Ayuda y tutoriales de
ADOBE® PREMIERE® PRO

Ciertos vínculos pueden enlazar con contenido solo en inglés.

Febrero de 2013

Adobe

Novedades

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

Novedades de CS6

Descripción general de las nuevas funciones
- **Introducción a Adobe Premiere Pro CS6**

Interfaz de usuario rediseñada y personalizable
- **Nuevo espacio de trabajo predeterminado**
- **Monitores de origen y programa rediseñados**
- **Panel Proyecto rediseñado**
- **Panel Código de tiempo**
- **Pantalla de edición principal en modo de cine**
- **Indicador de fotogramas eliminados**
- **Compatibilidad con los gestos del trackpad para Mac OS**

Mejoras en el flujo de trabajo de edición
- **Mejoras de Mercury Playback Engine**
- **Ingesta y registro eficaces con Adobe Prelude**
- **Mejoras multicámara**
- **Recorte mejorado**
- **Reproducción continua**
- **Nuevas funciones de los marcadores de clip**
- **Adobe Dynamic Link mejorado**

Mejoras en el flujo de trabajo de audio
- **Mezclador de audio rediseñado**
- **Panel Medidor de audio rediseñado**
- **Nuevas funciones de las pistas de audio**
- **Funciones mejoradas de canales de audio en el monitor de origen**
- **Uso del código de tiempo del audio maestro en los clips combinados**

Mejoras en los efectos y el flujo de trabajo
- **Capas de ajuste**
- **Efecto Estabilizador de deformación**
- **Efecto Reparación de obturación de desplazamiento**
- **Efecto Corrección de color tridireccional rediseñado**
- **Corrección de color de Adobe SpeedGrade**

Descripción general de las nuevas funciones

Volver al principio

Adobe recomienda:

Serie de vídeo: Novedades y cambios de Premiere Pro CS6
Serie de vídeo: Aprendizaje de Premiere Pro
Blog: Novedades y cambios de Premiere Pro CS6

Interfaz de usuario rediseñada y personalizable

Volver al principio

Nuevo espacio de trabajo predeterminado

Premiere Pro CS6 tiene un nuevo espacio de trabajo de edición con un Monitor de origen y Monitor de programa mayores (una configuración denominada “de dos vistas”). Esta vista le permite ver vídeo de alta definición en este espacio de trabajo con mayor facilidad.

Para volver al espacio de trabajo de edición estándar de Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores, elija Ventana > Espacio de trabajo > Edición (CS5.5).

Adobe recomienda:

- *El espacio de trabajo de edición de dos vistas (CS6)*
- *Vídeo: Cambios en el panel Proyecto y el Navegador de medios*
- *Blog: nuevo espacio de trabajo de edición predeterminado*

Monitores de origen y programa rediseñados

Los monitores de origen y de programa se han rediseñado para poderse personalizar aún más.

- Barra de botones personalizable.
- Los números del código de tiempo se pueden activar o desactivar (función también disponible en la línea de tiempo).
- Menú emergente de acceso directo a la resolución de reproducción.
- Botón de configuración para facilitar el acceso a los ajustes del monitor.

Adobe recomienda:

- *Información general del monitor de origen y el monitor de programa*
- *Video: Cambios en el Monitor de origen, Monitor de programa, Código de tiempo y en el panel Línea de tiempo*
- *Blog: Monitores de origen y programa rediseñados*

Panel Proyecto rediseñado

El panel Proyecto se ha rediseñado con estas funciones:

- Miniaturas de clip redimensionables.
- Miniaturas de clip maximizadas para utilizar mejor el espacio.
- En la vista de miniaturas, arrastre el ratón por una miniatura para ver los clips. Esta técnica se denomina “pase de desplazamiento”.
- En la vista de miniatura, se pueden seleccionar los clips y desplazarse pro ellos con el cabezal de reproducción del clip o con los métodos abreviados de teclado de la barra espaciadora y JKL.
- Puede marcar los puntos de entrada y salida en los clips por los que se está desplazando, o sobre la marcha mientras los reproduce utilizando los métodos abreviados de teclado JKL y barra espaciadora.
- Se puede utilizar un icono de uso para desplazarse a los clips en las secuencias

Adobe recomienda:

- *Personalización del panel Proyecto*
- *Vídeo: Cambios en el panel Proyecto y el Navegador de medios*
- *Blog: El panel Proyecto rediseñado*

Panel Código de tiempo

Premiere Pro CS6 ahora dispone de un panel que muestra el código de tiempo extragrande y pies + fotogramas.

Para ver el panel Código de tiempo, elijaWindow > Código de tiempo.

Adobe recomienda:

- *Visualización de código de tiempo en el panel Código de tiempo*
- *Vídeo: Cambios en el Monitor de origen, Monitor de programa, Código de tiempo y en el panel Línea de tiempo*
- *Blog: El panel Código de tiempo*

Pantalla de edición principal en modo de cine

Muestre el monitor de programa o el monitor de origen en modo de “cine” a pantalla completa en la pantalla principal del sistema.

Para activar o desactivar el modo de cine, pulse la tecla Ctrl y la tecla de acento, y, a continuación, haga clic en el Monitor de origen o el Monitor de programa. Presione los métodos abreviados de teclado otra vez para volver a la interfaz.

Adobe recomienda:

- *Información general del monitor de origen y el monitor de programa*
- *Vídeo: Conmutar pantalla completa*
- *Blog: Modo cine*

Indicador de fotogramas eliminados

Ahora el Monitor de origen y de programa tienen la opción de mostrar un icono que indicará si se están eliminando fotogramas durante la reproducción.

Adobe recomienda:

- *Indicador de fotogramas eliminados (CS6)*
- *Vídeo: Cambios en el Monitor de origen, Monitor de programa, Código de tiempo y en el panel Línea de tiempo*
- *Blog: El indicador de fotogramas eliminados*

Compatibilidad con los gestos del trackpad para Mac OS

Utilice los gestos del trackpad de MacBook Pro o el Magic Trackpad de Apple para desplazarse por la línea de tiempo y otros paneles de

Premiere Pro.

Adobe recomienda:

- *Acercar o alejar una secuencia en un panel Línea de tiempo*
- *Vídeo: Varias funciones nuevas o eliminadas*
- *Blog: Compatibilidad con los gestos del trackpad para Mac OS*

Mejoras en el flujo de trabajo de edición

Volver al principio

Mejoras de Mercury Playback Engine

- La función de transmisión de Adobe Mercury permite conectar tarjetas de captura de terceros directamente al rendimiento de Mercury Playback Engine. Esta función le permite acceder a la aceleración CUDA y es más compatible con E/S SDI y el control de difusión profesional.
- La nueva compatibilidad con las tarjetas gráficas 6750M y 6770 AMD Radeon HD basadas en OpenCL permite utilizar el hardware de Mercury Playback Engine en determinados equipos MacBook Pro de Apple.
- Se han aprobado más tarjetas de vídeo basadas en CUDA para Mercury Playback Engine. Para obtener una lista actualizada de las tarjetas admitidas, consulte: www.adobe.com/go/es/64bitsupport

Adobe recomienda:

- *Ajustes del proyecto*
- *Preferencias de control del dispositivo*
- *Vídeo: Mercury Playback Engine: aceleración de GPU*
- *Blog: Mejoras de Mercury Playback Engine*

Ingesta y registro eficaces con Adobe Prelude

Se pueden ingestar clips con Adobe Prelude y, a continuación, registrarlos y crear subclips, marcadores, puntos de entrada y salida, notas en las que se pueden efectuar búsquedas, metadatos y cortes preliminares. Puede transferir directamente datos del proyecto de Prelude a Premiere Pro.

Nota: Adobe Prelude es una aplicación independiente.

Adobe recomienda:

- *Ayuda de Adobe Prelude*
- *Vídeo: Mejora en los marcadores y la importación desde Prelude*
- *Blog: Uso de Prelude*

Mejoras multicámara

Ahora puede utilizar más de cuatro ángulos de cámara durante la edición multicámara. El único límite en el número de ángulos es la potencia de su equipo. También es más fácil crear secuencias multicámara.

Adobe recomienda:

- *Edición de secuencias multicámara (CS6)*
- *Vídeo: Mejoras multicámara*
- *Blog: Mejoras multicámara*

Recorte mejorado

Hay nuevas opciones eficaces para seleccionar y cambiar los puntos de edición rápidamente con el ratón, nuevos métodos abreviados de teclado o el teclado numérico. También se admite el recorte dinámico JKL. El nuevo modo de recorte proporciona una pantalla de dos vistas que muestra los fotogramas entrantes y salientes dentro del monitor de programa.

Para abrir el modo de recorte, haga doble clic en cualquier punto de edición.

Adobe recomienda:

- *Recorte de clips (CS6)*
- *Vídeo: Recorte y edición dinámicos con el teclado*
- *Blog: Recorte mejorado*

Reproducción continua

El transporte de la línea de tiempo ahora continúa la reproducción a menos que el usuario emita específicamente un comando Detener. Esta función es compatible con el ajuste en tiempo real de acciones de edición comunes.

Adobe recomienda:

- *Reproducción continua (CS6)*
- *Vídeo: Capas de ajuste, aplicación de efectos y reproducción continua*
- *Blog: No pares la reproducción*

Nuevas funciones de los marcadores de clip

Los marcadores de clip se han mejorado con etiquetas de colores y la capacidad de abarcar una duración. Ahora, funciones que solo estaban disponibles para los marcadores de secuencia también pueden aplicarse a los marcadores de clip. Personalice los marcadores en el cuadro de diálogo Marcador rediseñado. Visualice todos los marcadores de clip en el nuevo panel Marcadores.

Adobe recomienda:

- *Uso de marcadores*
- *Vídeo: Mejora en los marcadores y la importación desde Prelude*
- *Blog: Nueva funcionalidad de los marcadores*

Adobe Dynamic Link mejorado

Dynamic Link mejorado que incluye mejoras de rendimiento y la eliminación de las restricciones de Dynamic Link, que solo funcionaba dentro de un paquete (por ejemplo, Dynamic Link ahora funcionará entre las aplicaciones CS6 adquiridas como productos individuales).

Adobe recomienda:

- *Adobe Dynamic Link (CS6)*
- *Vídeo: Mejoras de Dynamic Link*
- *Blog: Adobe Dynamic Link mejorado*

Volver al principio

Mejoras en el flujo de trabajo de audio

Mezclador de audio rediseñado

El panel Mezclador de audio se ha rediseñado para incluir las funciones siguientes.

- Seleccione entre dos modos de medición visual.
- Haga doble clic en un atenuador para colocarlo en 0 dB.
- Escalas de dB independientes para los medidores y los atenuadores.
- Un menú contextual para las opciones de medición en el menú del panel.

Adobe recomienda:

- *Descripción del Mezclador de audio*
- *Vídeo: Cambios en los paneles Mezclador de audio y Medidores de audio*
- *Blog: Descripción del Mezclador de audio*

Panel Medidor de audio rediseñado

El panel Medidor de audio se ha rediseñado para que sea más preciso, personalizable y fácil de usar. El panel Medidor de audio ofrece las funciones siguientes:

- Diseño automático de medidores tanto horizontal como verticalmente
- La escala de los medidores varía según sea necesario
- Nuevos botones Solo para cada canal
- El panel Medidor de audio ahora mide el contenido del Monitor de origen
- Varias opciones de visualización de audio

Adobe recomienda:

- *Panel Medidores de audio*
- *Vídeo: Cambios en los paneles Mezclador de audio y Medidores de audio*
- *Blog: El panel Medidores de audio*

Nuevas funciones de las pistas de audio

Las pistas de audio mono y estéreo ya no son independientes. Un nuevo tipo de pista de audio, denominado “Estándar” puede contener tanto clips estéreo como mono.

Adobe recomienda:

- *Descripción general de audio y del Mezclador de audio*
- *Vídeo: Nueva función de pista de audio*

- *Blog: Nueva función de pista de audio*

Funciones mejoradas de canales de audio en el monitor de origen

En el Monitor de origen, ahora puede ver clips con varios canales de audio, entre ellos clips agrupados o combinados.

Adobe recomienda:

- *Uso de clips de audio en el Monitor de origen*
- *Vídeo: Cambios en las pistas de audio y audio de clips combinados*
- *Blog: Visualización de varios canales de audio en el Monitor de origen*

Uso del código de tiempo del audio maestro en los clips combinados

Un nuevo flujo de trabajo de DSLR le permite utilizar el código de tiempo de un clip de audio maestro al crear un clip combinado. También puede omitir el audio de la cámara de origen al crear un clip combinado.

Adobe recomienda:

- *Uso del código de tiempo de un clip de audio maestro para crear un clip combinado (CS6)*
- *Vídeo: Varias funciones nuevas o eliminadas*
- *Blog: Función de uso del código de tiempo del audio maestro en los clips combinados*

Volver al principio

Mejoras en los efectos y el flujo de trabajo

Capas de ajuste

Las capas de ajuste, que se utilizan en productos como Photoshop y After Effects, ahora están disponibles en Premiere Pro CS6. Las capas de ajuste son útiles para muchas cosas, incluido un mayor control de la corrección del color.

Para añadir una capa de ajuste al proyecto, seleccione el panel Proyecto y, a continuación, elija Archivo > Nueva capa de ajuste.

Adobe recomienda:

- *Capas de ajuste*
- *Vídeo: Capas de ajuste, aplicación de efectos y reproducción continua*
- *Blog: Capas de ajuste*

Efecto Estabilizador de deformación

El Estabilizador de deformación, anteriormente solo disponible en After Effects CS5.5 (y versiones posteriores), es un efecto acelerado CUDA que le permite suavizar material de archivo movido grabado con un dispositivo de mano.

Encontrará el efecto en el panel Efectos, Efectos > Distorsionar > Estabilizador de deformación.

Adobe recomienda:

- *Estabilización de movimiento con el efecto Estabilizador de deformación (CS6)*
- *Vídeo: Efecto Estabilizador de deformación*
- *Blog: Efecto Estabilizador de deformación*

Efecto Reparación de obturación de desplazamiento

Utilice el efecto Reparación de obturación de desplazamiento para corregir los clips con irregularidades de obturación de desplazamiento.

Encontrará el efecto en el panel Efectos; elija Efectos > Distorsionar > Reparación de obturación de desplazamiento.

Adobe recomienda:

- *El efecto Reparación de obturación de desplazamiento (CS6)*
- *Vídeo: El efecto Reparación de obturación de desplazamiento*
- *Blog: El efecto Reparación de obturación de desplazamiento*

Efecto Corrección de color tridireccional rediseñado

El efecto Corrección de color tridimensional es mucho más intuitivo. Las herramientas son más fáciles de encontrar y utilizar.

La Corrección de color tridireccional se encuentra en el panel Efectos. Elija Efectos > Corrección de color > Corrección de color tridimensional.

Adobe recomienda:

- *Efecto Corrector de color tridireccional (CS6)*
- *Vídeo: Efecto Corrección de color tridireccional rediseñado*
- *Blog: Cambios en el efecto Corrección de color tridireccional rediseñado*

Corrección de color de Adobe SpeedGrade

Exporte secuencias a Adobe SpeedGrade para degradar el color de su trabajo de forma profesional.

Para exportar la secuencia a SpeedGrade, selecciónela en el panel Proyecto y, a continuación, elija Archivo > Enviar a Adobe SpeedGrade.

Nota: Adobe SpeedGrade es una aplicación independiente.

Adobe recomienda:

- *Ayuda de SpeedGrade*
- *Vídeo: Exportación a SpeedGrade*
- *Blog: Exportación a SpeedGrade*

(cc) BY-NC-SA 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 CS6

Cola y carpetas de inspección: gestión independiente del origen y la salida
Navegador preestablecido
Importe y exporte ajustes preestablecidos
Escala de fotogramas de origen mejorada
Creación de espacios de trabajo personalizados
Mejoras en el flujo de trabajo
Cambios en los exportadores
Métodos abreviados del teclado
Nuevos métodos abreviados del teclado en CS6

Cola y carpetas de inspección: gestión independiente del origen y la salida

Volver al principio

Ahora, el origen y la salida se gestionan por separado. Esta gestión independiente permite configurar un determinado origen con varias salidas. Entre las ventajas de Adobe Media Encoder está la posibilidad de codificar simultáneamente varias salidas de un origen determinado. En comparación con la codificación individual de cada salida, la codificación simultánea es más rápida.

Navegador preestablecido

Volver al principio

El nuevo Navegador de ajustes preestablecidos proporciona opciones que permiten optimizar el flujo de trabajo en Adobe Media Encoder.

Los ajustes preestablecidos del sistema se organizan en el navegador por categorías basadas en su uso (como, por ejemplo, difusión, vídeo web) y en el dispositivo de destino (tales como DVD, Blu-ray, cámara, tablet). Puede modificar estos valores para crear ajustes preestablecidos personalizados, también denominados Ajustes preestablecidos del usuario.

En el Navegador de ajustes preestablecidos, puede encontrar rápidamente un ajuste preestablecido mediante la opción de búsqueda, o utilizando la navegación mejorada que proporciona la estructura de carpetas plegables.

Ajustes preestablecidos de usuario, grupos de ajustes preestablecidos y alias

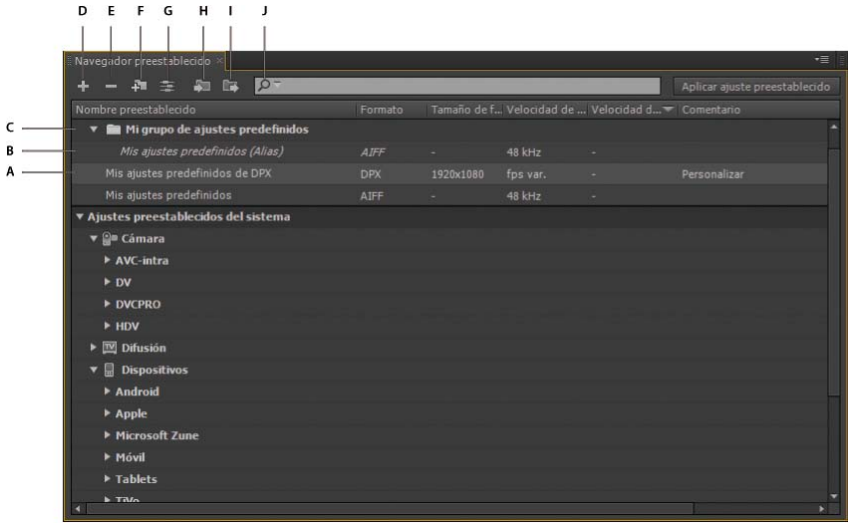
Se pueden modificar los ajustes preestablecidos del sistema para crear ajustes preestablecidos del usuario. Puede organizar los ajustes preestablecidos del usuario en carpetas independientes llamadas *grupos de ajustes preestablecidos*. Los grupos de ajustes preestablecidos permiten aplicar varios ajustes preestablecidos a un origen en un solo paso.

Los alias permiten crear varios ejemplares de un ajuste preestablecido para usarlo en varios grupos de ajustes preestablecidos.

Por ejemplo, si desea que un ajuste preestablecido exista en más de un grupo de ajustes preestablecidos, cree alias de ese ajuste preestablecido en lugar de duplicarlo. A continuación, agregue los alias a otros grupos de ajustes preestablecidos. Cuando se edita el ajuste preestablecido, los cambios se aplicarán a todos sus alias.

Administración de ajustes preestablecidos

Para administrar los ajustes preestablecidos, utilice el menú Ajuste preestablecido o las opciones del Navegador preestablecido (Ventana>Navegador preestablecido). También puede hacer clic con el botón derecho del ratón en un ajuste preestablecido en el Navegador de ajustes preestablecidos para ver el menú contextual de las opciones disponibles.



El Navegador preestablecido
***A.** Ajuste p. del usuario **B.** Alias creado para un ajuste p. **C.** Grupo de ajustes p. **D.** Crear nuevo ajuste p. **E.** Eliminar ajuste p. **F.** Crear nuevo grupo de ajustes p. **G.** Configuración de ajustes p. **H.** Importar ajustes p. **I.** Exportar ajustes p. **J.** Buscar ajustes p.*

Crear ajustes preestablecidos, grupos de ajustes preestablecidos y alias

Los grupos de ajustes preestablecidos pueden contener ajustes preestablecidos del usuario, alias de los ajustes preestablecidos u otros grupos de ajustes preestablecidos.

- Seleccione Ajuste preestablecido > Crear ajuste preestablecido para crear un ajuste preestablecido.
- Seleccione Ajuste preestablecido > Crear grupo para crear un grupo de ajustes preestablecidos.
- Para crear un alias de ajuste preestablecido, haga clic con el botón derecho del ratón en el ajuste preestablecido dentro del Navegador preestablecido y seleccione Crear alias.
- Para crear de forma rápida un alias para un ajuste preestablecido del sistema, arrastre el ajuste preestablecido del sistema a la sección Ajustes preestablecidos y grupos del usuario.
- Para crear de forma rápida un alias para un ajuste preestablecido del usuario, pulse **`Alt`** (en Windows) u **`Opción`** (en Mac OS) y arrastre el ajuste preestablecido del usuario a un grupo de ajustes preestablecidos.

Modificación de los ajustes preestablecidos del usuario

- Para cambiar el nombre de un ajuste preestablecido, haga clic en el nombre de un ajuste preestablecido seleccionado. Escriba un nombre para el ajuste preestablecido y pulse **`Intro`**. De forma alternativa, puede seleccionar Ajuste preestablecido > Cambiar nombre para cambiar el nombre de un ajuste preestablecido.
- Para modificar ajustes preestablecidos, seleccione un ajuste preestablecido y, a continuación, seleccione Ajustes preestablecidos > Configuración.
- Para eliminar un ajuste preestablecido, selecciónelo y presione **`Eliminar`**. Como alternativa, seleccione Ajustes preestablecidos > Eliminar.

***Nota:** Solo los ajustes preestablecidos del usuario se pueden editar. Los cambios en los ajustes preestablecidos del sistema se pueden guardar como nuevos ajustes preestablecidos del usuario haciendo clic en el botón Guardar una copia del cuadro de diálogo Ajustes preestablecidos.*

Aplicación de ajustes preestablecidos o grupos de ajustes preestablecidos a la cola

Para aplicar ajustes preestablecidos a los archivos de origen de la cola, realice una de las acciones siguientes:

- Arrastre los ajustes preestablecidos, grupos de ajustes preestablecidos o alias desde el Navegador de ajustes preestablecidos y colóquelos en los archivos de origen o de salidas de la cola.
  - Si se coloca un ajuste preestablecido en un origen, se le añade a este una salida.
  - Si se coloca un ajuste preestablecido en una salida existente, se reemplaza la configuración de la salida con la del ajuste preestablecido.
- Para añadir una salida al origen, arrastre un origen de la cola a un ajuste preestablecido, grupo de ajustes preestablecidos o alias en el Navegador de ajustes preestablecidos.
- Para reemplazar la configuración de la salida con la configuración del ajuste preestablecido, arrastre una salida desde la cola a un ajuste preestablecido, grupo de ajustes preestablecidos o alias en el Navegador de ajustes preestablecidos.
- Seleccione un origen de la cola y haga doble clic en un ajuste preestablecido, grupo o alias en el Navegador de ajustes preestablecidos.
- Seleccione un origen de la cola. Seleccione ajustes preestablecidos, grupos de ajustes preestablecidos o alias seleccionados

en el Navegador de ajustes preestablecidos. Haga clic en Aplicar ajuste preestablecido.

Aplicación de ajustes preestablecidos o grupos de ajustes preestablecidos a las carpetas de inspección

Para aplicar ajustes preestablecidos a las carpetas de inspección del panel Carpetas de inspección, lleve a cabo uno de los procedimientos siguientes:

- Arrastre los ajustes preestablecidos, grupos de ajustes preestablecidos o alias desde el Navegador de ajustes preestablecidos y suéltelos en carpetas de inspección o salidas del panel Carpetas de inspección.
  - Si se coloca un ajuste preestablecido en una carpeta de inspección, se le añaden nuevas salidas a esta.
  - Si se coloca un ajuste preestablecido en una salida existente, se reemplaza la configuración de la salida con la del ajuste preestablecido.
- Para agregar una salida a la carpeta de inspección, arrastre una carpeta de inspección desde el panel Carpetas de inspección a un ajuste preestablecido, grupo de ajustes preestablecidos o alias del Navegador de ajustes preestablecidos.
- Para reemplazar la configuración de la salida con la configuración del ajuste preestablecido, arrastre una salida desde el panel Carpetas de inspección a un ajuste preestablecido, grupo de ajustes preestablecidos o alias en el Navegador ajustes preestablecidos.
- Seleccione una carpeta de inspección en el panel Carpetas de inspección. Presione **`Alt + doble clic`** (Windows) u **`Opción + doble clic`** (Mac) en un ajuste preestablecido, grupo de ajustes preestablecidos o alias en el Navegador de ajustes preestablecido.
- Seleccione una carpeta de inspección en el panel Carpetas de inspección. Seleccione ajustes preestablecidos, grupos de ajustes preestablecidos o alias en el Navegador de ajustes preestablecidos. Presione **`Alt + clic`** (Windows) u **`Opción y clic`** (Mac) en el botón Aplicar ajuste preestablecido.

Aplicación de ajustes preestablecidos para secuencias de Premiere Pro, composiciones de After Effects y recursos de medios durante la importación

Aplicación de ajustes preestablecidos a secuencias de Adobe Premiere Pro

Arrastre una secuencia del panel Proyecto de un proyecto de Adobe Premiere Pro abierto y suéltelo en un ajuste preestablecido, alias o grupo de ajustes preestablecidos del Navegador de ajustes preestablecidos.

Nota: *Este procedimiento es la única forma de agregar varios ajustes preestablecidos a las secuencias de Adobe Premiere Pro en un solo paso. El cuadro de diálogo Ajustes de exportación de Adobe Premiere Pro le permite aplicar ajustes preestablecidos individuales al exportar secuencias a Adobe Media Encoder.*

Aplicación de ajustes preestablecidos a composiciones de After Effects

Arrastre una composición desde el panel Proyecto de un proyecto de After Effects abierto sobre un ajuste preestablecido, grupo de ajustes preestablecidos o alias del Navegador de ajustes preestablecidos.

Aplicación de ajustes preestablecidos a recursos de vídeo y audio

Arrastre los recursos de vídeo y audio desde Finder o el Explorador de Windows y suéltelos en un ajuste preestablecido, grupo de ajustes preestablecidos o alias del Navegador de ajustes preestablecidos.

Consideraciones importantes al aplicar ajustes preestablecidos

- Si se coloca un ajuste preestablecido en una salida, este reemplaza a la salida. Las nuevas salidas heredan la ruta de la salida, su nombre y la configuración del rango de origen de la salida de destino
- Si se coloca un ajuste preestablecido en un origen, se le agrega una salida.
- Al soltar un grupo de ajustes predefinidos (o varios ajustes preestablecidos seleccionados) sobre una salida, se añaden salidas. Las nuevas salidas heredan la ruta de la salida, su nombre y la configuración del rango de origen de la salida de destino.
- Al soltar un grupo de ajustes preestablecidos (o varios ajustes preestablecidos seleccionados) sobre un origen, se añaden salidas. No se heredan ajustes como la ruta de salida de las salidas existentes.

Volver al principio

Importe y exporte ajustes preestablecidos

Los ajustes preestablecidos se pueden importar y exportar como archivos ERP. Los archivos ERP se guardan en formato XML.

- Seleccione Ajuste preestablecido > Importar para importar archivos EPR. Los ajustes preestablecidos importados aparecen en la sección Grupos y ajustes preestablecidos del usuario.
- Seleccione Ajuste preestablecido > Exportar para exportar los ajustes preestablecidos seleccionados como archivos ERP.

Nota: *También puede arrastrar y soltar archivos EPR sobre un ajuste preestablecido existente en el Navegador de ajustes preestablecidos para importarlos.*

Mostrar la ubicación de un ajuste preestablecido en Finder o en el Explorador

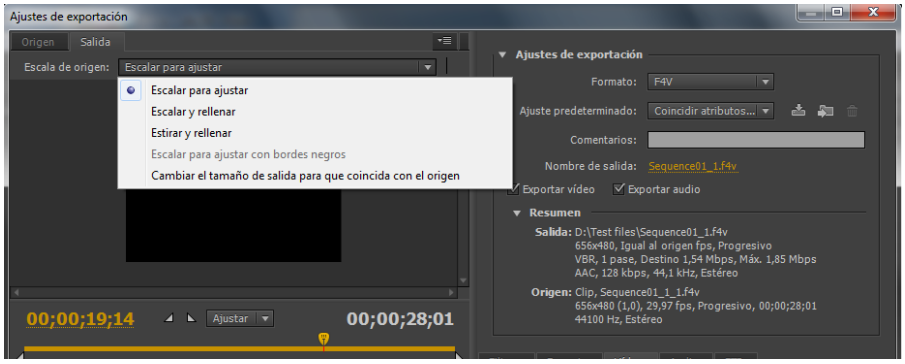
Haga clic con el botón derecho del ratón en el Navegador de ajustes preestablecidos y seleccione Mostrar archivo de ajustes preestablecidos.

Encuentre rápidamente un ajuste preestablecido en el navegador

Al mismo tiempo que escribe en el campo de búsqueda, el Navegador de ajustes preestablecidos filtra las lista de ajustes preestablecidos para que coincida con la cadena de búsqueda. Todas las columnas son examinadas para hacer coincidir los resultados.

Volver al principio

Escala de fotogramas de origen mejorada



Opciones de Escala de origen

En Adobe Media Encoder CS6, no es necesario activar un recorte antes de utilizar esta opción. Además, este ajuste está disponible para todos los formatos de salida con dimensiones de fotogramas editables.

Utilice las opciones del menú Escala de origen del cuadro de diálogo Ajustes de exportación para mejorar la escala de los fotogramas de origen dentro de los fotogramas de salida con tamaño diferente.

Escalar para ajustar Ajusta el fotograma de origen para que encaje dentro del fotograma de salida manteniendo la proporción de píxeles del origen. Los fotogramas de origen aparecerán automáticamente en vista panorámica o de pantalla normal dentro del fotograma de salida según sea necesario.

Escalar y rellenar Ajusta el fotograma de origen para que llene por completo el fotograma de salida y recorta el fotograma de origen según sea necesario. Se mantiene la proporción del aspecto de píxeles del fotograma de origen.

Estirar y rellenar Cambia el tamaño del fotograma de origen para llenar por completo el fotograma de salida. La proporción de aspecto de píxeles de la imagen de origen *no* se mantiene.

Escalar para ajustar con bordes negros El fotograma de origen, incluyendo el área recortada, se ajusta en el fotograma de salida. Se mantiene la proporción de aspecto de píxeles.

Nota: *Esta opción es la misma que Bordes negros en el menú Ajustes de recorte de Adobe Media Encoder CS5.5.*

Cambiar el tamaño de salida para que coincida con el origen Omite los ajustes de tamaño del fotograma de salida para que coincidan con los ajustes de recorte del origen.

Nota: *Esta opción es la misma que Cambiar tamaño de salida en el menú Ajustes de recorte de Adobe Media Encoder CS5.5.*

Volver al principio

Creación de espacios de trabajo personalizados

En la nueva interfaz, puede agrupar paneles como fichas en un solo cuadro o hacerlos flotar como paneles independientes.

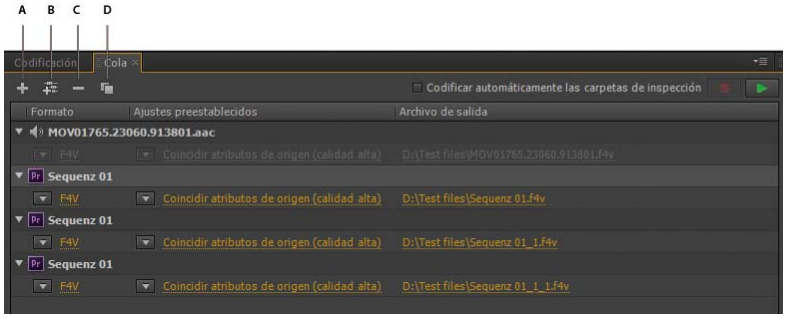
1. Para mover los paneles, haga clic en ellos y arrástrelos. Para agrupar paneles, arrastre un panel a la sección superior de otro panel. Suelte el botón del ratón cuando aparezca un área morada en el centro del panel principal.
2. Cuando haya personalizado el área según le convenga, seleccione Ventana > Espacio de trabajo > Nuevo espacio de trabajo para crear un espacio de trabajo personalizado.

El nuevo Espacio de trabajo se añadirá al menú Espacio de trabajo. Ahora puede usar las opciones del menú Ventana > Espacios de trabajo para cambiar de espacio de trabajo.

Volver al principio

Mejoras en el flujo de trabajo

- Los orígenes se siguen codificando en secuencia, pero ahora todas las salidas de un origen se codifican en paralelo. Para desactivar la codificación paralela, seleccione Edición > Preferencias y anule la selección de Activar codificación paralela.
- Si hay varias salidas, el panel Codificación mostrará una previsualización en miniatura, una barra de progreso y el tiempo estimado de finalización para cada salida de codificación.
- En ciertos casos, los ajustes de exportación requieren una salida para codificar en serie en lugar de en modo paralelo. En estos casos, la cola vuelve a la codificación en paralelo después de que la codificación en serie temporal se ha completado.



***A.** Agregar origen **B.** Agregar salida **C.** Quitar origen/salida **D.** Duplicar*

- Puede asociar varias salidas con un origen. Cada salida puede tener un formato diferente, ajustes preestablecidos distintos y asignaciones diferentes de ubicación del archivo de salida.
- Puede reorganizar las salidas en la lista de salidas. Sin embargo, no puede moverlas a otros orígenes.
- Al hacer clic en la ruta del archivo de salida se abrirá la carpeta que contiene el archivo codificado. Antes de la codificación, sin embargo, aparecerá el cuadro de diálogo Guardar como.
  - Para cambiar la ruta de salida y el nombre de archivo, haga clic en el enlace Archivo de salida para esa salida.
  - Para acceder a un archivo codificado, haga clic en el enlace Archivo de salida para esa salida
- Utilice el botón Agregar salida para añadir una salida a un origen con rapidez.
- Tanto los orígenes como las salidas pueden duplicarse. Un origen duplicado utiliza todas las salidas del origen inicial.

Volver al principio

Cambios a los exportadores

Para un mejor rendimiento, los siguientes exportadores se han actualizado en esta versión:

- Audio AAC ("Solo audio" en las versiones anteriores)
- H.264
- H.264 Blu-ray
- MPEG4
- Windows Media (solo Windows)

Por motivos de compatibilidad, se han incluido en CS6 versiones más antiguas de los exportadores CS5.5 siguientes:

H. 264 (heredado) La codificación de audio Surcode para Dolby Digital no está disponible en el nuevo exportador.

H. 264 Blu-ray (heredado) Conserva el soporte para los ajustes preestablecidos de Match Source y para SurCode para Dolby.

MPEG4 (heredado)

Los ajustes preestablecidos creados en versiones anteriores de Adobe Media Encoder se pueden importar a Adobe Media Encoder CS6. Sin embargo, los ajustes preestablecidos para H.264 y H.264 Blu-ray solo se aplican a los exportadores más antiguos. Ajustes preestablecidos para los exportadores de Solo audio o Windows Media de versiones anteriores no se pueden importar.

Cambio de la configuración de procesamiento de imágenes para una composición de After Effects

Adobe Media Encoder CS6 permite modificar la configuración de procesamiento de las capas de guía de una composición de After Effects. Para activar o desactivar la visibilidad de una capa de guía, seleccione una composición de After Effects original y seleccione Archivo > Ajustes de origen.

Métodos abreviados de teclado

Volver al principio

Resultado	Windows	Mac OS
Agregar un elemento a la cola	**Ctrl+I**	**Cmd + I**
Iniciar/detener cola	**Intro**	**Retorno**
Detener cola	**Esc**	**Esc**
Abrir cuadro de diálogo Preferencias	**Ctrl + , (coma)**	**Cmd + , (coma)**
Guardar la cola	**Ctrl + S**	**Cmd + S**
Quit	**Ctrl + Q**	**Cmd + Q**
Duplica los elementos seleccionados	**Ctrl + D**	**Cmd + D**
Seleccionar todos los elementos de la lista actual	**Ctrl + A**	**Cmd + A**
Abre el cuadro de diálogo Exportar ajustes	**Ctrl + E**	**Cmd + E**
Deshacer	**Ctrl + Z**	**Cmd + Z**
Rehacer	**Ctrl + Y**	**Cmd + Y**
Ayuda de Adobe Media Encoder	**F1**	**F1**

Cuadro de diálogo Ajustes de exportación

Resultado	Windows	Mac OS
Desplaza el cabezal de reproducción un fotograma hacia atrás/delante	Flechas izquierda/derecha	Flechas izquierda/derecha
Desplaza el cabezal de reproducción hasta el fotograma inicial/final	**Inicio/Fin**	**Inicio/Fin**
Define el punto de entrada del rango de origen en la posición actual del cabezal de reproducción	**I**	**I**
Define el punto de salida del rango de origen en la posición actual del cabezal de reproducción	**O**	**O**
Desplaza el cabezal de reproducción hasta el punto de entrada	**Q**	**Q**
Desplaza el cabezal de reproducción hasta el punto de salida	**W**	**W**
Amplía la vista previa del fotograma	**Ctrl + + (más)**	**Cmd + + (más)**
Reduce la vista previa del fotograma	**Ctrl + - (menos)**	**Cmd + - (menos)**
Exporta un ajuste preestablecido como archivo ERP	**Alt + clic Botón Guardar ajuste preestablecido**	**Opc + clic Botón Guardar ajuste preestablecido**

Nuevos métodos abreviados del teclado en CS6

Volver al principio

Personalización de los métodos abreviados de teclado

Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Aplicación > Métodos abreviados de teclado (Mac OS) para personalizar los métodos abreviados de teclado en Adobe Media Encoder CS6.

Por ejemplo, para cambiar el método abreviado de teclado para la operación de corte de **Ctrl+x** a **Ctrl+t**, haga lo siguiente:

1. Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado.
2. En el panel Métodos abreviados de teclado, haga clic en el menú Edición para ampliarlo.
3. Seleccione Cortar.
4. Haga clic en ⊠ junto a **Ctrl+x** para eliminar el comando existente.
5. Haga clic en Añadir.

6. Pulse **`Ctrl+t`**.
7. Haga clic en Aceptar.

Menú Archivo

Resultado	Windows	Mac OS
Agrega una carpeta de inspección	**`Ctrl + Alt + I`**	**`Cmd + Opc + I`**
Detiene el elemento actual	**`Ctrl + - (signo menos)`**	**`Cmd + - (signo menos)`**
Muestra el registro	**`Ctrl+L`**	**`Ctrl+L`**
Mostrar errores	**`Ctrl + Alt + L`**	**`Cmd + Opc + L`**

Menú Edición

Resultado	Windows	Mac OS
Rehacer	**`Ctrl + Mayús + Z`**	**`Cmd + Mayús + Z`**
Restablece el estado	**`Ctrl+ . (punto)`**	**`Cmd + .(punto)`**
Omite la selección	**`Ctrl+Mayús+. (punto)`**	**`Cmd + Mayús + .(punto)`**
Mostrar errores	**`Ctrl + Alt + L`**	**`Cmd + Opc + L`**
Abre el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado	**`Ctrl + Alt + Mayús + K`**	**`Cmd + Opc + Mayús + K`**

Menú Ajuste preestablecido

Resultado	Windows	Mac OS
Abre el cuadro de diálogo Ajustes preestablecidos	**`Ctrl + Alt + E`**	**`Cmd + Opc + E`**
Aplica a la cola	**`Ctrl+U`**	**`Cmd + U`**
Aplica a las carpetas de inspección	**`Ctrl + Alt + U`**	**`Cmd + Opc + U`**
Crea un ajuste preestablecido	**`Ctrl + N`**	**`Cmd + N`**
Crea grupo de ajustes preestablecidos	**`Ctrl+G`**	**`Cmd + G`**
Crea un alias de un ajuste preestablecido	**`Ctrl + B`**	**`Cmd + B`**
Cambia el nombre de un ajuste preestablecido o grupo de ajustes preestablecidos	**`Ctrl+R`**	**`Cmd + R`**

Menú de la ventana

Resultado	Windows	Mac OS
Panel Cola	**`Ctrl + 1`**	**`Cmd + 1`**
Panel Codificación	**`Ctrl + 2`**	**`Cmd + 2`**
Panel Carpetas de inspección	**`Ctrl + 3`**	**`Cmd + 3`**
Navegador preestablecido	**`Ctrl + 4`**	**`Cmd + 4`**

Interfaz de usuario principal

Resultado	Windows	Mac OS
Cierra el panel actual	**Ctrl + W**	**Cmd + W**
Maximiza/restaura el panel bajo el cursor de puntero	` (comilla invertida, signo en tilde)	` (comilla invertida, signo en tilde)
Maximiza o restaura el panel actual	**Mayús** + ` (comilla invertida, signo en tilde)	**Mayús**+` (comilla invertida, signo en tilde)
Maximiza/restaura el panel situado bajo el cursor de puntero (en teclados que no sean en inglés)	**<**	**<**
Maximiza o restaura el panel actual (en teclados que no sean en inglés)	**Desplazamiento**+ <	**Mayús**+ **<**
Selecciona el elemento anterior/siguiente de la lista	Flechas arriba y abajo	Flechas arriba y abajo
Agregan el elemento anterior/siguiente de la lista a la selección actual	**Mayús** + flechas arriba/abajo	**Mayús** + flechas arriba/abajo
Selecciona el elemento anterior/siguiente de la lista. Si se selecciona una carpeta, la flecha derecha abre la carpeta y la flecha izquierda lo cierra.	Flechas derecha e izquierda	Flechas derecha e izquierda
Agrega el elemento anterior/siguiente de la lista a la selección actual. Si se selecciona una carpeta, la flecha izquierda abre la carpeta y la flecha derecha la cierra.	**Mayús** + flechas derecha e izquierda	**Mayús** + flechas derecha e izquierda

Cuadro de diálogo Ajustes de exportación

Campo numérico con números enteros (ej. configuración de anchura del fotograma):		
Resultado	**Windows**	**Mac OS**
Aumenta o disminuye el valor actual en 1	Flechas arriba y abajo	Flechas arriba y abajo
Aumenta o disminuye el valor actual en 10	**Mayús** + flechas arriba/abajo	**Mayús**+ flechas arriba/abajo
Aumenta o disminuye el valor actual en 10	**Ctrl** + flechas arriba/abajo	**Cmd** + flechas arriba/abajo
Aumenta o disminuye el valor actual en 100	**Ctrl** + **Mayús** + flechas arriba/abajo	**Cmd** + **Mayús** + flechas arriba/abajo

Campo de velocidad de bits en Mbps:		
Resultado	**Windows**	**Mac OS**
Aumenta o disminuye el valor actual en 1	**Mayús** + flechas arriba/abajo	**Mayús** + flechas arriba/abajo
Aumenta o disminuye el valor actual en 0.1	Flechas arriba y abajo	Flechas arriba y abajo
Aumenta o disminuye el valor actual en 0.01	**Ctrl** + flechas arriba/abajo	**Cmd** + flechas arriba/abajo

Aumenta o disminuye el valor actual en 0.001	**Ctrl** + **Alt** + flechas arriba/abajo	**Cmd** + **Opción** + flechas arriba/abajo

Campo de velocidad de bits en Kbps:		
Resultado	**Windows**	**Mac OS**
Aumenta o disminuye el valor actual en 10	**Mayús** + flechas arriba/abajo	**Mayús** + flechas arriba/abajo
Aumenta o disminuye el valor actual en 1	Flechas arriba y abajo	Flechas arriba y abajo
Aumenta o disminuye el valor actual en 0.1	**Ctrl** + flechas arriba/abajo	**Cmd**+ flechas arriba/abajo
Aumenta o disminuye el valor actual en 0.01	**Ctrl** + **Alt** + flechas arriba/abajo	**Cmd** + **Opción** + flechas arriba/abajo

Cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado

Resultado	**Windows**	**Mac OS**
Expande/Contrae todas las categorías del cuadro de diálogo	**Alt** + clic en encabezado de categoría	**Opción**+ clic en encabezado de categoría

(cc) BY-NC-SA Las publicaciones de Twitter™ y Facebook no están sujetas a los términos de Creative Commons.

Aviso legal | Política de privacidad en línea

Novedades de (CS5.5)

Para obtener una lista completa de las novedades y los cambios en Adobe Premiere Pro CS5.5, consulte esta entrada en el blog Premiere Pro Work Area.

Para ver las nuevas funciones de Adobe Premiere Pro CS5.5 en funcionamiento, consulte esta serie de tutorial de vídeo de Video2Brain.

Para obtener más información sobre las nuevas funciones de Premiere Pro CS5.5, consulte el sitio web de Adobe.

Clips combinados Adobe Premiere Pro CS5.5 ofrece un método para sincronizar audio y vídeo de "sistema dual". Esto optimiza el proceso mediante el que los usuarios pueden sincronizar el audio y vídeo grabados por separado. Consulte Sincronización de audio y vídeo con Combinar clips (CS5.5 y posterior) y este vídeo de Video2Brain.

Ganancias de rendimiento de Mercury Engine Entre las nuevas funciones de aceleración de la GPU se incluyen cambios de velocidad, opciones de interpretación del material de archivo, procesamiento por orden de campos y transiciones y efectos de vídeo. Asimismo, se admiten más tarjetas de vídeo. Consulte este vídeo de Video2Brain.

Mejoras de las posibilidades de uso Gran parte de las mejoras de uso se han añadido a Adobe Premiere Pro CS5.5, tal y como se describe en este vídeo de Video2Brain.

- Personalización del teclado: ahora puede personalizar el teclado de forma mucho más fácil con el campo de búsqueda en el cuadro diálogo de métodos abreviados de teclado. Consulte Búsqueda de métodos abreviados de teclado y este vídeo acerca de los métodos abreviados de teclado de Premiere Pro CS5.5, de Video2Brain.
- Un nueva superposición permite arrastrar los clips desde el Navegador de medios, el panel Proyecto, o bien, el panel Origen al panel Proyecto para realizar una edición de superposición o inserción. Consulte Inserción o sobrescritura arrastrando un clip al panel Programa
- Agregue fotogramas clave directamente en la línea de tiempo las herramientas Pluma o Selección sin tener que habilitar primero los fotogramas clave. Ya no es necesario una tecla modificadora para definir los fotogramas clave. Consulte Adición, selección y eliminación de fotogramas clave.
- El comando Desvincular no vincula la parte de audio de un clip mientras se anula la selección de la parte de vídeo automáticamente. El comando Desvincular funciona ahora en varios clips al mismo tiempo. Consulte Vinculación y desvinculación de clips de vídeo y audio.

Edición en Adobe Audition Un nuevo flujo de trabajo permite el intercambio con Adobe Audition CS5.5 un clip, o bien, una secuencia completa de datos de audio y vídeo, incluyendo pistas, clips individuales y fotogramas clave. Consulte Edición de audio en Adobe Audition y este vídeo de Video2Brain.

Efectos de vídeo acelerados Más transiciones y efectos de vídeo se aceleran ahora mediante GPU para Mercury Playback Engine. Consulte Lista de efectos acelerados por GPU efectos en Premiere Pro CS5.

Efectos de audio unificado Los efectos de audio se combinan ahora en un solo efecto unificado. Consulte Efectos de audio y este vídeo de Video2Brain.

Compatibilidad nativa ampliada para flujos de trabajo de cine digital RED El cuadro de diálogo Ajustes de origen RED R3D se ha rediseñado y ofrece controles intuitivos para los que trabajan con medios RED. Guarda y carga las versiones más recientes de RMD, crea ajustes preestablecidos y permite ajustar el color con un histograma o con curvas. Elija un color deseado y aplique los ajustes a varios clips RED simultáneamente. Consulte Formatos de archivo compatibles para la importación y este vídeo de Video2Brain.

Mejoras del análisis de voz con Adobe Story Puede encontrar y corregir errores del análisis de voz de forma más sencilla realizando comparaciones del texto del análisis de voz con el texto del guión de Adobe Story. También puede incorporar un archivo de guión de Adobe Story (.astx) a un solo clips o a varios de ellos directamente en Adobe Premiere Pro. Ya no es necesario utilizar OnLocation para este paso. Consulte Mejora del análisis de voz mediante guiones de Adobe Story (CS5.5 y versiones posteriores) y este vídeo de Video2Brain.

Subtítulos optativos Se puede incorporar un archivo de datos de subtítulos opcionales a una secuencia y mostrar los subtítulos en el Monitor del programa y mediante la salida de Firewire DV. Consulte Adición de archivos de subtítulos optativos (CS5.5 y posterior) y este vídeo de Video2Brain.

Integración con Adobe CS Review Permite que los clientes y compañeros de equipo participen en la revisión secuencias de vídeo con un navegador web y herramientas de anotación. Los revisores pueden realizar comentarios comentarios relativos a los fotogramas que visualmente se correlacionan con la línea de tiempo de Adobe Premiere Pro.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Novedades (CS5)

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.

Consulte esta página para ver las novedades y los cambios en Adobe Premiere Pro CS5 (5.0.2).

Consulte esta página para ver las novedades y los cambios en Adobe Premiere Pro CS5 (5.0.3).

Consulte esta página para ver las novedades y los cambios en Adobe Premiere Pro CS5 (5.0.4).

Consulte esta página para ver las novedades y los cambios en Adobe Media Encoder CS5.

Esta entrada de blog en el sitio web Animotion detalla las ventajas y consideraciones sobre la actualización a Premiere Pro CS5.

Rendimiento acelerado por GPU y de 64 bits nativo con Adobe Mercury Playback Engine Edite HD con la misma eficacia que SD. Mercury Playback Engine proporciona compatibilidad con 64 bits nativa, aceleración de GPU y otras mejoras de estabilidad y rendimiento. Los proyectos se podrán abrir con más rapidez, las secuencias de mayor resolución y de HD con múltiples efectos se podrán perfeccionar en tiempo real y los procesos de borrado de suavizado y la reproducción de proyectos complejos se podrán llevar a cabo sin procesamiento. Los resultados se pueden comprobar de forma instantánea al aplicar varias correcciones de color, la nueva función de incrustación ultra, los desenfoques gaussianos y los modos de fusión. Trabaje con numerosos y diferentes efectos en las distintas capas de vídeo. Trabaje en tiempo real en líneas de tiempo complejas y en proyectos de gran tamaño con miles de clips. Ahorre tiempo de procesamiento con la reproducción en tiempo real, independientemente de que el proyecto esté en SD, HD, 2K, 4K, etc. Para obtener más información. Consulte Efectos acelerados por GPU.

Flujos de trabajo sin cinta nativos expandidos En CS5, Premiere Pro obtiene compatibilidad nativa para XDCAM HD 50, AVCCAM, DPX y AVC-Intra, así como RED mejorado. Premiere Pro continúa con la compatibilidad para P2, XDCAM EX, HD y AVCHD. No se malgasta un tiempo de producción valioso en la transcodificación o reempaquetación y siempre se tiene acceso a la perfecta calidad de los archivos originales. El vídeo podrá editarse de forma nativa con las cámaras DSLR más recientes, como Canon 5D Mark II y Canon 7D. Para obtener más información Importación de recursos desde formatos sin cinta.

Flujo de trabajo de guión a pantalla Podrá colaborar en la escritura de guiones con Adobe Story, capturando la dirección de producción clave mientras se avanza en el proyecto. Después se crean automáticamente listas de tomas del guión en Adobe OnLocation para administrar las notas de registro de toma y captura. Cuando el proyecto se importa a 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. Con Premiere Pro, podrá beneficiarse de las ventanas de un proyecto bien planificado. Para obtener más información, visite Trabajo con Adobe Story, Adobe OnLocation y Adobe Premiere Pro.

Proceso completo de edición con Final Cut Pro y Avid Media Composer Aproveche las herramientas exclusivas de Premiere Pro en cualquier flujo de trabajo de producción. Con la exportación de Final Cut Pro se completan flujos de trabajo de edición con Apple Final Cut Pro y Avid Media Composer para habilitar un proceso de producción de colaboración. Aproveche las ventanas creativas de las herramientas de Adobe en todo el proyecto. Explore nuevas posibilidades con After Effects, Encore y otras aplicaciones de Adobe. Para agilizar la edición, utilice la función de búsqueda de voz, que convierte el diálogo hablado en texto que permite búsquedas. Para obtener más información, consulte Flujos de trabajo de varias aplicaciones.

Edición y producción eficaces con funciones de metadatos Añada inteligencia a sus recursos utilizando las funciones innovadoras de metadatos. La conversión de diálogo hablado a texto que permite búsquedas será un proceso más rápido y de mayor precisión. El contenido se sincroniza con su guión de Adobe Story, o bien, pueden utilizarse guiones de referencia que están optimizados para su contenido. Acelere la edición marcando puntos de entrada y salida en el texto de análisis de voz. Utilice la tecnología de detección de cara para localizar clips que contengan rostros. Asimismo, los metadatos permanecen en los recursos creados, haciendo que el contenido resulte más visible en línea. Para obtener más información, consulte Flujo de trabajo de guión a pantalla y Análisis de voz para metadatos de texto XMP.

Revisiones de equipo y de cliente más sencillas con CS Review CS Review es un nuevo servicio en línea que permite compartir las tareas cotidianas y el trabajo en curso para el proceso de revisión. Gracias a CS Review se elimina la necesidad de la grabación de discos o el intercambio continuo de grandes de archivos. Las secuencias se podrán codificar y cargar automáticamente en segundo plano para revisión y colaboración. Los clientes y compañeros de equipo pueden realizar comentarios en su vídeo utilizando simplemente un navegador web y sus comentarios precisos aparecen automáticamente en la secuencia de Premiere Pro. Al actualizar a Premiere Pro CS5, se obtiene una suscripción de un año complementaria a CS Review. Los flujos de vídeo de CS Review para Premiere Pro no estarán disponibles cuando Premiere Pro CS5 se distribuya en un principio. Los clientes de Premiere Pro CS5 recibirán automáticamente acceso a los flujos de trabajo de vídeo de CS5 Review cuando estén disponibles.

Pequeños cambios que suponen grandes diferencias en la simplificación de tareas diarias Aproveche las mejoras de edición más solicitadas. Verá aumentada su productividad en gran medida y se simplificarán los flujos de trabajo diarios. Utilice la detección automática de escenas para crear clips independientes de las cintas HDV. Importe recursos de DVDs. Utilice los nuevos métodos abreviados de teclado de edición extendida y búsqueda de espacios. Controle los fotogramas clave con mayor precisión. Limpie las secuencias con rapidez mediante los nuevos comandos para buscar y eliminar espacios. Para obtener más información, consulte Registro de clips con detección automática de escenas, Ediciones de desplazamiento con el indicador de tiempo actual y Búsqueda de espacios en secuencias y pistas.

Codificación funcional con la modernización de Adobe Media Encoder Cree contenido eficazmente en casi cualquier formato con Adobe Media Encoder y su interfaz de usuario más intuitiva. Adobe Media Encoder supone un ahorro de tiempo al codificar por lotes varias versiones de los archivos de origen y secuencias de Premiere Pro. Configure varios elementos para la codificación, administre prioridades y controle ajustes

avanzados para cada elemento individualmente. Utilice cualquier combinación de secuencias y clips como recursos. Realice la codificación en una amplia variedad de formatos de vídeo. DPX se une a FLV, F4V, Windows Media (solo Windows), QuickTime, MPEG-2, MPEG-4 y códecs H.264. Para obtener más información, consulte el documento de ayuda de Adobe Media Encoder sobre la utilización de esta aplicación.

Registre material de archivo desde prácticamente cualquier cámara con Adobe OnLocation CS5 Utilice las eficaces opciones de registro de Adobe OnLocation a la hora de trabajar con cámaras sin cinta. Es posible indicar a Adobe OnLocation qué toma se está grabado actualmente. Posteriormente se puede introducir notas, comentarios y metadatos adicionales. Cuando los clips se copian desde la cámara sin cinta, Adobe OnLocation fusiona la información automáticamente. Para obtener más información, consulte la ayuda de Adobe OnLocation: Utilización de Adobe OnLocation.

Función de incrustación ultra para obtener una incrustación rápida y precisa, incluso en materiales de archivo complejos Incorpore material de archivo HD en tiempo real con la nueva función de incrustación ultra por cromacidad en Premiere Pro. Esta función está optimizada para el material de archivo que incluye iluminación irregular, fondos rugosos y cabello encrespado. Con la incrustación ultra se conservan las sombras y pueden obtenerse incrustaciones complejas en humo, líquidos y objetos transparentes. Para obtener más información, consulte Incrustación por cromacidad utilizando el efecto Incrustación ultra.

Compatibilidad nativa para cámaras DSLR Edite vídeo con las cámaras DSLR más recientes. La nueva compatibilidad nativa implica que ya no será necesario malgastar tiempo de producción valioso transcodificando o reempaquetando y siempre se tendrá acceso a la calidad perfecta del archivo original. Premiere Pro admite la toma de vídeo en las siguientes cámaras DSLR:

- Canon EOS-1D Mark IV
- Canon EOS-5D Mark II
- Canon EOS 7D
- Nikon D90
- Nikon D300S
- Nikon D3S
- Nikon D5000
- Panasonic Lumix GH1 con el uso de ajustes preestablecidos de secuencia AVCHD.

Creación de DVDs web en Encore CS5 que permiten efectuar búsquedas Cree una experiencia más interesante con los DVDs web que ahora incluyen automáticamente una interfaz de búsqueda, con la que se facilita al usuario el acceso directo al contenido de interés. Cuando se utiliza el análisis de voz en Premiere Pro para convertir diálogo hablado en texto que permite efectuar búsquedas, la información se transmite hasta llegar a Encore. Encore utiliza los metadatos junto con subtítulos y el texto de botón de menú para que en los DVDs web se puedan realizar búsquedas. Para obtener más información, consulte la Ayuda de Encore y el tema sobre la utilización de la aplicación.

Dynamic Link ahora es bidireccional La comunicación Dynamic Link entre Adobe Premiere Pro y Adobe After Effects ahora es bidireccional. Anteriormente, si se utilizaba Dynamic Link para enviar información de After Effects a Premiere Pro, no se podía volver a utilizar Dynamic Link para enviar información de Premiere Pro a After Effects. Tenían que reiniciarse las aplicaciones para restablecer el sentido y utilizar Dynamic Link en el otro sentido. En Creative Suite CS5, se ha eliminado esta limitación.

Más temas de ayuda

Paseo por las funciones de Premiere Pro CS5

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Take a class
Engage with one of Adobe's world-class training partners.

Get certified
Explore Developer Connection
Watch Adobe TV
Check out Adobe Forums

Find answers fast
Get back to work quickly with online quick-reference and community help.

Download, installation, and serial number support
Flash Player installation help
Adobe Reader troubleshooting
Product help and support centers

Adobe Reader
Adobe Flash Player
Adobe AIR
Adobe Shockwave Player

Products
Acrobat
Digital Marketing Suite
Digital Publishing Suite
Elements
Mobile Apps
Photoshop
Touch Apps
Student and Teacher Editions

Solutions
Digital marketing
Management

Industries
Education
Financial services
Government

Help
Product help centers
My Adobe

Learning
Adobe Developer Connection
Adobe TV
Training and certification
Forums
Design Center

Ways to buy
For personal and home
For small and medium businesses
For businesses, schools, and government
Special offers

Downloads
Adobe Reader
Adobe Flash Player

Company
News room
Career opportunities
Investor Relations
Events
Legal
Security
Contact Adobe

News: Announcing Elements 11. Wow friends and family with sensational photos and videos.

Adobe AIR
Adobe Shockwave Player

Choose your region

Copyright © 2012 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.
Terms of Use | Privacy | Cookies
Ad Choices

TRUSTe EU SAFE HARBOR

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
El espacio de trabajo de edición de dos vistas (CS6)

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

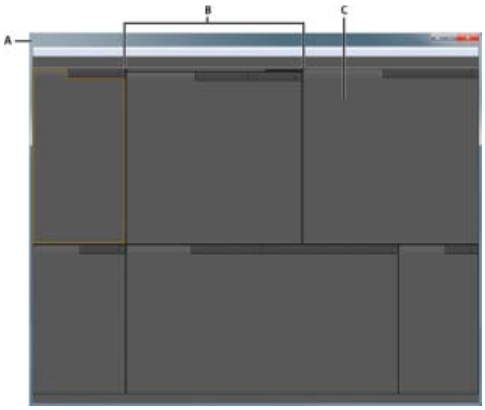
Las aplicaciones de vídeo y audio de Adobe ofrecen un espacio de trabajo uniforme y personalizable. Aunque cada aplicación tiene su propio conjunto de paneles (por ejemplo, Proyecto, Metadatos o Línea de tiempo), mueva y agrupe los paneles de la misma manera que lo hace en los productos.

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.

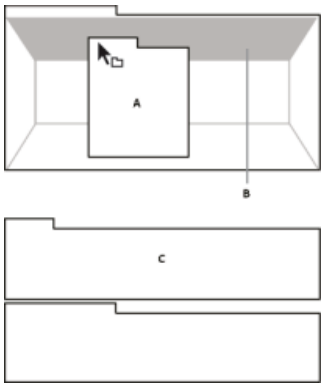
- Abra el proyecto sobre el que desea trabajar, elija Ventana > Espacio de trabajo y seleccione el espacio de trabajo que desee.

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

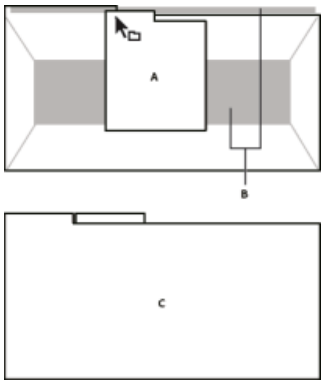
Las zonas de acoplamiento existen a lo largo de los bordes de un panel, grupo o ventana. Al acoplar un panel se coloca junto al grupo existente, redimensionando todos los grupos para alojar al panel nuevo.



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

Zonas de agrupamiento

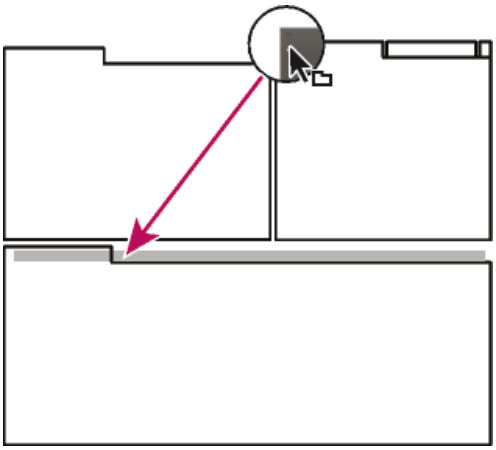
Las zonas de agrupamiento existen en la mitad de un panel o grupo, y en el área de ficha de paneles. Al soltar un panel en una zona de agrupamiento, se apila con los demás paneles.



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

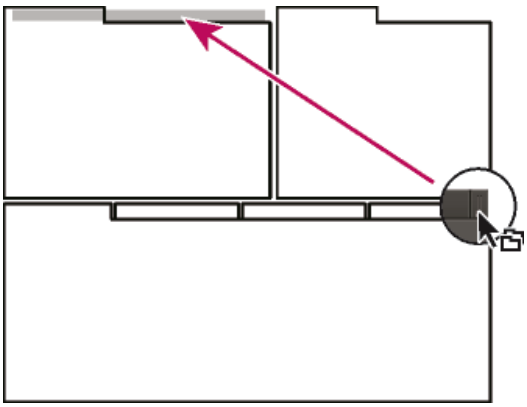
Acoplar o agrupar paneles

1. Si el panel que desea acoplar o agrupar no está visible, elíjalo 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

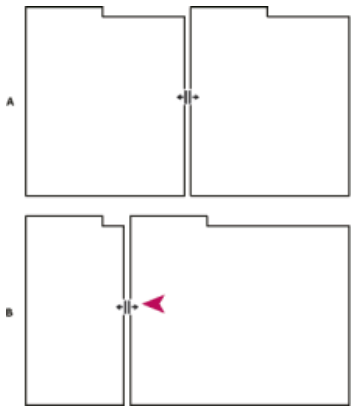
Cuando coloque el puntero encima de los divisores entre grupos de paneles, aparecen los iconos de cambio de tamaño. Cuando arrastre estos iconos, se cambiará el tamaño de todos los grupos que compartan el divisor. Por ejemplo, supongamos que el espacio de trabajo contiene tres grupos de paneles apilados 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.

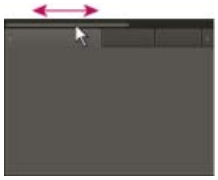


Arrastrar el divisor entre los grupos de paneles para redimensionarlos horizontalmente
***A.** Grupo original con el icono de redimensión **B.** Grupos redimensionados*

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, escójalo 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 ewn 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.*

Volver al principio

Iluminación u oscurecimiento de la interfaz

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.

Volver al principio

El espacio de trabajo de edición de dos vistas (CS6)

En Premiere Pro CS6, hay un nuevo espacio de trabajo llamado de dos vistas. Las dos vistas se refieren al Monitor de origen y el Monitor de Programa grandes 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

En Premiere Pro CS6, el nuevo espacio de trabajo de edición predeterminado no muestra el área de previsualización en el panel Proyecto, como en las versiones anteriores de Premiere Pro. Para ver el área de previsualización, seleccione el menú de panel > Área de previsualización en el panel Proyecto.

Vuelta al espacio de trabajo Edición desde Premiere Pro CS5.5

Puede utilizar los otros espacios de trabajo o volver al espacio de trabajo de edición estándar en Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores. Para utilizar el espacio de trabajo de edición estándar de Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores, elija Ventana > Espacio de trabajo > Edición (CS5.5).

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.

(cc) BY-NC-SR Las publicaciones de Twitter™ y Facebook no están sujetas a los términos de Creative Commons.

Aviso legal | Política de privacidad en línea

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. En Adobe Premiere Pro CS5, realice lo siguiente.

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.

   En Adobe Premiere Pro CS5.5 y posterior, para maximizar un panel seleccionado, puede elegir 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.

Volver al principio

Detalles del clip en panel Info

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.

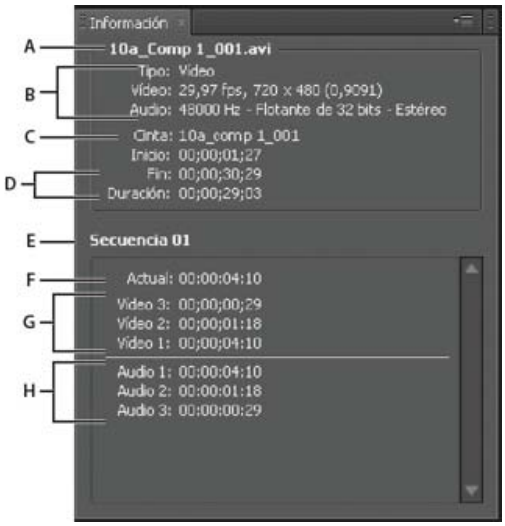
Salida Indica el código de tiempo del punto de salida del clip seleccionado.

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

(cc) BY-NC-SA

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

Volver al principio

Información general sobre el Monitor de origen y el monitor de programa

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 (CS6)

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 (CS6)

Ahora, en Premiere Pro CS6, 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.

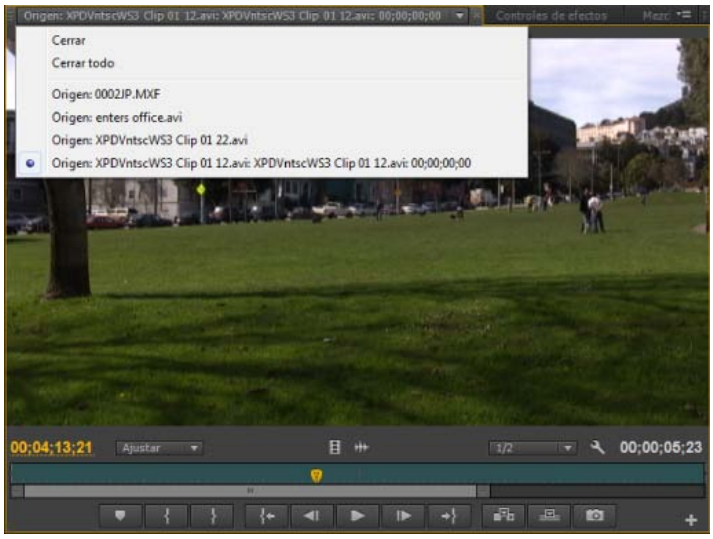
Para activar el indicador de fotogramas eliminados del monitor de origen o de programa, elija Mostrar el indicador de fotogramas eliminados en el menú del panel o en el menú emergente Ajustes.

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.

Volver al principio

Navegación de clips en el Menú de origen del Monitor de origen

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.

Volver al principio

Uso de los controles de tiempo del Monitor de origen y el Monitor de programa

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.

***A.** Visualización de tiempo actual **B.** Cabezal de reproducción **C.** Barra deslizante de zoom **D.** Regla de tiempo **E.** Visualizador de duración*

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.

En Premiere Pro CS6, los números de 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 En Premiere Pro CS6, las barras deslizantes de zoom sustituyen a las barras de área de visualización. 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 Monitor de programa (CS6)

En Premiere Pro CS6, puede mostrar u ocultar los controles de los menús de panel de los monitores de origen y de programa. 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.

Volver al principio

Visualización de las zonas seguras de los monitores

***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 Márgenes seguros situado debajo del Monitor de programa o del Monitor de origen. Vuelva a hacer clic en el botón para eliminar las guías de las zonas seguras.

  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).

Volver al principio

Selección de campos en los monitores de origen y programa

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.

1. En el Monitor de origen o el Monitor de programa, haga clic en el botón de menú del panel .
2. Seleccione Mostrar primer campo, Mostrar segundo campo o Mostrar ambos campos en función de sus necesidades.

Volver al principio

Selección de un modo de visualización

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.

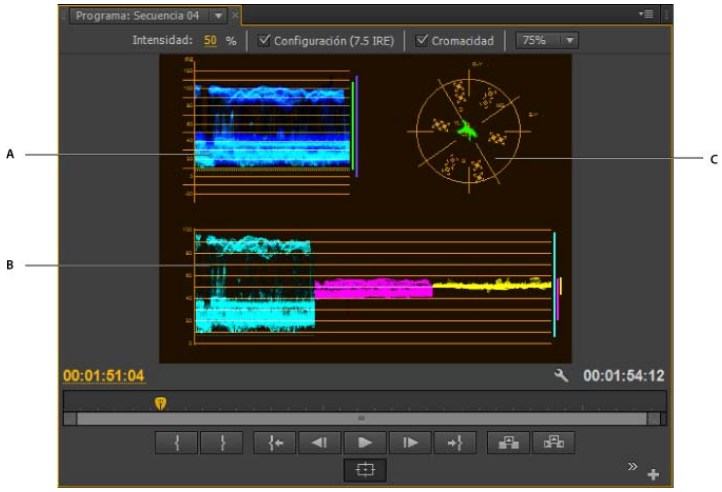
  Forma de onda YC Muestra un monitor estándar de forma de onda, que mide la luminancia de vídeo en IRE.

  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.

(cc) BY-NC-SR Las publicaciones de Twitter™ y Facebook no están sujetas a los términos de Creative Commons.

Aviso legal | Política de privacidad en línea

Personalización del panel Proyecto

Cambiar vistas del panel Proyecto
Trabajar en la vista Lista
Trabajar en la vista Icono
Personalización de las columnas de la vista Lista
Seleccionar el formato para visualización de código de tiempo en el panel Proyecto

Modificación de las vistas del panel Proyecto

Volver 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 sobre los ajustes y controles del panel Proyecto.

***A.** Vista de lista **B.** Regulador de zoom **C.** Automatizar a secuencia **D.** Buscar **E.** Nueva bandeja **F.** Nuevo elemento **G.** Borrar **H.** Vista Icono **I.** Clip utilizado en una secuencia **J.** El clip contiene tanto audio como vídeo **K.** Cabezal de reproducción para pasar por 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

Volver 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.
- En Premiere Pro CS6, al pasar el ratón por los clips aparecerá una sugerencia de herramienta con información sobre el clip.
- En Premiere Pro CS6, al pasar el ratón por las columnas, aparecerá una sugerencia de herramienta con información sobre la columna.

Trabajar en la vista Icono

Volver al principio

Tutorial de vídeo: Eliminación por desplazamiento

Premiere Pro CS6 incluye la adición de una

nueva visualización de miniaturas. Esta característica incluye la capacidad para escalar las miniaturas desde muy pequeñas a grandes y una nueva característica llamada Eliminación por desplazamiento... Leer Más

http://www.retooled.net/?p=372

por 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

En Premiere Pro CS6, la vista Icono 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 allí donde esté 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.

En Premiere Pro CS5 y versiones posteriores, puede organizar los clips en un orden deseado:

- 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.

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.

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.

Volver al principio

Personalización de las columnas de la vista Lista

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.

Edición de la visualización de las columnas en los paneles 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 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.

Volver al principio

Selección del formato para la visualización de código de tiempo en el Panel Proyecto

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

(cc) BY-NC-SA Las publicaciones de Twitter™ y Facebook no están sujetas a los términos de Creative Commons.

Avisos legales | Política de confidencialidad 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 reproductor (CS5.5 y versiones anteriores)
Preferencias de Ajustes de reproducción (CS6)
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 dialogo 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 Premiere CS5” (“Selección de preferencias, ajuste de preferencias y administración de recursos en Premiere CS5”).

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.

- En Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores, predesplazamiento y postdesplazamiento son la cantidad de segundos antes y después de un punto de edición al reproducir material de archivo para ciertas funciones de edición, como el uso del Control de recorte.

  En Premiere Pro CS6, los ajustes de predesplazamiento y postdesplazamiento se encuentran en Edición > Preferencias > Reproducir (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Reproducir (Mac OS).
- En Premiere Pro CS6, hay 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.

Volver al principio

Preferencias de aspecto

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

Volver al principio

Preferencias de audio

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.

Volver al principio

Preferencias de hardware de audio

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.

Volver al principio

Preferencias de asignación de salida de audio

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 canales Ls, Ls, C y LFE en el mismo orden que Audition.*

Volver al principio

Cambio de los ajustes de Guardado automático

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.*

Volver al principio

Preferencias de captura

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.*

Volver al principio

Preferencias de control de dispositivo

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.

Volver al principio

Preferencias de colores de etiqueta

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.

Volver al principio

Preferencias predeterminadas de etiqueta

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.

Volver al principio

Preferencias de medios

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.

Volver al principio

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.

Volver al principio

Preferencias de Ajustes de reproductor (CS5.5 y versiones anteriores)

En el panel Ajustes de reproductor del cuadro de diálogo Preferencias, puede seleccionar el reproductor predeterminado. 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
- 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.
Nota: *Las preferencias de Ajustes de reproductor se llaman preferencias de Ajustes de reproducción en Premiere Pro CS6.*

Volver al principio

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.

Preferencias del Titulador

Volver al principio

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

Volver al principio

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

(cc) BY-NC-SA

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.

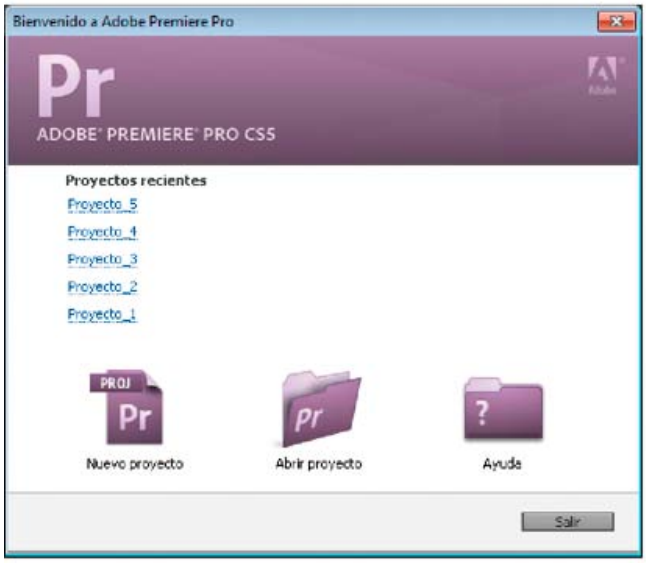
Es importante tener en cuenta que el uso de Adobe Story o Adobe OnLocation no es necesario la edición con Adobe Premiere Pro. El guión y la toma de notas en el escenario son pasos opcionales para ayudarle a organizar un proyecto antes de empezar.

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.

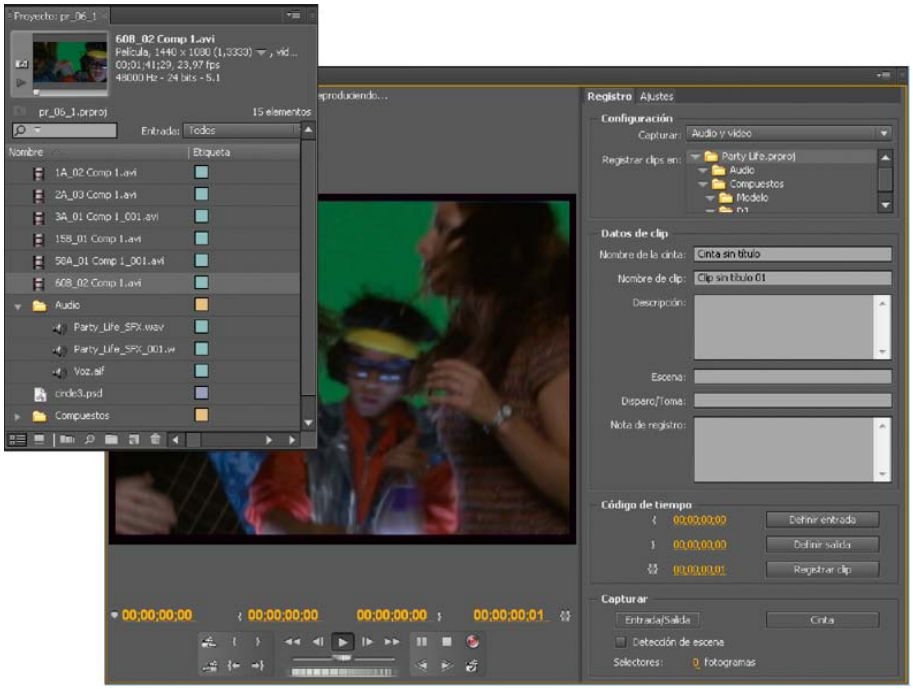
- Para obtener información general sobre el flujo de trabajo de Premiere Pro, consulte este vídeo de Video2Brain y Learn by Video, presentado por Maxim Jago.
- Para comenzar a editar rápidamente con Premiere Pro, consulte este vídeo de Video2Brain y Learn by Video, presentado por Maxim Jago.

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.)

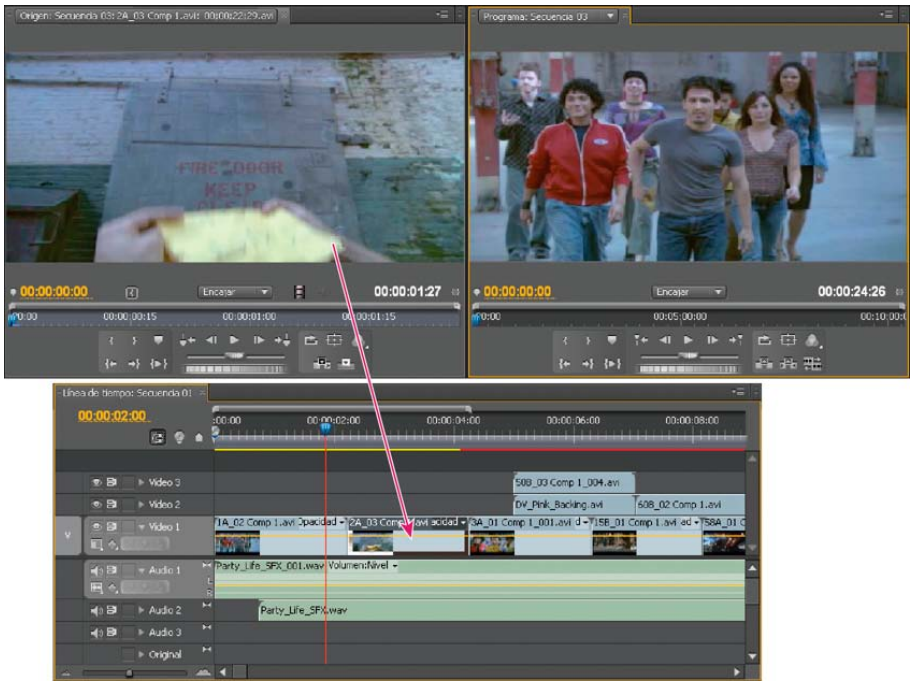
También puede utilizar Adobe®. Bridge para organizar y buscar los archivos de medios. A continuación, utilice el comando Place (Colocar) en Adobe Bridge para colocar los archivos directamente en Premiere Pro.

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 os 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.

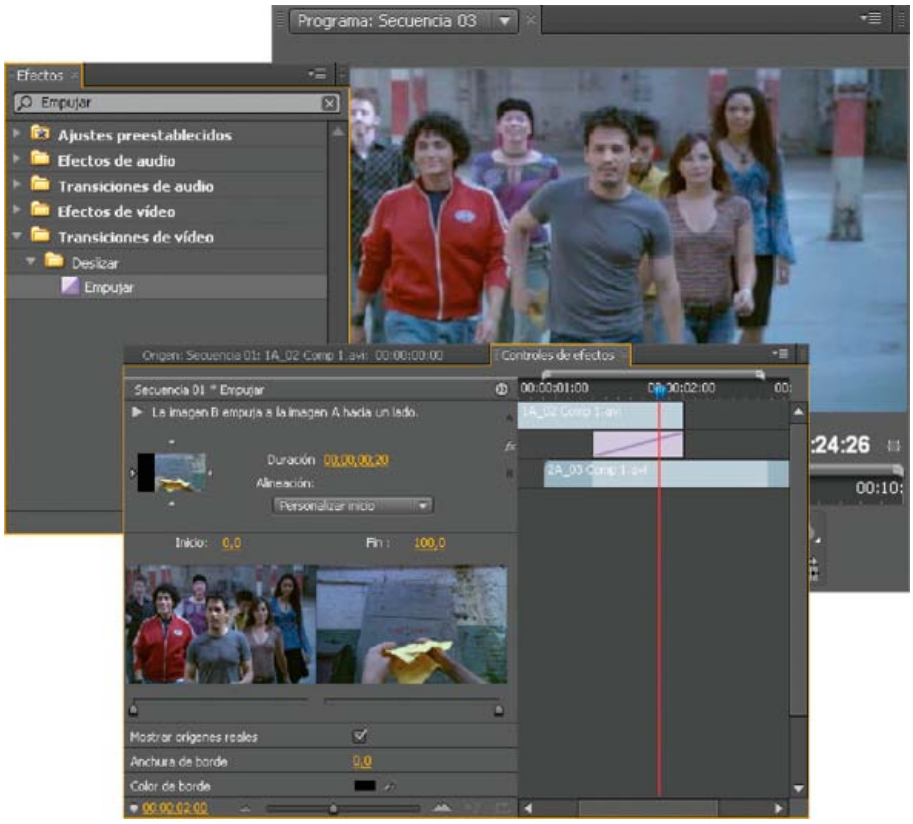
4. Agregar títulos

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

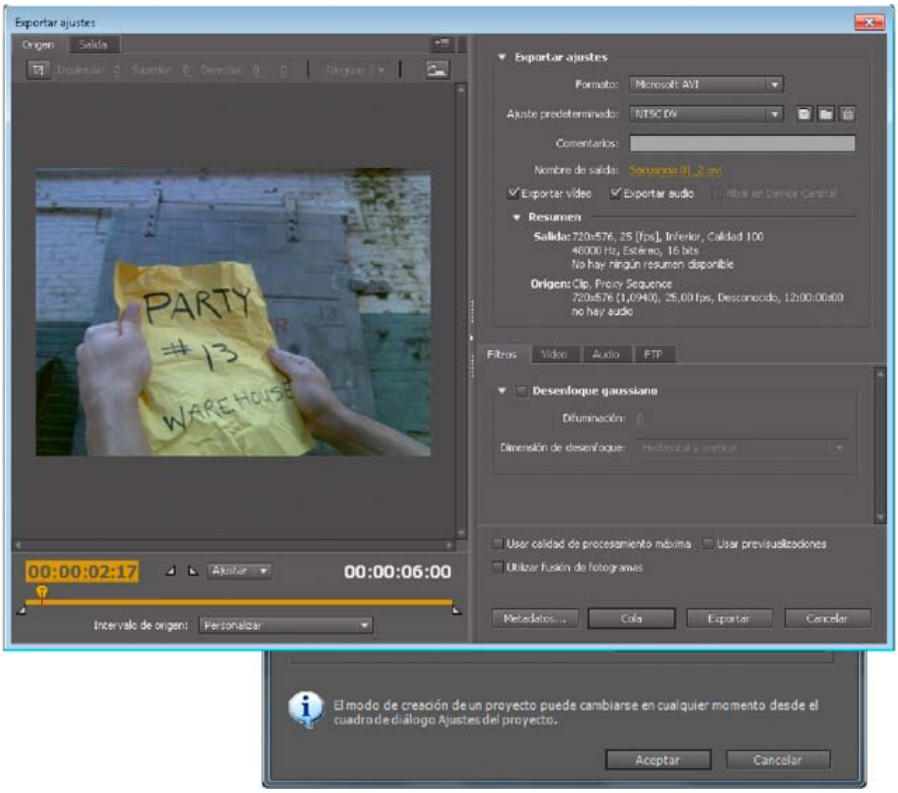
6. Mezclar audio

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

Adobe recomienda

¿Desea compartir un tutorial?

Adobe Premiere Pro CS5: bienvenido a Premiere Pro

Maxim Jago

Consulte este tutorial de vídeo de Maxim Jago en el sitio web Peachpit Press para obtener una introducción a Premiere Pro.

Adobe Premiere Pro CS5: Get Editing (Adobe Premiere Pro CS5: empezar a editar)

Maxim Jago

Consulte este tutorial de vídeo de Maxim Jago en el sitio web Peachpit Press para comenzar a editar rápidamente con Premiere Pro.

Getting Started with Adobe Premiere Pro (CS4, CS5, CS5.5) (Procedimientos iniciales de Adobe Premiere Pro (CS4, CS5, CS5.5))

Kevin Monahan

Tutoriales de vídeo, artículos y otros recursos sobre la introducción a Premiere Pro (CS4, CS5 y CS5.5).

Basic Editing with Premiere Pro: Import, Edit, and Export (Edición básica con Premiere Pro: importación, edición y exportación)

Clay Asbury

Un tutorial de inicio rápido para aprender a utilizar Premiere Pro (CS4, CS5 y CS5.5).

Documentos de introducción a Premiere Pro para usuarios de Final Cut Pro y Avid Media Composer

Todd Kopriva

Facilite la transición de Apple Final Cut Pro y Avid Media Composer a Adobe Premiere Pro con los recursos de esta entrada de blog.

Configuración de un proyecto en Adobe Premiere Pro

Max Smith

Para obtener una perspectiva más detallada del flujo de trabajo básico en Premiere Pro, consulte este vídeo, que se creó para Premiere Pro CS3, pero cuyas técnicas básicas continúan siendo válidas para la versión actual.

Glosario de términos de edición (en inglés)

Art of the Guillotine

Consulte este vínculo del sitio web Art of the Guillotine, donde encontrará un glosario de términos de edición de vídeo, así como otros recursos de edición de vídeo.

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

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Métodos abreviados de teclado predeterminados en CS6

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
Selección de herramientas (métodos abreviados de teclado)
Archivo
Edición
Paneles de visualización
Panel Captura
Monitor multicámara
Panel Proyecto
Panel Línea de tiempo
Titulador
Alineación de tipo
Panel Control de recorte
Resolución de reproducción
Panel Mezclador de audio
Panel Efectos
Espacio de trabajo
Panel Navegador de medios
Panel Historial
Panel Controles de efectos

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 Premiere Pro CS6.

Volver al principio

Búsqueda de métodos abreviados de teclado

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 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 versiones posteriores, utilice el campo de búsqueda en el 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.

Volver al principio

Personalización o carga de métodos abreviados de teclado

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 conjuntos 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 Curt 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 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.

Volver al principio

Eliminación de métodos abreviados de teclado

1. Realice una de las acciones siguientes:
   - 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. 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.

Volver al principio

Impresión de 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 desde el que podrá imprimirla.

- Haga clic en Personalización del teclado mientras presiona Ctrl+Mayús (Windows) o Comando+Mayús (Mac OS).
- Elija Edición > Personalización del teclado. En Premiere Pro CS5.5 (Mac OS), elija Premiere Pro > Métodos abreviados de teclado.
- Seleccione un conjunto de métodos abreviados de teclado en el menú Definir del cuadro de diálogo Personalización del teclado o Métodos abreviados de teclado en Premiere Pro CS5.5 (Mac OS).
- Haga clic en el botón Portapapeles.
- Inicie un nuevo documento en un editor de texto.
- Pegue el contenido del portapapeles en el documento.

Volver al principio

Selección de herramientas (métodos abreviados de teclado)

Resultado	Windows y Mac OS
Herramienta Selección	V
Herramienta Seleccionar pista	A
Herramienta Editar rizo	B
Herramienta Editar desplazamiento	N
Herramienta Ampliar velocidad	X
Herramienta Cuchilla	C
Herramienta Desplazar	Y
Herramienta Deslizar	U
Herramienta Pluma	P
Herramienta Mano	H
Herramienta de zoom	Z

Volver al principio

Archivo

Resultado	Windows	Mac OS
Salir de Premiere Pro	Ctrl + Q	Cmd + Q
Nuevo proyecto	Ctrl + Alt + N	Opc + Cmd + N
Secuencia nueva	Ctrl + N	Cmd + N
Nueva bandeja	Ctrl+/	Cmd+/
Título nuevo	Ctrl + T	Cmd + T
Plantillas	Ctrl + J	Cmd + J
Abrir proyecto	Ctrl + O	Cmd + O
Examinar 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 desde el Navegador de medios	Ctrl + Alt + I	Opc + Cmd + I
Importar	Ctrl+I	Cmd + I
Medio	Ctrl + M	Cmd + M
Seleccionar	Ctrl + Mayús + H	Mayús + Cmd + H
Ayuda	F1	F1

Volver al principio

Editar

Resultado	Windows	Mac OS
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	Eliminación hacia adelante	Eliminación hacia adelante
Eliminar rizo	Mayús + Suprimir	Opc + Supr
Seleccionar cuadro de búsqueda	Mayús + F	Mayús + F
Guardar como	Ctrl + Mayús+/	Mayús + Cmd + S
Seleccionar todo	Ctrl + A	Cmd + A
Anular selección	Ctrl+Mayús+A	Mayús + Cmd + A
Buscar	Ctrl + F	Cmd + F
Editar original	Ctrl + E	Cmd + E
Velocidad/duración	Ctrl + R	Cmd + R
Agrupar	Ctrl+G	Cmd + G
Desagrupar	Ctrl + Mayús + G	Mayús + Cmd + G
Seleccionar siguiente objeto encima	Ctrl+Alt+]	Opc + Cmd +]
Seleccionar siguiente objeto debajo	Ctrl+Alt+[	Opc + Cmd + [
Traer al frente	Ctrl + Mayús+]	Mayús + Cmd +]
Poner delante	Ctrl+]	Cmd+]
Enviar al fondo	Ctrl + Mayús+[	Mayús + Cmd + [
Poner detrás	Ctrl+[	Cmd+[
Procesar efectos en el área de trabajo	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
Modo de recorte dinámico	T	T
Cambiar tipo de recorte	Ctrl + T	Mayús + T
Recortar un fotograma	Ctrl + Flecha izquierda/derecha	Opc + Flecha izquierda/derecha
Recortar mediante desplazamiento de recorte grande	Ctrl + Mayús + Flecha izquierda/derecha	Opc + Mayús + Flecha izquierda/derecha
Definir punto de entrada de la barra del área de trabajo	Alt + ñ	Opc+[
Definir punto de salida de la barra del área de trabajo	Alt +]	Opc+]
Desplazar selección de clip hacia la izquierda cinco fotogramas	Ctrl + Alt + Mayús + Flecha a la izquierda	Opc + Mayús + Cmd + Flecha izquierda
Desplazar selección de clip hacia la izquierda un fotograma	Ctrl + Alt + Flecha a la izquierda	Opc + Cmd + Flecha izquierda
Desplazar selección de clip hacia la derecha cinco fotogramas	Ctrl + Alt + Mayús + Flecha derecha	Opc + Mayús + Cmd + Flecha derecha
Desplazar selección de clip hacia la derecha un fotograma	Ctrl + Alt + Flecha derecha	Opc + Cmd + Flecha derecha
Deslizar selección de clip hacia la derecha cinco fotogramas	Alt + Mayús +. (Periodo)	Opc + Mayús + . (Periodo)
Deslizar selección de clip hacia la izquierda cinco fotogramas	Alt + Mayús + , (coma)	Opc + Mayús + , (coma)
Deslizar selección de clip hacia la izquierda un fotograma	Alt + , (coma)	Opc + , (coma)
Deslizar selección de clip hacia la derecha un fotograma	Alt + . (punto)	Opc+. (Periodo)
Ampliar edición seleccionada a cabezal de reproducción	E	E
Aplicar transición de vídeo	Ctrl + D	Cmd + D
Aplicar transición de audio	Ctrl + Mayús + D	Mayús + Cmd + D
Levantar	´ (acento agudo)	´ (acento agudo)
Extraer	' (apóstrofe)	' (apóstrofe)
Acercar	+	=
Alejar	-	-
Ajustar	S	S

Volver al principio

Visualización de paneles

Resultado	Método abreviado (Windows y Mac OS)
Seleccionar panel anterior	Ctrl+Mayús+, [coma]
Seleccionar panel siguiente	Ctrl + Mayús+. [punto]
Panel Navegador de medios	Mayús + 8
Panel Mezclador de audio	Mayús + 6
Panel Controles de efectos	Mayús + 5
Panel Efectos	Mayús + 7
Panel Monitor de origen	Mayús + 2
Panel Monitor de programa	Mayús + 4

Panel Proyecto	Mayús + 1
Panel Línea de tiempo	Mayús + 3
Cerrar el panel activo	Ctrl + W (Windows) Comando + W (Mac OS)
Maximiza el panel bajo el puntero, independientemente del que esté activo o seleccionado.	' [Acento] (teclados en inglés de EE.UU.) o la tecla a la izquierda de la tecla numeral "1" (teclados distintos a inglés de EE.UU.), o bien, la tecla " @" en teclados en japonés
Maximiza el panel que esté activo o seleccionado, independientemente del lugar donde esté el puntero. (Adobe Premiere Pro CS5.5 y versiones posteriores.)	' [Acento] (teclados en inglés de EE.UU.) o la tecla a la izquierda de la tecla numeral "1" (teclados distintos a inglés de EE.UU.), o bien, la tecla " @" en teclados en japonés

Volver al principio

Panel Captura

Resultado	Windows y Mac OS
Grabar audio	A
Grabar vídeo	V
Desplazarse por campos que se pueden editar	Tabulador
Cancelar captura	Esc
Expulsar	E
Avance rápido	F
Ir a punto de entrada	Q
Ir a punto de salida	W
Grabar	G
Rebobinar	R
Paso atrás	Flecha izquierda
Paso adelante	Flecha derecha
Detener	S

Volver al principio

Monitor multicámara

Resultado	Windows	Mac OS
Reproducir/Detener	Barra espaciadora	Barra espaciadora
Activar/Desactivar grabación	0	0
Seleccionar cámara 1	1	Cmd + 1
Seleccionar cámara 2	2	Cmd + 2
Seleccionar cámara 3	3	Cmd + 3
Seleccionar cámara 4	4	Cmd + 4
Seleccionar cámara 5	5	Cmd + 5
Seleccionar cámara 6	6	Cmd + 6
Seleccionar cámara 7	7	Cmd + 7

Seleccionar cámara 8	8	Cmd + 8
Seleccionar cámara 9	9	Cmd + 9
Paso atrás	Flecha izquierda	Flecha izquierda
Paso adelante	Flecha derecha	Flecha derecha

Volver al principio

Panel Proyecto

Resultado	Windows	Mac OS
Lista	Ctrl + Re Pág	Cmd + Re Pág
Icono	Ctrl + Av Pág	Cmd + Av Pág
Borrar por pase	Mayús + H	Mayús + H
Eliminar selección con opciones	Ctrl + Supr	Comando + Borrar
Extender selección hacia abajo	Mayús + Flecha abajo	Mayús + Flecha abajo
Extender selección hacia la izquierda	Mayús + Flecha izquierda	Mayús + Flecha izquierda
Extender selección hacia la derecha	Mayús + Flecha a la derecha	Mayús + Flecha a la derecha
Extender selección hacia arriba	Mayús + Flecha arriba	Mayús + Flecha arriba
Bajar selección	Flecha abajo	Flecha abajo
Mover selección hasta el final	Fin	Fin
Mover selección hasta el inicio	Inicio	Inicio
Mover selección a la izquierda	Flecha izquierda	Flecha izquierda
Avanzar la selección una página	Av Pág	Av Pág
Retroceder la selección una página	Re Pág	Re Pág
Mover selección a la derecha	Flecha derecha	Flecha derecha
Subir selección	Flecha arriba	Flecha arriba
Campo de columna siguiente	Tabulador	Tabulador
Campo de fila siguiente	Intro	Retorno
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+ ñ	Mayús+ ñ
Conmutar vista	Mayús+\	Mayús+\
Abrir bandeja	Haga clic en el triángulo de revelación o seleccione la bandeja y presione la Flecha derecha	Haga clic en el triángulo de revelación o seleccione la bandeja y presione la Flecha derecha
Cerrar bandeja	Haga clic en el triángulo de revelación o seleccione la bandeja y presione la Flecha izquierda	Haga clic en el triángulo de revelación o seleccione la bandeja y presione la Flecha izquierda
Abrir y cerrar todas las bandejas	Pulse Alt y haga clic en una bandeja para abrir y cerrar todas las bandejas.	Pulse Opción y haga clic en una bandeja para abrir y cerrar todas las bandejas.

Panel Línea de tiempo

Volver al principio

Resultado	Windows	Mac OS
Marcar selección	/	/
Marcar clip	Mayús+/	Mayús+/
Añadir fotograma clave	Ctrl + clic	Comando + clic
Agregar marcador	M	M
Ir al marcador siguiente	Mayús+M	Mayús+M
Ir al marcador anterior	Ctrl+Mayús+M	Mayús+Cmd+M
Borrar marcador actual	Ctrl+Alt+M	Opc+M
Borrar todos los marcadores	Ctrl+Alt+Mayús+M	Opc+Cmd+M
Cortar en indicador de tiempo actual	Ctrl + K	Comando + K
Definir barra de área de trabajo para secuencia	Hacer doble clic en barra de área de trabajo	Hacer doble clic en barra de área de trabajo
Definir punto de entrada de barra de área de trabajo	Alt + ñ	Opción + ñ
Definir punto de salida de barra de área de trabajo	Alt +]	Opción+]
Borrar puntos de entrada y salida	Ctrl+Mayús+X	Opc+X
Borrar punto de entrada	Ctrl+Mayús+I	Opc+I
Borrar selección	Retroceso	Eliminar
Borrar punto de salida	Ctrl+Mayús+O	Opc+O
Editar punto de entrada y salida de audio y vídeo independientemente	Presione Alt y arrastre el punto de entrada y salida	Presione Opción y arrastre el punto de entrada y salida
Ampliar edición seleccionada a cabezal de reproducción	E	E
Ir a punto de entrada	Mayús+I	Mayús+I
Ir a punto de salida	Mayús+O	Mayús+O
Ir al punto de edición siguiente	Flecha arriba	Flecha arriba
Ir al punto de edición siguiente de cualquier pista	Mayús + Av Pág	Mayús + Av Pág
Ir al punto de edición anterior	Flecha abajo	Flecha abajo
Ir al punto de edición anterior de cualquier pista	Mayús + Av Pág	Mayús + Av Pág
Ir al punto de edición siguiente	Flecha abajo	Flecha abajo
Ir al punto de edición siguiente de cualquier pista	Mayús + Flecha abajo	Mayús + Flecha abajo
Ir al punto de edición anterior	Flecha arriba	Flecha arriba
Ir al punto de edición anterior de cualquier pista	Mayús + Flecha arriba	Mayús + Flecha 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 la secuencia (cuando un panel Línea de tiempo está activo)	Fin	Fin

Ir al inicio de la secuencia (cuando un panel Línea de tiempo está activo)	Inicio	Inicio
Maximizar o restaurar fotograma activo	Mayús+`	Mayús+`
Maximizar o restaurar fotograma bajo cursor	`	`
Ir al marcador de secuencia numerado	Ctrl + 1	Comando +1
Hacer coincidir fotograma	F	F
Definir fotograma del póster	Ctrl+P	Cmd + P
Borrar fotograma de póster	Ctrl+Mayús+P	Opc+P
Exportar fotograma	Ctrl+Mayús+E	Mayús+E
Avanzar clip seleccionado número especificado de fotogramas	Escriba +, seguido del número de fotogramas y presione Intro	Escriba +, seguido del número de fotogramas y presione Retorno
Retroceder clip seleccionado número especificado de fotogramas	Escriba -, seguido del número de fotogramas y presione Intro	Escriba -, seguido del número de fotogramas y presione Retorno
Reproducir desde el indicador de tiempo actual hasta el punto de salida	Ctrl + Barra espaciadora	Ctrl + Barra espaciadora (solo teclados ingleses)
Reproducir de entrada a salida con predesplazamiento/postdesplazamiento	Mayús + Barra espaciadora	Mayús + Barra espaciadora
Conmutar Reproducir/detener	Barra espaciadora	Barra espaciadora
Reproducir hacia delante a velocidad rápida	Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras pulsa varias veces la L hasta que se reproduzca a la velocidad deseada. Suelte la tecla Mayús.	Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras pulsa varias veces la L hasta que se reproduzca a la velocidad deseada. Suelte la tecla Mayús.
Reproducir hacia adelante a velocidad normal	L	L
Reproducir hacia delante un fotograma cada vez	Mantenga pulsada la tecla K mientras pulsa la tecla L	Mantenga pulsada la tecla K mientras pulsa la tecla L
Reproducir hacia delante lentamente (8 fps)	Mantenga pulsadas las teclas K y L	Mantenga pulsadas las teclas K y L
Reproducir hacia atrás a velocidad rápida	Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras pulsa varias veces la J hasta que se reproduzca a la velocidad deseada. Suelte la tecla Mayús.	Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras pulsa varias veces la J hasta que se reproduzca a la velocidad deseada. Suelte la tecla Mayús.
Reproducir hacia atrás a velocidad normal	J	J
Reproducir hacia atrás un fotograma cada vez	Mantenga pulsada la tecla K mientras pulsa la tecla J	Mantenga pulsada la tecla K mientras pulsa la tecla J
Reproducir hacia atrás lentamente (8 fps)	Mantenga pulsadas las teclas K y J	Mantenga pulsadas las teclas K y J
Mostrar secuencia anidada	Ctrl + Mayús + F	Mayús + T
Eliminar rizo	Alt + Retroceso	Opción + Eliminar
Marcar entrada	I	I
Marcar salida	O	O
Mostrar pantalla siguiente	Av Pág	Av Pág
Mostrar pantalla anterior	Re Pág	Re Pág
Trayecto izquierdo	J	J
Trayecto lento izquierda	Mayús + J	Mayús + J

Trayecto derecho	L	L
Trayecto lento derecha	Mayús + L	Mayús + L
Detención de trayecto	K	K
Deslizar audio o vídeo independientemente	Presione Alt y arrastre la parte de audio o vídeo del clip con la herramienta Selección	Presione Opción y arrastre la parte de audio o vídeo del clip con la herramienta Selección
Paso atrás	Flecha izquierda	Flecha izquierda
Retroceder 5 fotogramas/unidades	Mayús + Flecha izquierda	Mayús + Flecha izquierda
Paso adelante	Flecha derecha	Flecha derecha
Avanzar 5 fotogramas/unidades	Mayús + Flecha a la derecha	Mayús + Flecha a la derecha
Conmutar entre los formatos de visualización de código de tiempo disponibles.	Presione Control y haga clic en el texto activo del código de tiempo	Presione Comando y haga clic en el texto activo del código de tiempo
Conmutar pantalla completa	Ctrl+`	Ctrl+`
Recortar	T	T
Acercar	+	=
Alejar	-	-
Acercar/alejar la vista de secuencia completa	\	\ (solo teclados ingleses)
Probar	Mayús + K	Mayús + K
Reproducir de entrada a salida	Alt + K	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	Espacio
Mostrar secuencia anidada	Mayús + T	Mayús + T

Volver al principio

Titulador

Resultado	Windows	Mac OS
Herramienta Arco	A	A
Reducir espaciado manual cinco unidades	Alt + Mayús + Flecha a la izquierda	Opción + Mayús + Flecha izquierda
Reducir espaciado manual una unidad	Alt + Flecha izquierda	Opción + Flecha izquierda
Reducir interlineado cinco unidades	Alt + Mayús + Flecha abajo	Opción + Mayús + Flecha abajo
Reducir interlineado una unidad	Alt + Flecha abajo	Opción + Flecha abajo
Reducir tamaño de texto cinco puntos	Ctrl + Alt + Mayús + Flecha a la izquierda	Opción + Mayús + Cmd + Flecha izquierda
Reducir tamaño de texto 1 punto	Ctrl + Alt + Flecha a la izquierda	Opción + Comando + Flecha izquierda
Herramienta Elipse	E	E
Empujar selección de clip 5 fotogramas a	Alt + Mayús + Flecha a la izquierda	Mayús + Cmd + Flecha izquierda

la izquierda		
Empujar selección de clip un fotograma a la izquierda	Alt + Flecha izquierda	Cmd + Flecha izquierda
Empujar selección de clip 5 fotogramas a la derecha	Alt + Mayús + Flecha derecha	Mayús + Cmd + Flecha derecha
Empujar selección de clip un fotograma a la derecha	Alt + Flecha derecha	Cmd + Flecha derecha
Aumentar espaciado manual cinco unidades	Alt + Mayús + Flecha derecha	Opción + Mayús + Flecha derecha
Aumentar espaciado manual una unidad	Alt + Flecha derecha	Opción + Flecha derecha
Aumentar interlineado cinco unidades	Alt + Mayús + Flecha arriba	Opción + Mayús + Flecha arriba
Aumentar interlineado una unidad	Alt + Flecha arriba	Opción + Flecha arriba
Aumentar tamaño de texto cinco puntos	Ctrl + Alt + Mayús + Flecha derecha	Opción + Mayús + Cmd + Flecha derecha
Aumentar tamaño de texto 1 punto	Ctrl + Alt + Flecha derecha	Opción + Cmd + Flecha derecha
Insertar símbolo de copyright	Ctrl + Alt + Mayús + C	Opción + Mayús + Cmd + C
Insertar símbolo registrado	Ctrl + Alt + Mayús + R	Opción + Mayús + Cmd + R
Herramienta línea	L	L
Empujar objeto seleccionado 5 píxeles abajo	Mayús + Flecha abajo	Mayús + Flecha abajo
Empujar objeto seleccionado 1 píxel abajo	Flecha abajo	Flecha abajo
Empujar objeto seleccionado 5 píxeles a la izquierda	Mayús + Flecha izquierda	Mayús + Flecha izquierda
Empujar objeto seleccionado 1 píxel a la izquierda	Flecha izquierda	Flecha izquierda
Empujar objeto seleccionado 5 píxeles a la derecha	Mayús + Flecha a la derecha	Mayús + Flecha a la derecha
Empujar objeto seleccionado 1 píxel a la derecha	Flecha derecha	Flecha derecha
Empujar objeto seleccionado 5 píxeles arriba	Mayús + Flecha arriba	Mayús + Flecha arriba
Empujar objeto seleccionado 1 píxel arriba	Flecha arriba	Flecha arriba
Herramienta Pluma	P	P
Colocar objetos en la parte inferior del margen de título seguro	Ctrl + Mayús + D	Comando + Mayús + D
Colocar objetos a la izquierda del margen de título seguro	Ctrl + Mayús + F	Comando + Mayús + F
Colocar objetos en la parte superior del margen de título seguro	Ctrl + Mayús + O	Comando + Mayús + O
Herramienta Rectángulo	R	R
Herramienta Giro	O	O
Herramienta Selección	V	V
Herramienta Tipo	T	T

Herramienta de tipo vertical	C	C
Herramienta Cuña	W	W

Alineación de tipo

Volver al principio

Resultado	Windows	Mac OS
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

Panel Control de recorte

Volver al principio

Resultado	Windows	Mac OS
Foco en lados de entrada y salida	Alt + 1	Opción + 1
Foco en lado de entrada	Alt + 3	Opción + 3
Foco en lado de salida	Alt + 2	Opción + 2
Recortar hacia atrás mediante desplazamiento de recorte grande	Alt + Mayús + Flecha a la izquierda	Opción + Mayús + Flecha izquierda
Recortar hacia atrás un fotograma	Alt + Flecha izquierda	Opción + Flecha izquierda
Recortar hacia delante mediante desplazamiento de recorte grande	Alt + Mayús + Flecha derecha	Opción + Mayús + Flecha derecha
Recortar hacia delante un fotograma	Alt + Flecha derecha	Opción + Flecha derecha

Resolución de reproducción

Volver al principio

Resultado	Windows	Mac OS
Completa	Ctrl + 0	Cmd + 0
1/2	Ctrl + 2	Cmd + 2
1/4	Ctrl + 4	Cmd + 4
1/8	Ctrl + 8	Cmd + 8

Panel Mezclador de audio

Volver al principio

Resultado	Windows	Mac OS
Mostrar/ocultar pistas	Ctrl + Alt + T	Opc + Cmd + T
Sólo entrada(s) de contador	Ctrl+Mayús+I	Ctrl+Mayús+I

Panel Efectos

Volver al principio

Resultado	Windows	Mac OS
Nueva bandeja personalizada	Ctrl+/	Cmd+/
Eliminación de elemento personalizado	Eliminar	Eliminar

Espacio de trabajo

Volver al principio

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	\	\

Panel Navegador de medios

Volver al principio

Resultado	Windows	Mac OS
Directorio siguiente	Ctrl+Mayús+N	Mayús + Cmd + N
Abrir en monitor de origen	Mayús+O	Mayús+O
Directorio padre	Ctrl+Flecha arriba	Cmd + Flecha arriba
Directorio anterior	Ctrl+Mayús+P	Mayús + Cmd + P
Seleccionar una lista de directorios	Flecha izquierda	Flecha izquierda
Seleccionar una lista de medios	Flecha derecha	Flecha derecha
Directorio seleccionado	Ctrl + Intro	Cmd + Retorno

Panel Historia

Volver al principio

Resultado	Windows	Mac OS
Retroceder	Flecha izquierda	Flecha izquierda
Paso adelante	Flecha derecha	Flecha derecha
Eliminar	Eliminar	Eliminar

Panel Controles de efectos

Volver al principio

Resultado	Windows	Mac OS
Eliminar efecto seleccionado	Eliminar	Eliminar
Ir al inicio del clip seleccionado (cuando está activo el panel Controles de efectos)	Inicio	Inicio
Ir al fin del clip seleccionado (cuando está activo el panel Controles de efectos)	Fin	Fin

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

Avisos legales | Política de confidencialidad en línea

Métodos abreviados de teclado predeterminados (CS5 y CS5.5)

Búsqueda de métodos abreviados de teclado
Personalización o carga de métodos abreviados de teclado
Eliminación de métodos abreviados
Impresión de métodos abreviados de teclado
Selección de herramientas (métodos abreviados de teclado)
Paneles de visualización (métodos abreviados de teclado)
Panel Captura (métodos abreviados de teclado)
Monitor 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 Recortar (métodos abreviados de teclado)
Panel Controles de efectos (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 Premiere Pro CS5.5.

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 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 versiones posteriores, utilice el campo de búsqueda en el cuadro de diálogo Personalización del teclado para buscar comandos específicos rápidamente.

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 acerca de los cambios en el cuadro de diálogo de métodos abreviados de teclado de Premiere Pro CS5.5, consulte este vídeo de Video2Brain.

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. Haga clic en el campo de método abreviado del elemento para seleccionarlo.
2. 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 uso.
3. 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.

4. 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.

Volver al principio

Eliminación de métodos abreviados de teclado

- 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.

Volver al principio

Impresión de 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 desde el que podrá imprimirla.

- Haga clic en Personalización del teclado mientras presiona Ctrl+Mayús (Windows) o Comando+Mayús (Mac OS).
- Elija Edición > Personalización del teclado. En Premiere Pro CS5.5 (Mac OS), elija Premiere Pro > Métodos abreviados de teclado.
- Seleccione un conjunto de métodos abreviados de teclado en el menú Definir del cuadro de diálogo Personalización del teclado o Métodos abreviados de teclado en Premiere Pro CS5.5 (Mac OS).
- Haga clic en el botón Portapapeles.
- Inicie un nuevo documento en un editor de texto.
- Pegue el contenido del portapapeles en el documento.

Volver al principio

Selección de herramientas (métodos abreviados de teclado)

Resultado	Windows y Mac OS
Herramienta Selección	V
Herramienta Seleccionar pista	A
Herramienta Editar rizo	B
Herramienta Editar desplazamiento	N
Herramienta Ampliar velocidad	X
Herramienta Cuchilla	C
Herramienta Desplazar	Y
Herramienta Deslizar	U
Herramienta Pluma	P
Herramienta Mano	H

Herramienta de zoom	Z

Volver al principio

Paneles de visualización (métodos abreviados de teclado)

Resultado	Método abreviado (Windows y Mac OS)
Activar paneles en rotación a la izquierda	Ctrl+Mayús+, [coma]
Activar paneles en rotación a la derecha	Ctrl + Mayús+. [punto]
Panel Mezclador de audio	Mayús + 6
Panel Controles de efectos	Mayús + 5
Panel Efectos	Mayús + 7
Panel Monitor de origen	Mayús + 2
Panel Monitor de programa	Mayús + 4
panel Proyecto	Mayús + 1
Panel Línea de tiempo	Mayús + 3
Cerrar el panel activo	Ctrl + W (Windows) Comando + W (Mac OS)
Maximiza el panel bajo el puntero, independientemente del que esté activo o seleccionado.	' [Acento] (teclados en inglés de EE.UU.) o la tecla a la izquierda de la tecla numeral "1" (teclados distintos a inglés de EE.UU.), o bien, la tecla " @" en teclados en japonés
Maximiza el panel que esté activo o seleccionado, independientemente del lugar donde esté el puntero. (Adobe Premiere Pro CS5.5 y versiones posteriores.)	' [Acento] (teclados en inglés de EE.UU.) o la tecla a la izquierda de la tecla numeral "1" (teclados distintos a inglés de EE.UU.), o bien, la tecla " @" en teclados en japonés

Volver al principio

Panel Capturar (métodos abreviados de teclado)

Resultado	Windows y Mac OS
Desplazarse por campos que se pueden editar	Tabulador
Cancelar captura	Esc
Expulsar	E
Avance rápido	F
Ir a punto de entrada	Q
Ir a punto de salida	W
Grabar	G
Rebobinar	R
Paso atrás	Flecha izquierda
Paso adelante	Flecha derecha
Detener	S

Volver al principio

Monitor multicámara (métodos abreviados de teclado)

Resultado	Windows y Mac OS
Ir al punto de edición siguiente	Av Pág
Ir al punto de edición anterior	Re Pág
Reproducir/Detener	Barra espaciadora
Activar/Desactivar grabación	0
Seleccionar cámara 1	1
Seleccionar cámara 2	2
Seleccionar cámara 3	3
Seleccionar cámara 4	4
Paso atrás	Flecha izquierda
Paso adelante	Flecha derecha

Volver al principio

Panel Proyecto (métodos abreviados de teclado)

Resultado	Windows	Mac OS
Eliminar selección con opciones	Ctrl + Retroceso	Comando + Borrar
Extender selección hacia abajo	Mayús + Flecha abajo	Mayús + Flecha abajo
Extender selección hacia la izquierda	Mayús + Flecha izquierda	Mayús + Flecha izquierda
Extender selección hacia la derecha	Mayús + Flecha a la derecha	Mayús + Flecha a la derecha
Extender selección hacia arriba	Mayús + Flecha arriba	Mayús + Flecha arriba
Bajar selección	Flecha abajo	Flecha abajo
Mover selección hasta el final	Fin	Fin
Mover selección hasta el inicio	Inicio	Inicio
Mover selección a la izquierda	Flecha izquierda	Flecha izquierda
Avanzar la selección una página	Av Pág	Av Pág
Retroceder la selección una página	Re Pág	Re Pág
Mover selección a la derecha	Flecha derecha	Flecha derecha
Subir selección	Flecha arriba	Flecha arriba
Tamaño siguiente de miniatura	Mayús+ ´	Mayús+ ´
Tamaño anterior de miniatura	Mayús+ ñ	Mayús+ ñ
Abrir bandeja	Haga clic en el triángulo de revelación o seleccione la bandeja y presione la Flecha derecha	Haga clic en el triángulo de revelación o seleccione la bandeja y presione la Flecha derecha
Cerrar bandeja	Haga clic en el triángulo de revelación o seleccione la bandeja y presione la Flecha	Haga clic en el triángulo de revelación o seleccione la bandeja y presione la Flecha

	izquierda	izquierda
Abrir y cerrar todas las bandejas	Pulse Alt y haga clic en una bandeja para abrir y cerrar todas las bandejas.	Pulse Opción y haga clic en una bandeja para abrir y cerrar todas las bandejas.

Volver al principio

Panel Línea de tiempo (métodos abreviados de teclado)

Resultado	Windows	Mac OS
Añadir fotograma clave	Ctrl + clic	Comando + clic
Cortar en indicador de tiempo actual	Ctrl + K	Comando + K
Definir barra de área de trabajo para secuencia	Hacer doble clic en barra de área de trabajo	Hacer doble clic en barra de área de trabajo
Definir punto de entrada de barra de área de trabajo	Alt + ñ	Opción + ñ
Definir punto de salida de barra de área de trabajo	Alt +]	Opción+]
Borrar puntos de entrada y salida	G	G
Borrar punto de entrada	D	D
Borrar selección	Retroceso	Eliminar
Borrar punto de salida	F	F
Editar punto de entrada y salida de audio y vídeo independientemente	Presione Alt y arrastre el punto de entrada y salida	Presione Opción y arrastre el punto de entrada y salida
Ir a punto de entrada	Q	Q
Ir a punto de salida	W	W
Ir al punto de edición siguiente	Av Pág	Av Pág
Ir al punto de edición anterior	Re Pág	Re Pág
Ir al final del clip seleccionado	Mayús + Fin	Mayús + Fin
Ir al inicio del clip seleccionado	Mayús + Inicio	Mayús + Inicio
Ir al final de la secuencia (cuando un panel Línea de tiempo está activo)	Fin	Fin
Ir al inicio de la secuencia (cuando un panel Línea de tiempo está activo)	Inicio	Inicio
Ir al marcador de secuencia numerado	Ctrl + 1	Comando +1
Hacer coincidir fotograma	M	M
Avanzar clip seleccionado número especificado de fotogramas	Escriba +, seguido del número de fotogramas y presione Intro	Escriba +, seguido del número de fotogramas y presione Retorno
Retroceder clip seleccionado número especificado de fotogramas	Escriba -, seguido del número de fotogramas y presione Intro	Escriba -, seguido del número de fotogramas y presione Retorno
Empujar selección de clip 5 fotogramas a la izquierda	Alt + Mayús + ,	Opción + Mayús + ,
Empujar selección de clip un fotograma a la izquierda	Alt + ,	Opción + ,

Empujar selección de clip 5 fotogramas a la derecha	Alt + Mayús +.	Opción + Mayús +.
Empujar selección de clip un fotograma a la derecha	Alt +.	Opción +.
Reproducir desde el indicador de tiempo actual hasta el punto de salida	Ctrl + Barra espaciadora	Ctrl + Barra espaciadora (solo teclados ingleses)
Reproducir de entrada a salida con predesplazamiento/postdesplazamiento	Mayús + Barra espaciadora	Mayús + Barra espaciadora
Conmutar Reproducir/detener	Barra espaciadora	Barra espaciadora
Reproducir hacia delante a velocidad rápida	Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras pulsa varias veces la L hasta que se reproduzca a la velocidad deseada. Suelte la tecla Mayús.	Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras pulsa varias veces la L hasta que se reproduzca a la velocidad deseada. Suelte la tecla Mayús.
Reproducir hacia adelante a velocidad normal	L	L
Reproducir hacia delante un fotograma cada vez	Mantenga pulsada la tecla K mientras pulsa la tecla L	Mantenga pulsada la tecla K mientras pulsa la tecla L
Reproducir hacia delante lentamente (8 fps)	Mantenga pulsadas las teclas K y L	Mantenga pulsadas las teclas K y L
Reproducir hacia atrás a velocidad rápida	Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras pulsa varias veces la J hasta que se reproduzca a la velocidad deseada. Suelte la tecla Mayús.	Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras pulsa varias veces la J hasta que se reproduzca a la velocidad deseada. Suelte la tecla Mayús.
Reproducir hacia atrás a velocidad normal	J	J
Reproducir hacia atrás un fotograma cada vez	Mantenga pulsada la tecla K mientras pulsa la tecla J	Mantenga pulsada la tecla K mientras pulsa la tecla J
Reproducir hacia atrás lentamente (8 fps)	Mantenga pulsadas las teclas K y J	Mantenga pulsadas las teclas K y J
Mostrar secuencia anidada	Mayús + T	Mayús + T
Eliminar rizo	Alt + Retroceso	Opción + Eliminar
Definir punto de entrada	I	I
Definir siguiente marcador de línea de tiempo numerado disponible	Mayús + * (utilice el teclado numérico)	Mayús + * (utilice el teclado numérico)
Definir punto de salida	O	O
Definir marcador sin numerar	* (utilice el teclado numérico)	* (utilice el teclado numérico)
Mostrar pantalla siguiente	Flecha abajo	Flecha abajo
Mostrar pantalla anterior	Flecha arriba	Flecha arriba
Trayecto lento izquierda	Mayús + J	Mayús + J
Trayecto lento derecha	Mayús + L	Mayús + L
Detención de trayecto	K	K
Deslizar selección de clip 5 fotogramas a la izquierda	Alt + Mayús + Flecha a la izquierda	Opción + Mayús + Flecha izquierda
Deslizar selección de clip un fotograma a la izquierda	Alt + Flecha izquierda	Opción + Flecha izquierda
Deslizar selección de clip 5 fotogramas a	Alt + Mayús + Flecha derecha	Opción + Mayús + Flecha derecha

la derecha		
Deslizar selección de clip un fotograma a la derecha	Alt + Flecha derecha	Opción + Flecha derecha
Deslizar audio o vídeo independientemente	Presione Alt y arrastre la parte de audio o vídeo del clip con la herramienta Selección	Presione Opción y arrastre la parte de audio o vídeo del clip con la herramienta Selección
Paso atrás	Flecha izquierda	Flecha izquierda
Retroceder 5 fotogramas/unidades	Mayús + Flecha izquierda	Mayús + Flecha izquierda
Paso adelante	Flecha derecha	Flecha derecha
Avanzar 5 fotogramas/unidades	Mayús + Flecha a la derecha	Mayús + Flecha a la derecha
Conmutar entre los formatos de visualización de código de tiempo disponibles.	Presione Control y haga clic en el texto activo del código de tiempo	Presione Comando y haga clic en el texto activo del código de tiempo
Recortar	T	T
Acercar	+	=
Alejar	-	-
Acercar/alejar la vista de secuencia completa	\	\ (solo teclados ingleses)

Volver al principio

Titulador (métodos abreviados de teclado)

Resultado	Windows	Mac OS
Herramienta Arco	A	A
Reducir espaciado manual cinco unidades	Alt + Mayús + Flecha a la izquierda	Opción + Mayús + Flecha izquierda
Reducir espaciado manual una unidad	Alt + Flecha izquierda	Opción + Flecha izquierda
Reducir interlineado cinco unidades	Alt + Mayús + Flecha abajo	Opción + Mayús + Flecha abajo
Reducir interlineado una unidad	Alt + Flecha abajo	Opción + Flecha abajo
Reducir tamaño de texto cinco puntos	Ctrl + Alt + Mayús + Flecha a la izquierda	Comando + Opción + Mayús + Flecha izquierda
Reducir tamaño de texto 1 punto	Ctrl + Alt + Flecha a la izquierda	Comando + Opción + Flecha izquierda
Herramienta Elipse	E	E
Aumentar espaciado manual cinco unidades	Alt + Mayús + Flecha derecha	Opción + Mayús + Flecha derecha
Aumentar espaciado manual una unidad	Alt + Flecha derecha	Opción + Flecha derecha
Aumentar interlineado cinco unidades	Alt + Mayús + Flecha arriba	Opción + Mayús + Flecha arriba
Aumentar interlineado una unidad	Alt + Flecha arriba	Opción + Flecha arriba
Aumentar tamaño de texto cinco puntos	Ctrl + Alt + Mayús + Flecha derecha	Comando + Opción + Mayús + Flecha derecha
Aumentar tamaño de texto 1 punto	Ctrl + Alt + Flecha derecha	Comando + Opción + Flecha derecha
Insertar símbolo de copyright	Ctrl + Alt + Mayús + C	Comando + Opción + Mayús + C

Insertar símbolo registrado	Ctrl + Alt + Mayús + R	Comando + Opción + Mayús + R
Herramienta línea	L	L
Título nuevo	Ctrl + T	Comando + T
Empujar objeto seleccionado 5 píxeles abajo	Mayús + Flecha abajo	Mayús + Flecha abajo
Empujar objeto seleccionado 1 píxel abajo	Flecha abajo	Flecha abajo
Empujar objeto seleccionado 5 píxeles a la izquierda	Mayús + Flecha izquierda	Mayús + Flecha izquierda
Empujar objeto seleccionado 1 píxel a la izquierda	Flecha izquierda	Flecha izquierda
Empujar objeto seleccionado 5 píxeles a la derecha	Mayús + Flecha a la derecha	Mayús + Flecha a la derecha
Empujar objeto seleccionado 1 píxel a la derecha	Flecha derecha	Flecha derecha
Empujar objeto seleccionado 5 píxeles arriba	Mayús + Flecha arriba	Mayús + Flecha arriba
Empujar objeto seleccionado 1 píxel arriba	Flecha arriba	Flecha arriba
Herramienta Pluma	P	P
Colocar objetos en la parte inferior del margen de título seguro	Ctrl + Mayús + D	Comando + Mayús + D
Colocar objetos a la izquierda del margen de título seguro	Ctrl + Mayús + F	Comando + Mayús + F
Colocar objetos en la parte superior del margen de título seguro	Ctrl + Mayús + O	Comando + Mayús + O
Herramienta Rectángulo	R	R
Herramienta Giro	O	O
Herramienta Selección	V	V
Herramienta Tipo	T	T
Herramienta de tipo vertical	C	C
Herramienta Cuña	W	W

Volver al principio

Panel Recortar (métodos abreviados de teclado)

Resultado	Windows	Mac OS
Foco en lados de entrada y salida	Alt + 1	Opción + 1
Foco en lado de entrada	Alt + 3	Opción + 3
Foco en lado de salida	Alt + 2	Opción + 2
Recortar hacia atrás mediante desplazamiento de recorte grande	Alt + Mayús + Flecha a la izquierda	Opción + Mayús + Flecha izquierda
Recortar hacia atrás un fotograma	Alt + Flecha izquierda	Opción + Flecha izquierda

Recortar hacia delante mediante desplazamiento de recorte grande	Alt + Mayús + Flecha derecha	Opción + Mayús + Flecha derecha
Recortar hacia delante un fotograma	Alt + Flecha derecha	Opción + Flecha derecha

Volver al principio

Panel Controles de efectos (métodos abreviados de teclado)

Resultado	Windows	Mac OS
Ir al inicio del clip seleccionado (cuando está activo el panel Controles de efectos)	Inicio	Inicio
Ir al fin del clip seleccionado (cuando está activo el panel Controles de efectos)	Fin	Fin

(cc) BY-NC-SR Las publicaciones de Twitter™ y Facebook no están sujetas a los términos de Creative Commons.

Avisos legales | Política de confidencialidad 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)

Volver al principio

Adobe Dynamic Link (CS6)

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.

Volver al principio

Adobe Dynamic Link (solo en Production Premium o Master Collection)

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 Proen 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.*

Volver al principio

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).*

Volver al principio

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

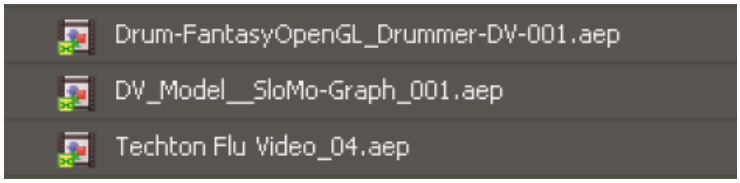
Para obtener mejores resultados, haga que los ajustes de la composición (como las dimensiones, la proporción de píxeles y la velocidad de fotogramas) coincidan con los del proyecto de Adobe Premiere Pro o Encore.

❖ 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

Volver al principio

Eliminación de una composición o un clip enlazados dinámicamente (solo en Production Premium o Master Collection)

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.

Volver al principio

Modificación de una composición enlazada dinámicamente en After Effects (solo en Production Premium o Master Collection)

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.*

Volver al principio

Creación de una composición de After Effects a partir de clips en Premiere Pro (solo Production Premium)

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.

Volver al principio

Composiciones desconectadas y Dynamic Link (solo en Production Premium o Master Collection)

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

Dynamic Link de Premiere Pro a After Effects

(cc) BY-NC-SA

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 fija 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

En Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores, puede intercambiar archivos de vídeo, como películas de QuickTime, entre Photoshop y Premiere Pro. Cuando abre una película en Photoshop, se crea una capa de vídeo que hace referencia al material de archivo de origen. Las capas de vídeo le permiten pintar sin causar daños en los fotogramas de la película. Cuando se guarda un archivo PSD con una capa de vídeo, Photoshop guarda las modificaciones realizadas en la capa de vídeo. Photoshop no guarda la modificaciones realizadas en el propio material de archivo de origen.

En Premiere Pro CS6, 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.

Volver al principio

Copia entre After Effects y Adobe Premiere Pro

- 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	After Effects no muestra efectos no admitidos en el panel Controles de 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.*

Volver al principio

Trabajo con Adobe Premiere Pro y Adobe Flash

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.

Volver al principio

Trabajo con Adobe Story, Adobe OnLocation y Adobe Premiere Pro

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).

Karl Soule trata la nueva capacidad de OnLocation CS5 de admitir flujos de trabajo sin cinta en escenarios y le muestra cómo crear una edición de montaje inicial con rapidez con OnLocation y Premiere Pro en este vídeo.

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.

Volver al principio

Uso de Encore y Premiere Pro

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:

Adición 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.*

Volver al principio

Trabajo con Final Cut Pro y Adobe Premiere Pro

Los archivos XML de proyecto de Final Cut Pro se pueden importar en Premiere Pro. Para obtener más información, consulte Importación de proyectos 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.*

Volver al principio

Trabajo con Avid Media Composer y Premiere Pro

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 de Premiere Pro CS5 para editores de Avid, 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

(cc) BY-NC-SA

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.

(cc) BY-NC-SR

Avisos legales | Política de privacidad 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 conjuntos 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 Curt 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 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.

Volver al principio

Eliminar métodos abreviados de teclado

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.

Volver al principio

Impresión de 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 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.

(cc) BY-NC-SR

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Configuración del sistema

Versiones de prueba de Premiere Pro
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.

Volver al principio

Versiones de prueba de Premiere Pro

La versión de prueba de Premiere Pro CS5.5 no incluye algunas funciones que dependen de componentes de software de terceros que solo se incluyen en la versión completa de Premiere Pro. La importación y exportación de algunos formatos no se admite en la versión de prueba: AVC-Intra, AVCHD, HDV, MPEG-2, MPEG-2 DVD, MPEG-2 Blu-ray y XDCAM. Para ver una lista detallada de las limitaciones de la versión de prueba de software de Premiere Pro, consulte el sitio web de Adobe.

La versión de prueba de Adobe Premiere Pro CS5.5 y posterior no presenta las limitaciones de Premiere Pro CS5. Incluye todos los ajustes preestablecidos de secuencia, modos de edición, codificadores y descodificadores que se incluyen en la versión completa y activada de Premiere Pro CS5.5 y posterior. Sin embargo, después de la descarga de la versión de prueba de Premiere Pro CS5.5 y posterior, no recibirá las plantillas de título ni los diccionarios de voz a texto (modelos de análisis de voz) que no estén en inglés. Estos elementos están disponibles para descarga después de haber adquirido el software.

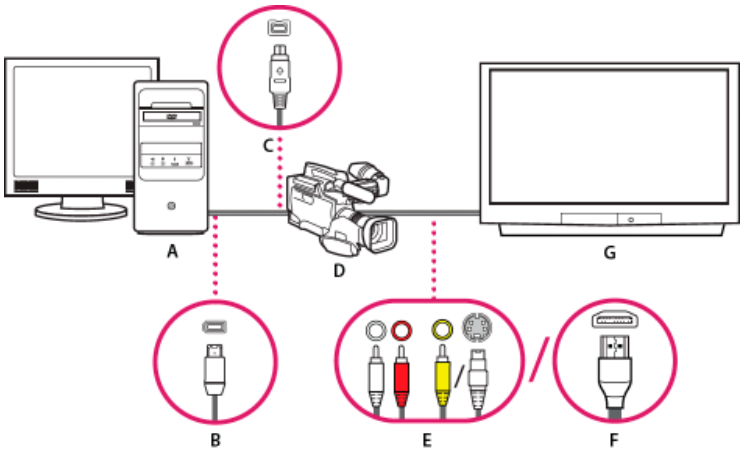
Consulte esta lección de Video2Brain para obtener más información sobre las mejoras en la versión de prueba gratuita de Adobe Premiere Pro CS5.5 y posterior; sobre todo la inclusión de todos los codificadores y descodificadores. Ahora la versión de prueba puede importar y exportar los mismos formatos que la versión completa.

Para obtener más información sobre la versión de prueba de Adobe Premiere Pro CS5.5 y posterior, consulte esta entrada en el blog Premiere Pro Work Area.

Para ver preguntas frecuentes sobre las versiones de prueba, consulte el sitio web de Adobe.

Volver al principio

Configuración de un sistema DV o HDV



Configuración de DV/HDV

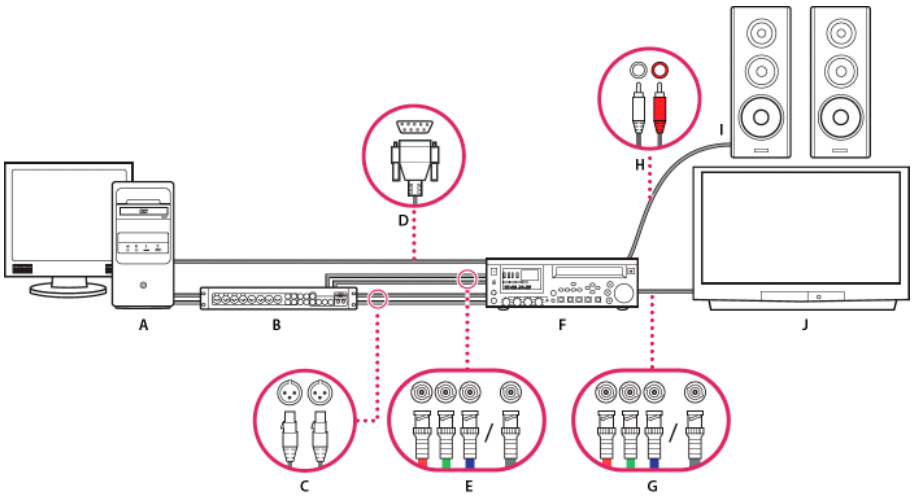
A. *Equipo y monitor de equipo* ***B.*** *Puerto y conector de FireWire de 6 patillas* ***C.*** *Puerto y conector de FireWire de 4 patillas* ***D.*** *Videocámara DV/HDV* ***E.*** *Conectores RCA y clavijas para audio L (blanco), audio R (rojo), vídeo compuesto (amarillo); conector y clavija para S-video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

Volver al principio

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



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

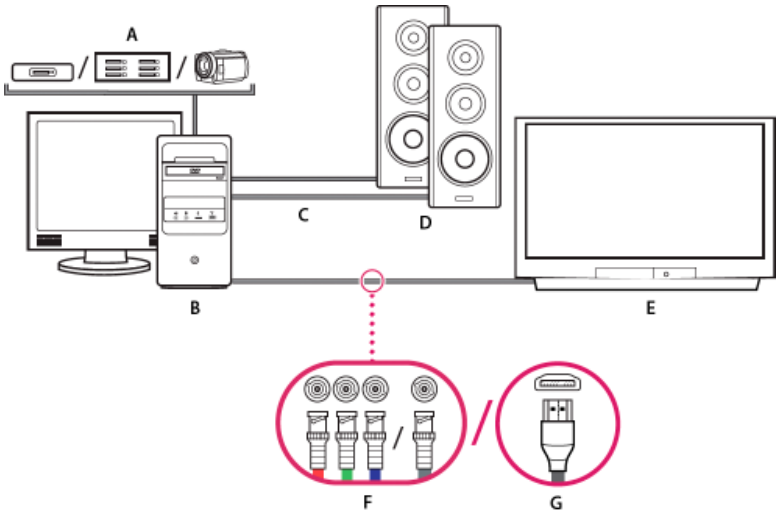
componente. Un cable único con conectores BNC transmite vídeo SDI, pero tres cables separados con conectores BNC transmiten señales de vídeo componente. Conecte cables de vídeo desde las salidas de vídeo del equipo o la caja de salida a las entradas de vídeo del dispositivo. Conecte también cables de 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

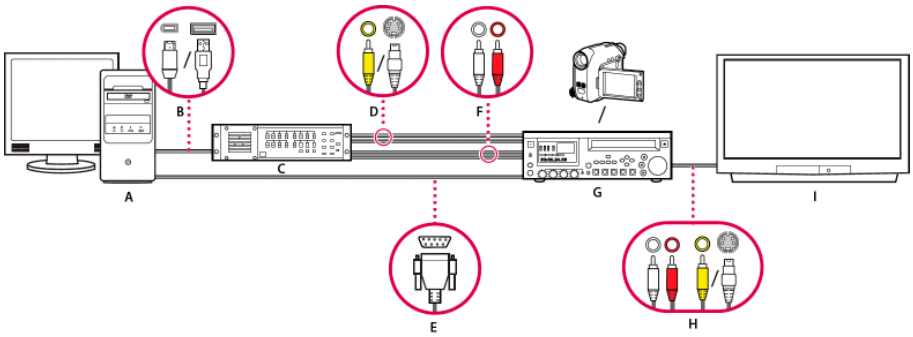
También puede previsualizar vídeo en un monitor de TV de alta definición, si el equipo dispone de lo siguiente:

- 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 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.

Volver al principio

Especificación del dispositivo de audio predeterminado

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 (Premiere Pro CS5, CS4, or CS3) on Windows" ("No hay sonido durante la reproducción de clips de vídeo o audio (Premiere Pro CS5, CS4 o CS3) en Windows").*

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.

Volver al principio

Especificación de los ajustes de dispositivos ASIO (solo Windows)

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.

Volver al principio

Especificación de cuando procesar el audio cuando se procesa el vídeo

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

En Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores, seleccione Secuencia > Procesar efectos en el área de trabajo o Secuencia > Procesar toda el área de trabajo.

En Premiere Pro CS6, 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.

Volver al principio

Especificación de la duración de pausas de predesplazamiento y postdesplazamiento

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.

Volver al principio

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

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

Volver al principio

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

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.

Volver al principio

Optimizar el procesamiento de la memoria disponible

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

(cc) BY-NC-SA

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 ve 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 “Adobe Premiere Pro CS5 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 “Premiere Pro CS5: Learn by Video” (“Premiere Pro CS5: aprendizaje por vídeo”) de Video2Brain.

Obtenga plantillas de proyecto y más en el blog de Premiere Pro de Jarle Leirpoll.

Volver al principio

Creación de un proyecto

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.*

Volver al principio

Revisión de los ajustes del proyecto

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.

Volver al principio

Cuadro de diálogo Ajustes del proyecto

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.

Volver al principio

Apertura de un proyecto

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.*

Volver al principio

Eliminar un archivo de proyecto

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.

Volver al principio

Mover un proyecto a otro equipo

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

(cc) BY-NC-SR

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 Adobe Premiere Pro CS5 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 proyectosen este vídeo del sitio web Layers Magazine.

(cc) BY-NC-SA

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 proyectosen 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.

(cc) BY-NC-SR

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Importación de material de archivo

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

Transferencia e importación de archivos

Formatos de archivos que se pueden importar
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
Compatibilidad con canales

Para obtener más información sobre la grabación y captura de vídeo y audio de alta calidad, consulte "Shooting and Capturing Great Video Assets" ("Grabación y captura de recursos de vídeo fantásticos"), de Premiere Pro CS5 Classroom in a Book.

Volver al principio

Formatos de archivo compatibles para la importación

Nota: *La versión de prueba de Premiere Pro CS5.5 no incluye algunas funciones que dependen de componentes de software de terceros que sólo se incluyen en la versión completa de Premiere Pro. La importación y exportación de algunos formatos no se admite en la versión de prueba: AVC-Intra, AVCHD, HDV, MPEG-2, MPEG-2 DVD, MPEG-2 Blu-ray y XDCAM. La versión de prueba de Adobe Premiere Pro CS5.5 y posterior no presenta las limitaciones de Premiere Pro CS5. Incluye todos los ajustes preestablecidos de secuencia, modos de edición, codificadores y descodificadores que se incluyen en la versión completa y activada de Premiere Pro CS5.5 y posterior. Sin embargo, después de la descarga de la versión de prueba de Premiere Pro CS5.5 y posterior, no recibirá las plantillas de título ni los diccionarios de voz a texto (modos de análisis de voz) que no estén en inglés. Estos elementos están disponibles para descarga después de haber adquirido el software. Para ver una lista detallada de las limitaciones de la versión de prueba de software de Premiere Pro, consulte el sitio web de Adobe. Para obtener más información sobre la versión de prueba de Premiere Pro CS5.5 y posterior, consulte este vídeo.*

Premiere Pro puede importar muchos formatos de vídeo y audio. Los módulos de software de plugin ofrecen compatibilidad con el formato de archivo. La mayoría de estos módulos de software se instalan automáticamente con Premiere Pro.

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 uno de los componentes 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 y 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.

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 de cine digital RED (R3D) y Canon XF en Premiere Pro CS5.5 y posterior, consulte esta entrada del blog Premiere Pro Work Area.

Premiere Pro puede importar archivos en los formatos indicados, siempre que el códec utilizado para generar un archivo específico esté instalado de forma local.

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 CS5.5 puede importar archivos FLV con vídeo codificado utilizando el códec de vídeo On2 VP6; Premiere Pro CS5 no puede*

importar archivos FLV con vídeo codificado con el códec de vídeo Sorenson Spark. Tal y como sucede con cualquier formato no compatible, transcodifique 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 (nuevo en Premiere Pro CS5.5 y posterior)

Nota: *En Premiere Pro CS5.5 y posterior, los archivos Canon XF nativos pueden previsualizarse en el Navegador de medios y se admite el uso de metadatos.*

- R3D (cámara RED)
  - En Premiere Pro CS5, hubo una actualización en el software importador para archivos RED (R3D). La actualización está relacionado con el sensor Mysterium-X de la cámara RED y la nueva ciencia del color. Consulte el blog Premiere Pro Work Area para obtener información.
  - En Premiere Pro CS5 (5.0.2) hubo actualizaciones para el material de archivo RED (R3D) y nuevos plugins REDCODE. Consulte el blog Premiere Pro Work Area para obtener más información.
  - Adobe Premiere Pro CS5.5 y posterior incluye varias adiciones y mejoras de la configuración de origen para los archivos RED Digital Cinema (R3D), entre ellas la nueva compatibilidad con la ciencia de color (REDcolor2, REDgamma2, REDlogFilm, etc.) y una interfaz de usuario de niveles y curvas mejorada. Para obtener un resumen de las funciones nuevas y modificadas para el material de archivo RED (R3D), así como las mejoras introducidas en la actualización de Premiere Pro CS5 (5.0.2), incluyendo la compatibilidad con la tarjeta Red Rocket y RMD, consulte este vídeo de Video2Brain.
  - Adobe también ha lanzado una versión preliminar del software importador de RED avanzado que añade soporte para el material de archivo RED EPIC, 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 Eco 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, Premiere Pro CS5 (5.0.2) y posterior)
- 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.*

Volver al principio

Acerca de la transferencia de archivos

Transferencia de proyectos desde otros equipos

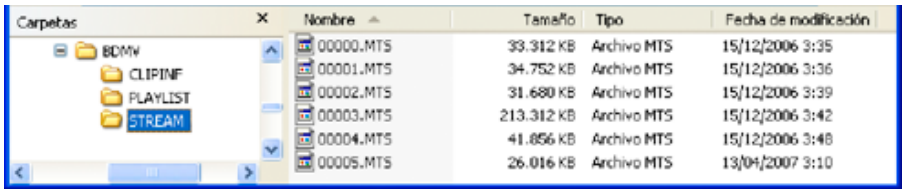
Al transferir archivos de proyecto como, por ejemplo, archivos de proyecto de After Effects, archivos de proyecto de Premiere Pro o de Final Cut Pro desde otro equipo al equipo en el que se importarán estos archivos en Premiere Pro, asegúrese de transferir todos los recursos asociados a los archivos 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

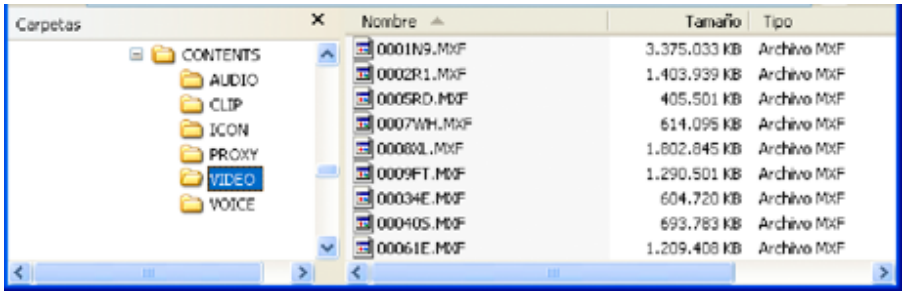
Se pueden editar recursos en medios basados en archivo, como tarjetas P2, cartuchos XDCAM, tarjetas SxS o DVD. No obstante, Premiere Pro es más rápido si primero transfiere los recursos a un disco duro local. Con el Explorador de Windows (Windows) o el Finder (Mac OS), transfiera los archivos desde los 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.

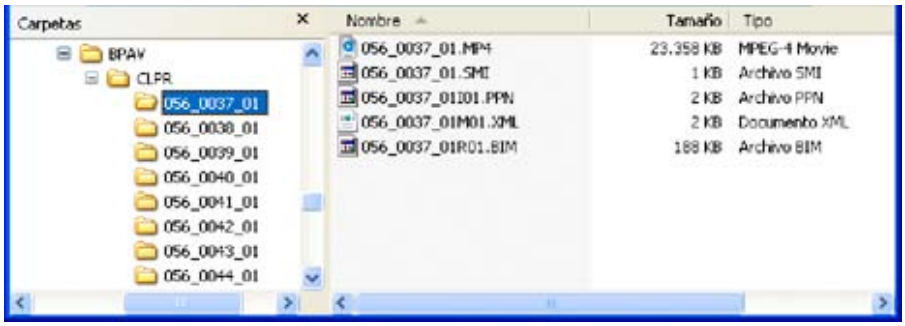
Transfiera archivos de vídeo de medios basados en archivo a la misma carpeta que especifique para vídeo capturado con los ajuste de disco de memoria virtual del proyecto.



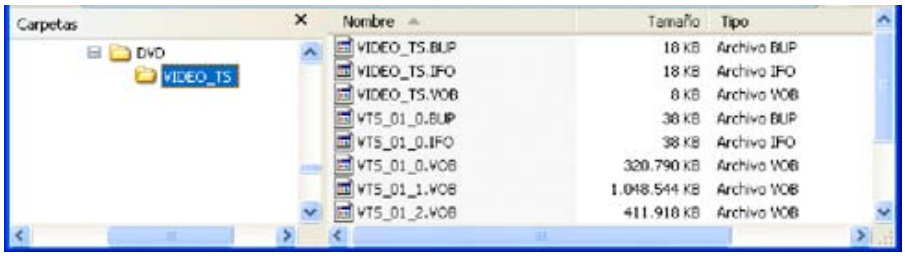
La estructura de carpetas para los recursos AVCHD.



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 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 plugins, 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.

Volver al principio

Importación de archivos con el comando Importar

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.

Volver al principio

Importación de archivos con Adobe Bridge

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 Bridge.
  - Seleccione un archivo en el panel Proyecto, después elija Archivo > Mostrar en 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.

Volver al principio

Compatibilidad con canales

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
- Acerca de Adobe Bridge CS5

(cc) BY-NC-SA 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*ingerir*. 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. En Premiere Pro CS6, hay disponibles iconos más grandes para previsualizar clips en el Navegador de medios. Puede desplazarse o borrar por pase para previsualizar el material de archivo más fácilmente antes de importarlo. Para obtener más información, consulte Trabajar en la vista Icono (CS6).

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 irrevalantes 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.

Nota: *En Premiere Pro CS6, el panel Proyecto y el Navegador de medios están acoplados en el mismo panel en el espacio de trabajo predeterminado. 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.

Volver al principio

Acerca de los clips extendidos

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

(cc) BY-NC-SA Las publicaciones de Twitter™ y Facebook no están sujetas a los términos de Creative Commons.

Importación de imágenes fijas

Preparación de las imágenes fijas antes de realizar la importación
Importación de archivos de Photoshop e Illustrator
Importación de secuencias de imágenes fijas numeradas como clips de vídeo

En Premiere Pro es posible importar imágenes fijas individuales o importar una serie numerada 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.

Volver al principio

Preparación de las imágenes fijas antes de realizar la importación

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.

Volver al principio

Importación de archivos de Photoshop e Illustrator

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.

Volver al principio

Importación de secuencias de imágenes fijas numeradas como clips de vídeo

Puede importar una animación que ocupe un solo archivo, como un GIF animado. También puede importar una secuencia de archivos de imágenes fijas numeradas, como una secuencia TIFF, y combinarlos automáticamente en un único clip de vídeo; cada uno de los archivos

numerados se convierte en un fotograma de vídeo. La importación de secuencias es útil para las animaciones importadas como series de imágenes fijas numeradas 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 Imágenes fijas numeradas y haga clic en Abrir. Cuando se selecciona Imágenes fijas numeradas, Premiere Pro interpreta todos los archivos numerados como un solo fotograma en un clip de vídeo.

Nota: *El cambio de la duración predeterminada de las imágenes fijas en el cuadro de diálogo Preferencias no afecta a la duración de las imágenes fijas numeradas que se han importado a un clip de vídeo. Cada imagen fija se convierte en un fotograma cuando se importa de este modo.*

- 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

(cc) BY-NC-SR 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.*

Volver al principio

Uso de audio desde CD de audio

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.*

Volver al principio

Uso de formatos de audio comprimido

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.

Volver al principio

Uso del audio desde Adobe Soundbooth

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.

Volver al principio

Velocidades de muestreo de audio admitidas

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

Volver al principio

Conformación de audio

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.

(cc) BY-NC-SA

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.
   - Arrastre los clips del Navegador de medios y suéltelos en el panel Proyecto. En Premiere Pro CS6, puede arrastrar clips a la ficha Proyecto e importarlos.

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.

Volver al principio

Importación de un proyecto de Premiere Elements (solo Windows)

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.

Volver al principio

Importación de bibliotecas (solo Windows)

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.

Volver al principio

Importación de composiciones de After Effects

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.

Volver al principio

Importación de proyectos CMX3600 EDL

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

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Importación de proyectos 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
Multiclips 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 Proy Multiclips de Final Cut Pro. Además, consulte el PDF de Richard Harrington, Robbie Carman y Jeff Greenberg para obtener más información.

Consulte esta entrada de blog sobre las actualizaciones Premiere Pro CS5 (5.0.2), que incluya varias mejoras de la exportación de archivos XML de Final Cut Pro.

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

Volver al principio

Modos compuestos 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. 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 multiclip con más de cuatro entradas.*

Más temas de ayuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad 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.

Volver al principio

Acerca de la captura por lotes

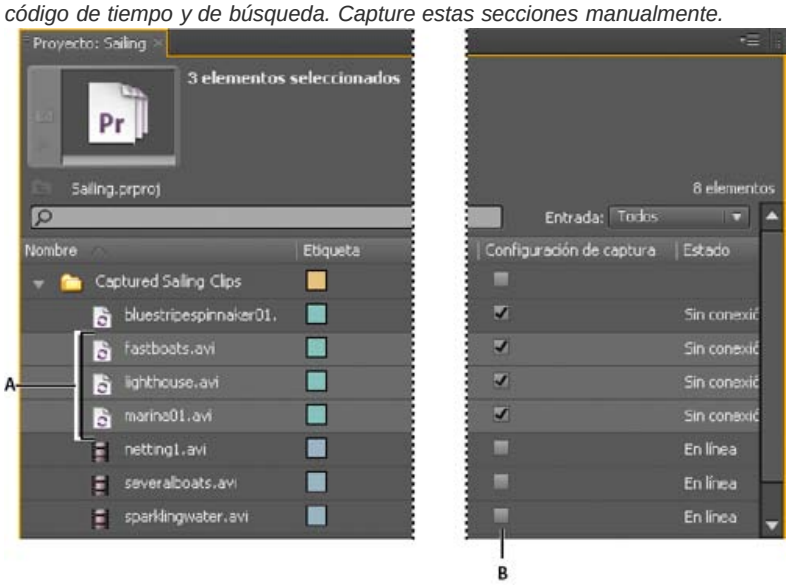
Premiere Pro admite la captura por lotes (captura automática no asistida de varios clips desde un dispositivo controlable). Puede definir un lote seleccionando un grupo de clips que haya registrado. Estos aparecerán como clips sin conexión (marcador) en el panel Proyecto o en una bandeja. Para capturar 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*

Volver al principio

Selección de los ajustes de captura por lotes

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.

Volver al principio

Captura de clips por lotes

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.

Volver al principio

Solución de problemas de captura por lotes

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.

Volver al principio

Importación y exportación de listas por lotes

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 al principio

Volver a capturar clips

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.

En Premiere Pro CS5.5 y posterior, 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

(cc) BY-NC-SR

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

(cc) BY-NC-SA

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 CS5.5 y posterior, 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

(cc) BY-NC-SA

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: grábelo 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.*

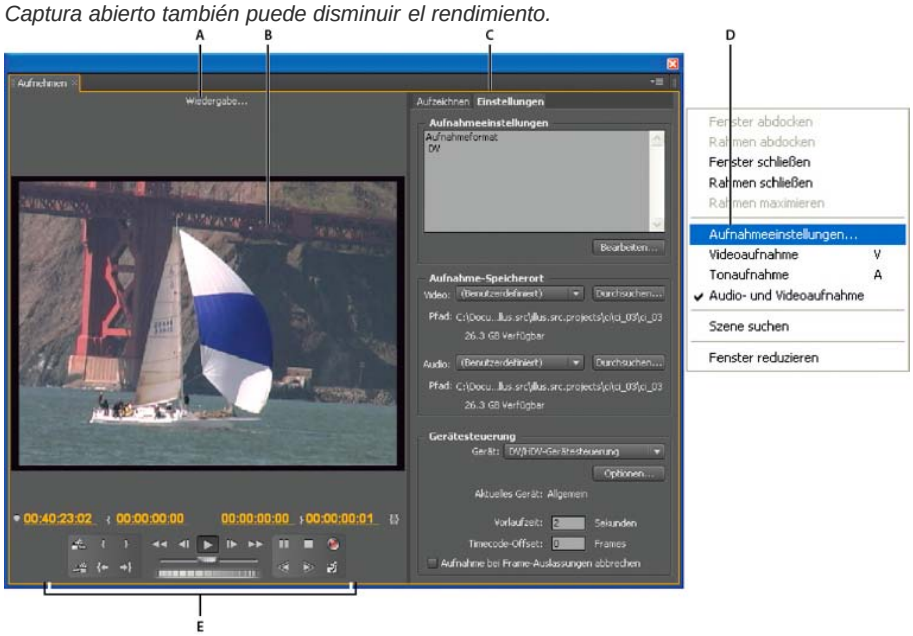
Volver al principio

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.

Volver al principio

Captura desde orígenes estéreo a pistas mono

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.

Volver al principio

Límites de tamaño de los archivos

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.

Volver al principio

Ajuste del control de dispositivos

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).

Volver al principio

Desactivación del control de dispositivo

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.*

Volver al principio

Captura sin control de dispositivos

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 CS5.5 y posterior, 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.*
7. 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.
8. Haga clic en el botón Entrada/Salida del área Captura del panel Registro para capturar el clip.

Volver al principio

Determinar si el dispositivo está en línea

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. Seleccione la ficha Ajustes en el panel Captura.
4. En el área Control del dispositivo de la ficha Ajustes, haga clic en Opciones.
5. En el cuadro de diálogo Ajustes de control de dispositivo DV/HDV, haga clic en Comprobar estado.

Volver al principio

Registro de clips con detección automática de escenas

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.*

Volver al principio

Problemas habituales durante la captura

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 granulado 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

(cc) BY-NC-SR

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.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Creación de clips para la edición sin conexión

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. La 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.

Volver al principio

Creación de clips de baja resolución para la edición sin conexión

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 que 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.

Volver al principio

Sustitución de clips de baja resolución por clips de alta resolución para la edición en línea

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.

(cc) BY-NC-SA

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-video. 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. Para obtener más información sobre la solución de problemas de captura de vídeo analógico, consulte Troubleshoot analog capture problems in Premiere Pro (Solución de problemas de captura analógica en Premiere Pro; en inglés).

Volver al principio

Acerca de los ajustes de la tarjeta de captura

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.

Volver al principio

Digitalización de vídeo analógico

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

Solucionar problemas de captura analógica en Premiere Pro

(cc) BY-NC-SA

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 (CS6)

Volver al principio

Acerca del código de tiempo

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.

Volver al principio

Selección del formato de visualización del código de tiempo

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.

Volver al principio

Cambiar la visualización del código de tiempo

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.

Volver al principio

Creación de franjas en una cinta o reemplazo de código de tiempo

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.*

Volver al principio

Captura del código de tiempo

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.*

Volver al principio

Definición manual del código de tiempo para un clip

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 (Rewriteable 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.

Volver al principio

Introducción del código de tiempo

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.

Volver al principio

Visualización de códigos de tiempo como una grabación

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 un 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: *En Premiere Pro CS6, 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.

Volver al principio

Visualización del código de tiempo de origen en el Monitor de programa

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.

Volver al principio

Visualización del código de tiempo en el panel Código de tiempo (CS6)

En Premiere Pro CS6, puede ver el código de tiempo en el panel Línea 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

(cc) BY-NC-SR

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Administración de recursos

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

Personalización del panel Proyecto

Cambiar vistas del panel Proyecto
Trabajar en la vista Lista
Trabajar en la vista Icono
Personalización de las columnas de la vista Lista
Seleccionar el formato para visualización de código de tiempo en el panel Proyecto

Modificación de las vistas del panel Proyecto

Volver 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 sobre los ajustes y controles del panel Proyecto.

***A.** Vista de lista **B.** Regulador de zoom **C.** Automatizar a secuencia **D.** Buscar **E.** Nueva bandeja **F.** Nuevo elemento **G.** Borrar **H.** Vista Icono **I.** Clip utilizado en una secuencia **J.** El clip contiene tanto audio como vídeo **K.** Cabezal de reproducción para pasar por 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

Volver 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.
- En Premiere Pro CS6, al pasar el ratón por los clips aparecerá una sugerencia de herramienta con información sobre el clip.
- En Premiere Pro CS6, al pasar el ratón por las columnas, aparecerá una sugerencia de herramienta con información sobre la columna.

Trabajar en la vista Icono

Volver al principio

Tutorial de vídeo: Eliminación por desplazamiento

Premiere Pro CS6 incluye la adición de una

nueva visualización de miniaturas. Esta característica incluye la capacidad para escalar las miniaturas desde muy pequeñas a grandes y una nueva característica llamada Eliminación por desplazamiento... Leer Más

http://www.retooled.net/?p=372

por 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

En Premiere Pro CS6, la vista Icono 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 allí donde esté 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.

En Premiere Pro CS5 y versiones posteriores, puede organizar los clips en un orden deseado:

- 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.

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.

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.

Volver al principio

Personalización de las columnas de la vista Lista

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.

Edición de la visualización de las columnas en los paneles 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 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.

Volver al principio

Selección del formato para la visualización de código de tiempo en el Panel Proyecto

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

(cc) BY-NC-SA Las publicaciones de Twitter™ y Facebook no están sujetas a los términos de Creative Commons.

Avisos legales | Política de confidencialidad en línea

Organización de recursos en el panel Proyecto

Uso de bandejas
Etiquetar los recursos
Cambiar nombre de recursos
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
Eliminación de recursos de un proyecto
Definir una miniatura diferente para los clips
Edición de celdas en el panel Proyecto
Ver las propiedades del clip
Ver orden de campos para clips
Determinar si un clip tiene escaneo entrelazado o progresivo
Cambiar la velocidad de fotogramas de clips

Volver al principio

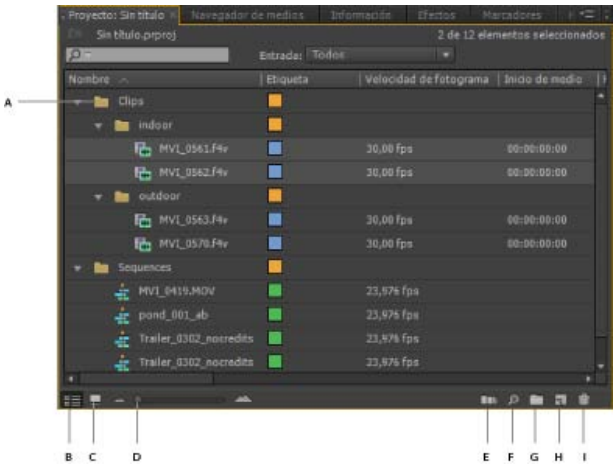
Uso de bandejas

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

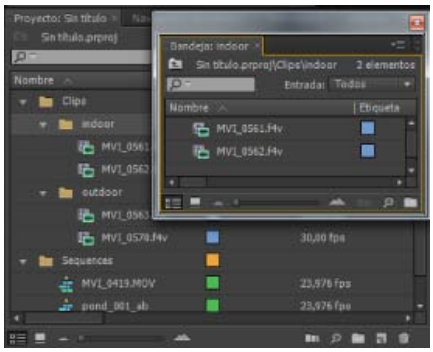
Antony Bolante muestra cómo usar las bandejas en Premiere Pro.... Leer más

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.

Volver al principio

Etiquetado de recursos

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).*

Volver al principio

Cambio de nombre de los recursos

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.

Cambiar el 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 el 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.

Volver al principio

Saltar a un recurso en el panel Proyecto

1. Seleccione el panel Proyecto.
2. Escriba la primera letra del nombre del clip.

Volver al principio

Búsqueda de recursos en el panel Proyecto

1. En el panel Proyecto, seleccione una de esta 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.

Volver al principio

Búsqueda de recursos en función de criterios

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.

Volver al principio

Búsqueda de clips con la detección de caras

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. En Premiere Pro CS5.5 y posterior, se habilita la detección de cara 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.

Volver al principio

Eliminación de recursos de un proyecto

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 Uso de 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.

Volver al principio

Definir una miniatura diferente para los clips

En Premiere Pro CS5 y CS5.5, puede cambiar el fotograma de póster de clips 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.

1. Seleccione el clip en un panel Proyecto.
2. Presione el botón Reproducir ▶ o arrastre el control deslizante de la reproducción del visor de miniaturas de la esquina superior izquierda del panel Proyecto hasta que aparezca el fotograma que desea.
3. Haga clic en el botón Definir fotograma de póster 📷.

   También puede definirlo haciendo clic con el botón derecho (Windows) o manteniendo presionada la tecla Control y haciendo clic (Mac OS) en el visor de miniaturas y seleccionando Definir fotograma de póster.

En Premiere Pro CS6, puede cambiar el fotograma de póster de un clip en la vista Icono. Consulte Trabajar en la vista Icono para obtener más información.

Nota: *A causa de las miniaturas mejoradas en Premiere Pro CS6, el visor de miniaturas en el Área de vista previa del panel Proyecto está oculto de manera predeterminada. Actívelo en el menú del panel Proyecto.*

Volver al principio

Edición de celdas en un panel Proyecto

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.*

Volver al principio

Visualización de las propiedades del clip

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.

Volver al principio

Orden de visualización de campo para clips

En Premiere Pro CS6, puede determinar el orden de campos de un clip en el Área de previsualización 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.

Nota: *En Premiere Pro CS6, el Área de vista previa está oculta de manera predeterminada. Actívela en el menú del panel Proyecto.*

Determinar si la búsqueda de un clip es entrelazada o progresiva

Volver al principio

En Premiere Pro CS6, puede determinar si un clip tiene búsqueda entrelazada o progresiva en el área de previsualización 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

Volver al principio

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

(cc) BY-NC-SA Las publicaciones de Twitter™ y Facebook no están sujetas a los términos de Creative Commons.

Avisos legales | Política de confidencialidad en línea

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

Volver al principio

Acerca del panel Metadatos y XMP

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.

Volver al principio

Acerca del panel Metadatos en Premiere Pro

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 Video Editing in Premiere Pro CS5” (“Edición de vídeo DSLR en Premiere Pro CS5”) de Layers Magazine.

Volver al principio

Acerca de los metadatos XMP de archivos, clips y proyectos

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.

Volver al principio

Uso de metadatos de clip y metadatos de archivo

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:

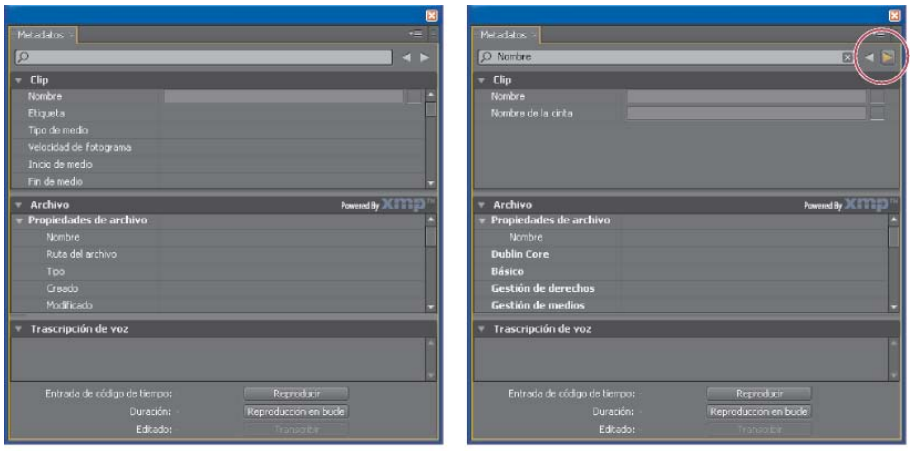
   - Si una propiedad coincide con todos los elementos, aparece la entrada correspondiente.
   - Si una propiedad es diferente, aparece <Valores múltiples>. Para aplicar los valores coincidentes, haga clic en el cuadro de texto y escriba el oportuno.

Volver al principio

Búsqueda de metadatos XMP

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.*

Volver al principio

Visualización u ocultación de metadatos XMP

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).

Volver al principio

Visualización de los datos de clip en el Panel de metadatos

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.

Volver al principio

Vincular los datos de clip a metadatos XMP

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

(cc) BY-NC-SA

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

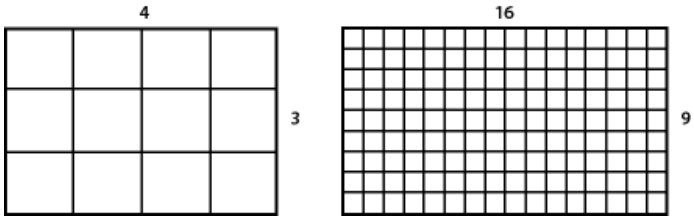
La proporción de aspecto especifica la proporción entre la anchura y la altura. Los fotogramas de imágenes fijas y de vídeo tienen una proporción de aspecto de fotogramas, y los píxeles que conforman el fotograma tienen una proporción de aspecto de píxeles (a veces denominada PAR). Se graba vídeo para 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.

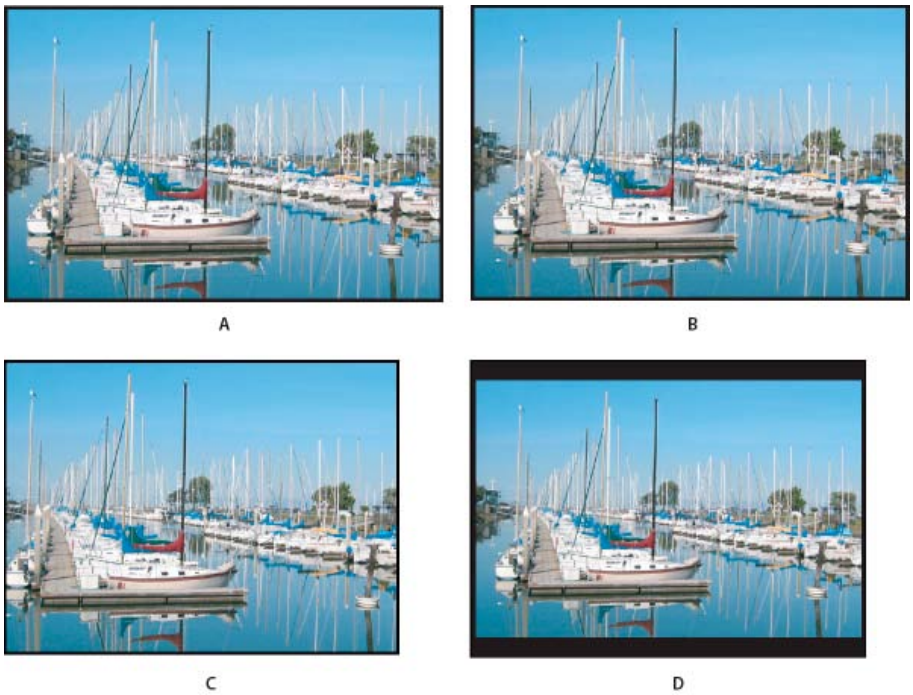
Proporción de aspecto de fotogramas

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.



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.

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.

Volver al principio

Uso de recursos con distintas proporciones de aspecto

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.

Volver al principio

Corrección de la distorsión de la proporción de aspecto

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.

Volver al principio

Corrección de interpretaciones erróneas individuales de la proporción de aspecto

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.*

Volver al principio

Corrección de interpretaciones erróneas recurrentes de la proporción de aspecto

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

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Uso de marcadores

Marcadores
Panel Marcadores (CS6)
Adición de marcadores en la línea de tiempo (CS6)
Adición de marcadores a clips (CS6)
Búsqueda, movimiento y eliminación de marcadores
Mostrar comentarios de marcadores
Compartir marcadores con After Effects, Encore y Flash

Marcadores

Volver al principio

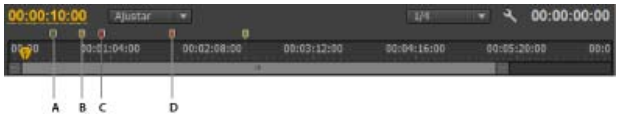
Los marcadores indican los puntos importantes en el tiempo y sirven de ayuda en la colocación y organización de los clips. Puede usar un marcador para identificar una acción o sonido importante de una secuencia o clip. Los marcadores solo se utilizan como referencia y no alteran el vídeo.

Nota: *Los marcadores se han simplificado y consolidado en Premiere Pro CS6. Ya no existen marcadores específicos para secuencias y clips ni marcadores numerados. Ahora solo hay disponible un tipo de marcador unificado. El nuevo tipo de marcador realiza todas las funciones de los tipos anteriores de marcador. Ahora también hay un panel Marcadores.*

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 de Encore	Encore lee estos marcadores como puntos de capítulo cuando exporta a Encore 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 de este marcador de capítulo en Encore. Puede dar nombres a los marcadores de Encore conforme los va colocando. El nombre que introduzca en Premiere Pro aparecerá como la etiqueta de un botón en el menú principal o menú de escenas en Adobe Encore.

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*

Volver al principio

Panel Marcadores (CS6)

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.

Recursos en línea para los marcadores en Premiere Pro CS6:

En este vídeo de Todd Kopriva y video2brain verá cómo se han mejorado los marcadores en Premiere Pro CS6. También podrá obtener 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 al audio.

Robbie Carman explica cómo utilizar marcadores para marcar las pulsaciones y palabras para ayudarle a alinear y recortar clips en este vídeo de Peachpit TV for Video.

Volver al principio

Adición de marcadores en la línea de tiempo (CS6)

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 CS6, 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. Haga doble clic en el icono del marcador para abrir el cuadro de diálogo Marcador.

   En Premiere Pro CS6, 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. Por ejemplo, puede utilizarlo al ajustar marcadores en Premiere Pro que convertirá 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 en la cantidad precisa según 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.

Volver al principio

Adición de marcadores a clips (CS6)

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.
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. Seleccione Marcador > Agregar marcador o presione M.

El marcador se agregará al clip.

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 y para ver los marcadores a medida que trabaja 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:
   - En Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores, elija Definir marcador de secuencia y, a continuación, elija el tipo de marcador que desee definir.
   - En Premiere Pro CS6, elija Agregar marcador o pulse la tecla M.

Volver al principio

Búsqueda, movimiento y eliminación de marcadores

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. En Premiere Pro CS6, 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. Realice una de las acciones siguientes:
   - En Premiere Pro CS6, para borrar un marcador, seleccione Marcador > Borrar el marcador actual
   - En Premiere Pro CS6, para borrar varios marcadores, seleccione Marcador > Borrar todos los marcadores.
   - 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 (en función de la vista que se esté utilizando).

   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.*

   Para borrar un marcador de secuencia, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presione Ctrl y haga clic (Mac OS) en un marcador y, a continuación, elija Borrar el marcador actual en el menú contextual.

Volver al principio

Mostrar comentarios del marcador

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.*

Volver al principio

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.

Nota: *En Premiere Pro CS6, los marcadores de secuencia se denominan "marcadores".*

- 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 exporta 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: *Debe agregar texto a un marcador de capítulo en Adobe Premiere Pro para que aparezca como punto de señal en los proyectos de Adobe Flash.*

- Metadatos y marcadores
- Uso de marcadores y puntos de señal
- Creación de una composición vinculada dinámicamente desde Adobe Premiere Pro o Encore

(cc) BY-NC-SA 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

Volver al principio

Información general sobre el Monitor de origen y el monitor de programa

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 (CS6)

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 (CS6)

Ahora, en Premiere Pro CS6, 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.

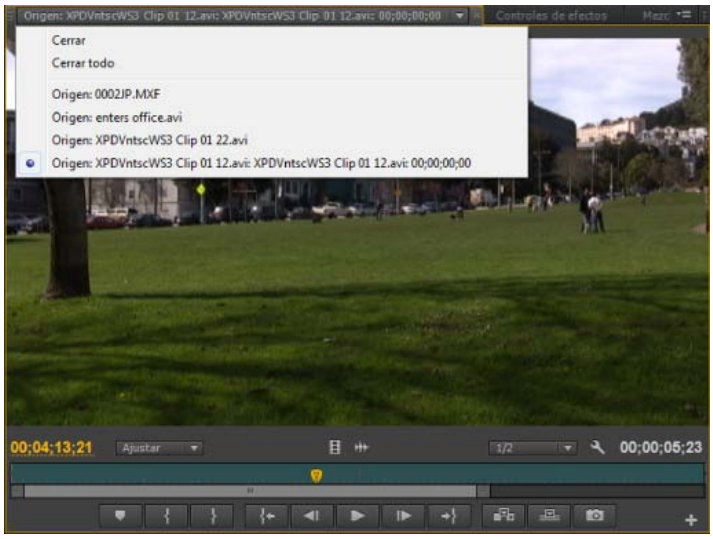
Para activar el indicador de fotogramas eliminados del monitor de origen o de programa, elija Mostrar el indicador de fotogramas eliminados en el menú del panel o en el menú emergente Ajustes.

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.

Volver al principio

Navegación de clips en el Menú de origen del Monitor de origen

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.

Volver al principio

Uso de los controles de tiempo del Monitor de origen y el Monitor de programa

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.

***A.** Visualización de tiempo actual **B.** Cabezal de reproducción **C.** Barra deslizante de zoom **D.** Regla de tiempo **E.** Visualizador de duración*

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.

En Premiere Pro CS6, los números de 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 En Premiere Pro CS6, las barras deslizantes de zoom sustituyen a las barras de área de visualización. 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 Monitor de programa (CS6)

En Premiere Pro CS6, puede mostrar u ocultar los controles de los menús de panel de los monitores de origen y de programa. 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.

Volver al principio

Visualización de las zonas seguras de los monitores

***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 Márgenes seguros situado debajo del Monitor de programa o del Monitor de origen. Vuelva a hacer clic en el botón para eliminar las guías de las zonas seguras.

  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).

Volver al principio

Selección de campos en los monitores de origen y programa

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.

1. En el Monitor de origen o el Monitor de programa, haga clic en el botón de menú del panel .
2. Seleccione Mostrar primer campo, Mostrar segundo campo o Mostrar ambos campos en función de sus necesidades.

Volver al principio

Selección de un modo de visualización

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.

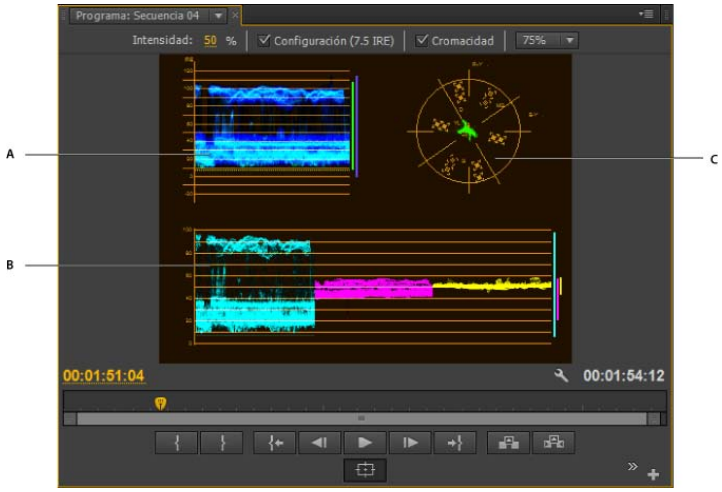
  Forma de onda YC Muestra un monitor estándar de forma de onda, que mide la luminancia de vídeo en IRE.

  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.

(cc) BY-NC-SR 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 (CS6)
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.

En Premiere Pro CS6, los controles de reproducción se han optimizado y ahora pueden personalizarse con 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. En Premiere Pro CS6, el botón Probar está disponible para arrastrarlo a la barra de botones.

  Consulte el tutorial de vídeo de Andrew Devis en el sitio web Creative COW titulado “Understanding the Source Panel tools” (“Herramientas del panel Origen”) para obtener más información.

Reproducción continua (CS6)

Volver al principio

En Premiere Pro CS6, la reproducción continúa a menos que el usuario emita 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.

Volver al principio

Reproducción de una secuencia o clip con pausas de predesplazamiento y postdesplazamiento

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.

Volver al principio

Reproducción de empuje o trayecto

❖ 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*

Volver al principio

Movimiento a otro fotograma en el Monitor de origen y el Monitor de programa

❖ 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.
- En Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores, 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.
- En Premiere Pro CS6, 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 para todas las pistas.
- In Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores, 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 en el Monitor de programa o presione Re Pág con un panel Línea de tiempo o el Monitor de programa activos.
- En Premiere Pro CS6, 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 en el Monitor de programa o presione Re 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 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.

Volver al principio

Uso de las teclas J, K y L para desplazarse por vídeo

Para desplazarse de forma rápida y precisa a través de los fotogramas en una secuencia, utilice las teclas J, K y L. En Premiere Pro CS6, también puede utilizar las teclas para trasladarse 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 la 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.

Volver al principio

Coincidencia de un fotograma con su origen

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:
   - En Adobe Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores, presione la tecla M.
   - En Premiere Pro CS6, 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

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Uso de los monitores de forma de onda y el 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.

Volver al principio

Visualización de un alcance

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.

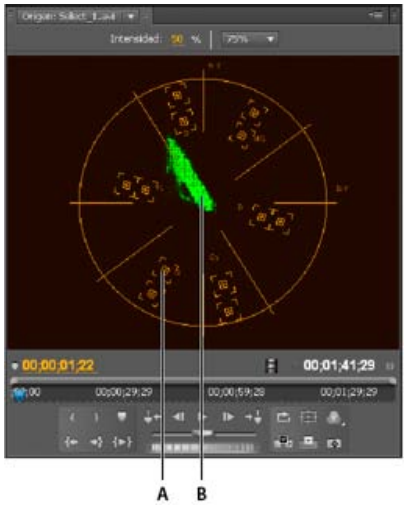
   Vect/Onda YC/YCbCr Parade Muestra los ámbitos Vectorescopio, Forma de onda YC y YCbCr Parade en un monitor.

   Vect/Onda YC/RGB Parade Muestra los ámbitos Vectorescopio, Forma de onda YC y RGB Parade en un monitor.

Volver al principio

Vectorescopio

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

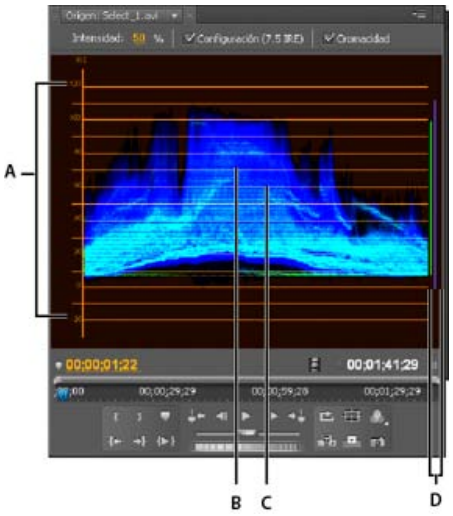
Forma de onda YC

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 croma 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.

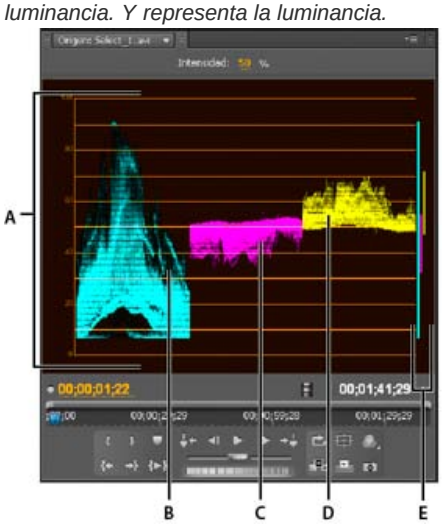
Volver al principio

YCbCr Parade

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

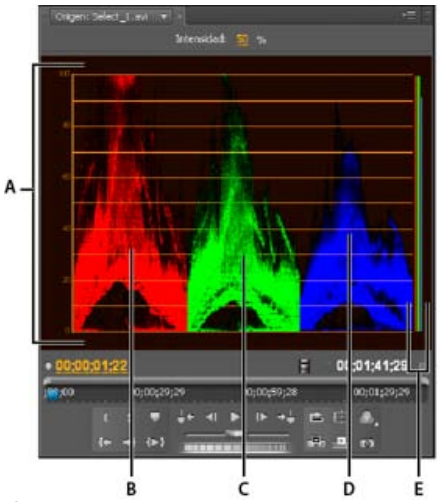
A. *Valores* ***B.*** *Forma de onda Y (luminancia)* ***C.*** *Forma de onda Cb* ***D.*** *Forma de onda Cr* ***E.*** *Rango de componentes de la señal*

Volver al principio

RGB Parade

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

(cc) BY-NC-SA

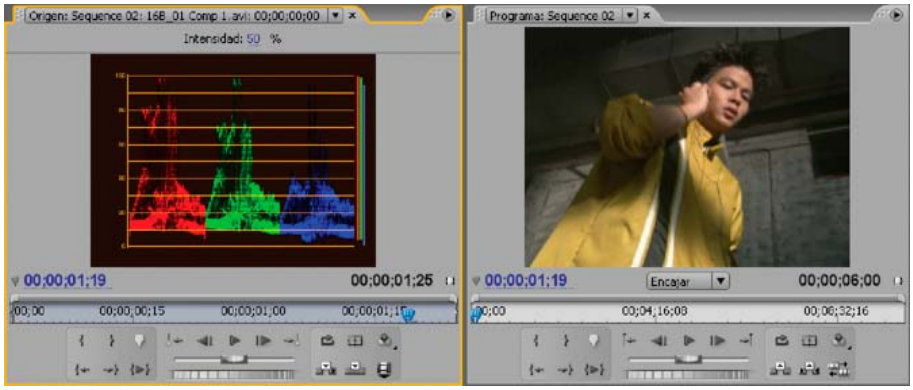
Uso del Monitor de referencia

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.

Volver al principio

Apertura de un monitor de referencia

❖ 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.

Volver al principio

Asociación del monitor de referencia y el monitor de programa

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.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Edición de secuencias y clips

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

Creación y modificación de secuencias

Paneles de la línea de tiempo
Navegación en una secuencia
Uso de las pistas
Definición de visualización de pista
Creación de una secuencia
Creación de ajustes preestablecidos de secuencia personalizados
Cambio de los ajustes de secuencia
Cambio de los ajustes de resolución de previsualización de secuencia
Creación de una secuencia de pantalla ancha
Creación de una secuencia de HDV o HD
Creación de una secuencia mediante la reproducción de un vídeo sin comprimir
Creación de una secuencia para material de archivo de cámara RED
Secuencias de 24p
Inicio de una secuencia de dispositivo móvil
Uso de varias secuencias
Anidación de secuencias
Adición de archivos de subtítulos optativos (CS5.5 y posterior)

En Premiere Pro, puede especificar los ajustes para cada secuencia, recortar los clips y montarlos en secuencias.

Cada proyecto de Premiere Pro puede contener una o más secuencias y cada secuencia de un proyecto puede tener ajustes diferentes de los de las otras. Por ejemplo, un proyecto puede contener una secuencia optimizada para recursos de DV de pantalla ancha de 30 fps, otra para recursos de DV de 24 fps estándar y otra para el material de archivo HDV.

Las secuencias se montan y se reorganizan en uno o más paneles de Línea de tiempo, en los que los clips, las transiciones y los efectos se representan gráficamente. Se puede abrir una secuencia concreta en una ficha de un panel Línea de tiempo entre otras secuencias o conservarla separada en su propio panel Línea de tiempo.

Una secuencia puede estar formada por varias pistas de audio y de vídeo, con una ejecución en paralelo en un panel Línea de tiempo. Se utilizan varias pistas para superponer o mezclar clips. En una secuencia debe haber al menos una pista de vídeo y una pista de audio.

Las secuencias con pistas de audio también deben incluir una pista maestra de audio, donde se dirige la salida de las pistas de audio normales para las mezclas. Para realizar las mezclas de audio se utilizan varias pistas de audio. Puede especificar el tipo de canales de audio compatibles con cada pista de audio y decidir el modo en que se envían a una pista maestra de audio. Si desea obtener un control superior sobre el proceso de mezclado, puede crear pistas de submezcla.

Andrew Devis muestra cómo crear una nueva secuencia con las dimensiones conocidas de un clip en este tutorial de vídeo en el sitio web Creative COW.

Andrew Devis muestra cómo crear una nueva secuencia a partir de las dimensiones de un clip arrastrando un clip al botón Nuevo elemento en el panel Proyecto en este tutorial de vídeo. También se trata la función de ajuste a tamaño de secuencia predeterminada.

En este capítulo de “Adobe Premiere Pro Classroom in a Book” se explica cómo configurar proyectos, secuencias y preferencias al empezar a trabajar con Premiere Pro.

Tracy Peterson ofrece un tutorial de vídeo que muestra varias mejoras de edición en Premiere Pro CS5 en el sitio web de Adobe.

Consulte este vídeo de Andrew Devis en el sitio web Creative COW para obtener más información sobre la edición de material de archivo de origen al que se han aplicado efectos.

Para obtener más información sobre las herramientas de edición, consulte el capítulo “Using editing tools: rolling, ripple, slip, slide, lift, and extract” (“Uso de las herramientas de edición: desplazamiento, rizo, desplazar, deslizar, levantar y extraer”) de Premiere Pro CS5 Classroom in a Book.

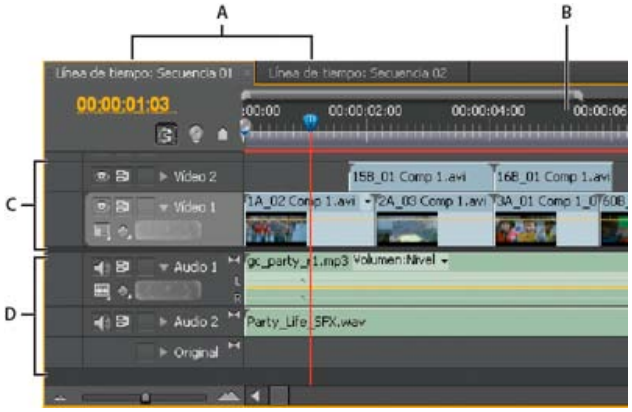
Para obtener más información sobre la introducción a la edición en Adobe Premiere Pro, consulte este vídeo de Maxim Jago de Learn by Video y video2Brain.

Para obtener recursos sobre la introducción a la edición en Adobe Premiere Pro, consulte esta entrada de blog de Kevin Monahan.

“FAQ: How do I choose the right sequence settings?” (“PF: ¿Cómo puedo elegir los ajustes de secuencia correctos?”)

Volver al principio

Paneles de la línea de tiempo



Panel Línea de tiempo

***A.** Fichas de secuencia **B.** Regla de tiempo **C.** Pistas de vídeo **D.** Pistas de audio*

Aparece un panel Línea de tiempo único en un fotograma en la parte inferior central de la pantalla cuando inicie Premiere Pro por primera vez, abra cualquiera de sus espacios de trabajo predeterminados o cree un proyecto. Puede quitar todas las secuencias de un panel Línea de tiempo o agregar varias secuencias al mismo. Cada una de ellas aparecerá como una ficha dentro del panel Línea de tiempo. También puede abrir varias paneles Línea de tiempo, cada uno dentro de su propio fotograma y cada uno con un número cualquiera de secuencias.

En Premiere Pro CS6, puede mostrar u ocultar los elementos si los selecciona o anula su selección en el menú del panel Línea de tiempo. Estos elementos incluyen: los números de regla de tiempo y la barra del área de trabajo.

Apertura de más paneles Línea de tiempo

Si tiene más de una secuencia en el proyecto, puede abrir más de un panel Línea de tiempo.

1. Abra más de una secuencia. Para obtener más información sobre la apertura de secuencias, consulte Apertura de una secuencia.

   Cada una aparecerá en su propia ficha en el panel Línea de tiempo predeterminado.

2. Arrastre una ficha de secuencia y suéltela en otra área de acoplamiento.

   La ficha de secuencia aparece en un nuevo panel Línea de tiempo.

Apertura de una secuencia en un panel línea de tiempo

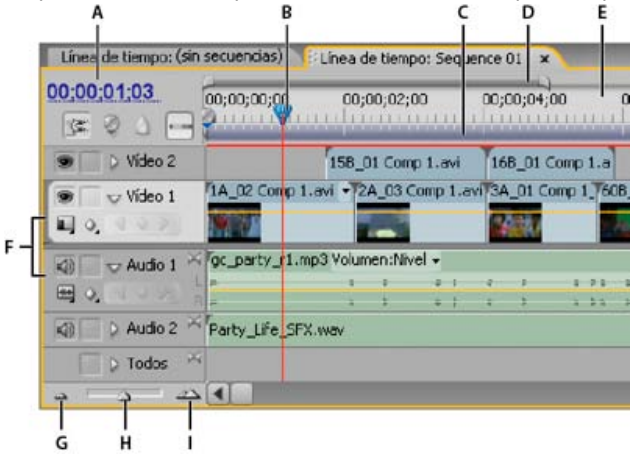
Puede abrir una secuencia o más en un panel Línea de tiempo.

❖ En el panel Proyecto, haga doble clic en la secuencia que desee abrir.

Volver al principio

Navegación en una secuencia

Un panel Línea de tiempo contiene varios controles para desplazarse a través de los fotogramas de una secuencia.



Controles de navegación de tiempo en un panel Línea de tiempo

***A.** Presentación del tiempo actual **B.** Cabezal de reproducción **C.** Barra del área de trabajo **D.** Barra del área de visualización **E.** Regla de tiempo **F.** Indicadores de pista de origen **G.** Alejar **H.** Regulador de zoom **I.** Acercar*

Regla de tiempo Mide el tiempo de la secuencia en horizontal. Las marcas de graduación y los números que indican el tiempo de la secuencia se muestran a lo largo de la regla y cambian de acuerdo al nivel de detalle con el que se visualiza la secuencia. De forma predeterminada, las marcas de graduación y los números se basan en el estilo de visualización de código de tiempo especificado en el campo Formato de visualización en el cuadro de diálogo Nueva secuencia (aunque puede cambiar a un método de recuento basado en muestras de audio). En

Premiere Pro CS6, los números de regla de tiempo están desactivados de forma predeterminada. Para activar los números de código de tiempo, seleccione Números de regla de tiempo en el menú del panel Línea de tiempo. En la regla de tiempo también aparecen iconos para los marcadores y para los puntos de entrada y de salida de la secuencia.

Cabezal de reproducción (Anteriormente denominado indicador de tiempo actual o CTI.) Indica el fotograma que está visualizado actualmente en el monitor de programa. El fotograma actual se visualiza en el monitor de programa. En Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores, el cabezal de reproducción es un triángulo de color azul claro en la regla. En Premiere Pro CS6, es naranja. Se extiende una línea vertical desde el cabezal de reproducción hasta la parte inferior de la regla de tiempo. Para cambiar el tiempo actual, arrastre el cabezal de reproducción.

Visualizador de tiempo actual Muestra el código de tiempo del fotograma actual en un panel Línea de tiempo. Para desplazarse a un tiempo diferente, haga clic en el visualizador de tiempo e introduzca un nuevo tiempo, o coloque el puntero sobre el visualizador y arrástrelo hacia la izquierda o hacia la derecha. Para modificar la visualización entre el código de tiempo y el recuento simple de fotogramas, presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en el tiempo actual en un monitor o en el panel Línea de tiempo.

Barra del área de visualización (CS 5.5 y versiones anteriores) Corresponde a la parte visible de la secuencia en un panel Línea de tiempo. Puede cambiar el tamaño y la posición de la barra del área de visualización para ver, de forma rápida, las diferentes partes de la secuencia. La barra del área de visualización está situada justo encima de la regla de tiempo.

Barra deslizante de zoom (CS6) Situada en la parte inferior del panel Línea de tiempo, esta barra se corresponde con el área visible de la regla de tiempo en la línea de tiempo. El Monitor de origen y Monitor de programa también tienen barras deslizantes de zoom. Puede arrastrar los controles para cambiar el ancho de la barra y cambiar la escala de la regla de tiempo. 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 ampliación y la contracción de la barra se centra en el cabezal de reproducción. Si coloca el ratón por encima de la barra, podrá desplazar la rueda del ratón para ampliar y contraer la barra. También puede desplazar la rueda del ratón en las áreas fuera de las barras para replicar el mismo comportamiento de ampliación y contracción. 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 que la barra. Se admiten los gestos de trackpad para Mac OS para la barra deslizante de zoom.

Barra del área de trabajo Especifica el área de la secuencia que desea que procese las previsualizaciones, o para definir una región en la que se va a exportar. La barra del área de trabajo está situada en la parte inferior de la regla de tiempo. Puede arrastrar los bordes de la barra del área de trabajo o usar los métodos abreviados de teclado para definir el área de trabajo en una secuencia. Para obtener más información, consulte Definición del área de trabajo para su procesamiento.

En Premiere Pro CS6, la barra del área de trabajo no es visible de forma predeterminada. Para devolver la barra del área de trabajo a la línea de tiempo, actívela en el menú del panel seleccionando Barra del área de trabajo. Cuando la barra del área de trabajo está activada, estarán disponibles los comandos Procesar efectos en el área de trabajo y Procesar toda el área de trabajo en el menú Secuencia. Ahora puede utilizar los puntos de entrada y salida para la mayoría de funciones del área de trabajo, por lo que se puede mantener oculta y utilizar los puntos de entrada y de salida para procesar un área de la línea de tiempo o para marcar el área que desea exportar para su codificación.

Controles de zoom Cambie la escala de la regla de tiempo para aumentar o reducir el número de fotogramas visibles en el área de visualización actual. Los controles de zoom están situados en la parte inferior izquierda de un panel Línea de tiempo.

Indicador de pista de origen Representa una pista de vídeo o audio del clip en el Monitor de origen. Póngalo al principio de la pista de la Línea de tiempo en la que desea insertar o sobrescribir la pista del clip de origen.

En este tutorial de Premiere Pro en el sitio web Creative COW, Richard Harrington proporciona sugerencias rápidas sobre cómo desplazarse con rapidez por la línea de tiempo mientras controla sus clips de vídeo como un profesional.

Ubicación del cabezal de reproducción en un panel Línea de tiempo

✥ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- En la regla de tiempo, arrastre el cabezal de reproducción o haga clic donde desee colocar el cabezal de reproducción.
- Arrastre el visualizador de tiempo actual.
- Haga clic en la pantalla de tiempo actual, escriba un tiempo válido y presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).
- Utilice cualquier control de reproducción del monitor de programa.
- Presione las teclas Flecha derecha o izquierda para desplazar el cabezal de reproducción en la dirección deseada. Para mover el indicador en incrementos de cinco fotogramas, mantenga pulsada la tecla Mayús y presione las teclas de flecha.

Desplazamiento del cabezal de reproducción con el código de tiempo

✥ Haga clic en el valor del código de tiempo, escriba otro tiempo y presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS). No use el teclado numérico de Mac OS. Al introducir códigos de tiempo, se puede utilizar cualquiera de los métodos abreviados de teclado siguientes:

Omitir ceros delante Por ejemplo, 0;0;12;3 se convierte en 00;00;12;03.

Omitir puntos y comas (NTSC) o dos puntos (PAL) Por ejemplo, 1213 se convierte en 00;00;12;13 en los proyectos NTSC y en 00:00:12:13 en los proyectos PAL.

Introducir valores que excedan los valores normales Por ejemplo, con un código de tiempo de 30 fps, si el cabezal de reproducción está en 00:00:12:23 y desea moverse 10 fotogramas hacia adelante, puede cambiar el número de fotograma a 00:00:12:33. El cabezal de reproducción se mueve a 00:00:13:03.

Incluir un signo más (+) o un signo menos (–) El signo más o el signo menos situado antes de un número desplaza el cabezal de reproducción hacia delante o hacia atrás en el número de fotogramas especificado. Por ejemplo, +55 desplaza el cabezal de reproducción 55 fotogramas hacia delante.

Agregar un punto Un punto delante de un número especifica un número de fotograma exacto, en vez de su valor de código de tiempo. Por ejemplo, 0,1213 desplaza el cabezal de reproducción hasta 00:00:40:13 en un proyecto NTSC, y hasta 00:00:48:13 en un proyecto PAL.

También puede colocar la herramienta Selección sobre el valor del código de tiempo y arrastrarlo hacia la izquierda o hacia la derecha. Cuanto más se arrastre, más rápidamente cambia el código de tiempo.

Ajuste a los bordes y marcadores del clip

❖ Arrastre el cabezal de reproducción en un panel Línea de tiempo mientras mantiene pulsada la tecla Mayús.

Acercamiento o alejamiento de una secuencia en un panel Línea de tiempo

❖ Realice una de las acciones siguientes:

- Con el panel Línea de tiempo activo, para acercar, presione el botón +. Para alejarse, presione -.

  Para acercar, seleccione la herramienta Zoom y, a continuación, haga clic o arrastre la selección del área de marco alrededor de la parte de la secuencia que desee visualizar con mayor detalle. Para acercar, seleccione la herramienta Zoom y, a continuación, presione Alt (Windows) o Opción (Mac OS) y haga clic en un área de un panel Línea de tiempo.
- En Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores, para acercar, arrastre el regulador de zoom hacia la derecha, o haga clic en el botón Acercar. Para alejar, arrastre el control de zoom hacia la derecha o haga clic en el botón Alejar.
- En Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores, para acercar, arrastre los extremos de la barra del área de visualización para acercarlos. Para alejar, arrástrelos para separarlos.
- En Premiere Pro CS6, use la barra deslizante de zoom. Para acercar, arrastre los extremos de la barra del área de visualización para acercarlos. Para alejar, arrástrelos para separarlos.
- Presione la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga girar la rueda del ratón para acercar y alejar en la posición del puntero del ratón.
- En Premiere Pro CS6 y en equipos Apple MacBook Pro, puede pellizcar para ampliar en el trackpad multitoque para acercar y alejar la secuencia.
- (Solo para teclados latinos y rusos) Para alejarse, de manera que toda la secuencia aparezca en un panel Línea de tiempo, presione la tecla de barra inversa (\). Para acercar la vista anterior a haber presionado la tecla de barra invertida, vuelva a presionar la misma tecla.

Desplazamiento horizontal por una secuencia de un panel Línea de tiempo

Cuando tenga una secuencia larga de clips, muchos de ellos estarán fuera de la vista. Si tiene que trabajar con un clip que esté fuera de la vista, tendrá que desplazarse horizontalmente en la secuencia en el panel Línea de tiempo. No obstante, para cada uno de estos comandos, no tiene que seleccionarse el panel Línea de tiempo; debe pasar el ratón sobre el panel Línea de tiempo.

- En Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores, arrastre la barra de desplazamiento en la parte inferior de la línea de tiempo hacia la derecha o la izquierda.
- En Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores, con un panel Línea de tiempo activo, presione la tecla Flecha arriba para desplazarse hacia la izquierda y la tecla Flecha abajo para desplazarse hacia la derecha. La secuencia se desplazará hacia la izquierda o la derecha en el número de fotogramas visibles en el área de visualización.
- En Premiere Pro CS5.5 y versiones posteriores, desplace la rueda del ratón.
- En Premiere Pro CS6, utilice la tecla Re Pág para desplazarse hacia la izquierda y la tecla Av pág para desplazarse hacia la derecha.
- En Premiere Pro CS6, presione la tecla Alt (Windows) o Comando (Mac OS) y, a continuación, gire la rueda del ratón.
- En Premiere Pro CS6, arrastre la barra deslizante de zoom en la parte inferior del panel Línea de tiempo hacia la derecha o la izquierda.
- En Premiere Pro CS6, en equipos Apple MacBook Pro, mueva dos dedos en horizontal en el trackpad multitoque para desplazarse por la secuencia en horizontal.

Desplazamiento vertical por una secuencia de un panel Línea de tiempo

Cuando se apilan clips de vídeo o audio en las pistas de la línea de tiempo, a veces pueden estar ocultos. Si tiene que trabajar con un clip que esté fuera de la vista, tendrá que desplazarse verticalmente por la secuencia en la línea de tiempo. Realice una de las siguientes acciones para desplazarse verticalmente en una secuencia en la línea de tiempo. Para cada uno de estos comandos no es necesario seleccionar el panel Línea de tiempo, sin embargo, debe pasar el ratón sobre el panel Línea de tiempo.

- En la parte derecha del panel Línea de tiempo arrastre hacia arriba o hacia abajo en la barra de desplazamiento.
- En Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores, coloque el puntero del ratón sobre la barra de desplazamiento a la derecha del panel Línea de tiempo y gire la rueda del ratón.
- En Premiere Pro CS6, coloque el puntero del ratón en cualquier parte del panel Línea de tiempo y gire la rueda del ratón.

Nota: *Puede devolver el desplazamiento del ratón al comportamiento de CS5.5 y versiones anteriores en Edición > Preferencias > General (Windows), o Premiere Pro > Preferencias > General, seleccionando Desplazamiento del ratón por la línea de tiempo > Horizontal.*

- En Premiere Pro CS6, en los equipos Apple MacBook Pro, mueva en vertical dos dedos en el trackpad multitoque para desplazarse por la secuencia en vertical.

Volver al principio

Uso de las pistas

Los clips se organizan en las pistas de vídeo y audio de un panel Línea de tiempo, donde también se editan y se les pueden agregar efectos especiales. Puede agregar o eliminar las pistas que desee, cambiar su nombre y decidir cuáles se verán afectadas por un procedimiento.

Adición de pistas

Las nuevas pistas de vídeo aparecen sobre las pistas de vídeo existentes; las nuevas pistas de audio aparecen bajo las pistas de audio existentes. Si se elimina una pista, se eliminarán todos los clips de la pista, aunque los clips de origen que se incluyan en la lista del panel Proyecto no se verán afectados.

Nota: *Se puede agregar cualquier número de pistas; el único límite lo establecerán los recursos del sistema.*

1. Con un panel Línea de tiempo activo, seleccione Secuencia > Agregar pistas.
2. En el cuadro de diálogo Agregar pistas, elija una de las siguientes opciones:
   - Para agregar pistas, escriba o arrastre el texto activo al número de pistas que desee agregar en el campo Agregar para las pistas de vídeo, audio y submezcla de audio.
   - Para especificar la ubicación de las pistas agregadas, seleccione una opción del menú Colocación para cada tipo de pista agregada.
   - Para especificar el tipo de la pista de audio o submezcla que desea agregar, elija una opción en el menú Tipo de pista para las pistas de audio y submezcla de audio. (Si desea obtener más información acerca de los tipos de canales de audio, consulte Pistas de audio en una secuencia.)
3. Haga clic en Aceptar.
   Nota: *Una pista de audio solo puede aceptar clips de audio que utilicen el tipo de canal coincidente: mono, estéreo o 5.1. Si no está seguro de qué tipo de audio utilizan los clips, seleccione el clip en el panel Proyecto y lea la información del área de previsualización.*
   Se puede agregar una pista mientras se agrega un clip a la secuencia. Consulte Adición de una pista al agregar un clip.

   Andrew Devis muestra cómo agregar y eliminar pistas en este tutorial de vídeo del sitio web Creative COW.

Eliminación de pistas

Puede eliminar una o más pistas de vídeo o audio a la vez.

1. Con un panel Línea de tiempo activo, seleccione Secuencia > Eliminar pistas.
2. En el cuadro de diálogo Eliminar pistas, active la casilla de verificación de cada tipo de pista que desee eliminar.
3. Para cada elemento activado, especifique en el menú qué pistas desea eliminar.

Cambio de nombre de una pista

1. Haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Control (Mac OS) y haga clic en el nombre de la pista y seleccione Cambiar nombre.
2. Escriba otro nombre para la pista y presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).

Especificación de las pistas que desea cambiar con Sinc. bloquear

Puede determinar las pistas que resultarán afectadas cuando realiza una inserción, elimina o recorta una ondulación si habilita la sincronización de bloqueos en esas pistas. Las pistas que tienen un clip que forme parte de esta operación siempre se desplazarán sin importar su estado de sincronización de bloqueo, pero las otras pistas desplazarán el contenido del clip solo si se ha habilitado Sinc. bloqueo. Por ejemplo, con la edición de inserción, si quiere desplazar todos los clips a la derecha de la edición en Vídeo 1 y Audio 1 a la derecha y mantener todos los clips en Audio 2 en su lugar, habilite el bloqueo de sincronización en Vídeo 1 y Audio 1.

❖ Realice una de las acciones siguientes:

- Para habilitar el bloqueo de sincronización en pistas seleccionadas, haga clic en el cuadro Conmutar el bloqueo de sincronización al principio de cada pista de vídeo y audio a las que desee aplicar la edición.
- Para habilitar el bloqueo de sincronización para todas las pistas de vídeo, audio o de un tipo concreto, presione Mayús y haga clic en el cuadro Conmutar el bloqueo de sincronización al principio de cualquier pista de ese tipo.

Aparecerá el icono de bloqueo de sincronización en el cuadro y se habilitará el bloqueo de sincronización para dichas pistas.

Nota: *Para deshabilitar el bloqueo de sincronización en una o más pistas, haga clic en el cuadro Conmutar el bloqueo de sincronización o presione Mayús y haga clic si desea aplicarlo a todas las pistas de un tipo para que no contenga un icono de bloqueo de sincronización.*

Andrew Devis muestra cómo utilizar el bloqueo de sincronización y el destino de pista en este tutorial de vídeo del sitio web Creative COW.

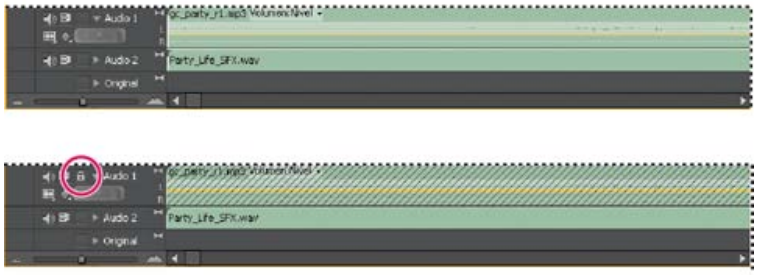
Franklin McMahon muestra una buena aplicación del bloqueo de sincronización en este vídeo del sitio web Layers Magazine.

Prevención de cambios con bloqueo de pista

Cuando está trabajando en otras partes de la secuencia, es útil bloquear una pista completa para evitar que se produzcan cambios en los clips de esa pista. En un panel Línea de tiempo, aparece un motivo de guiones sobre la pista bloqueada. Aunque los clips de la pista bloqueada no se podrán modificar en modo alguno, se incluirán en el momento de previsualizar o exportar la secuencia. Si desea bloquear tanto una pista de vídeo como una pista con el audio correspondiente, bloquee cada pista por separado. Una pista dejará de considerarse la pista de destino en el momento en que se bloquee; los clips de origen no se pueden agregar a la pista hasta que se desbloquee y vuelva a considerarse la pista de destino.

Se puede bloquear una pista para evitar que se desplace al realizar ediciones de inserción.

❖ Haga clic en el cuadro Conmutar bloqueo de pista para mostrar el icono de bloqueo junto al nombre de la pista.



Una pista desbloqueada (parte superior) y una pista bloqueada (parte inferior)

Exclusión de pistas de una secuencia

Puede excluir clips de vídeo o audio en cualquier pista desde las previsualizaciones y las exportaciones. Los clips en las pistas de vídeo excluidas aparecen como vídeo en negro en el Monitor de programa y los archivos de salida. Los clips en las pista de audio excluidas no aparecen en el Mezclador de audio, los altavoces o las pistas de salida.

Nota: *Al excluir una pista con el icono Ojo, no se excluye de las salidas. Si las pistas excluidas incluyen clips que se ejecutan antes o después de clips de pistas no excluidas, aparecerá vídeo en negro antes o después de los últimos clips en las pistas no excluidas. Para recortar este vídeo en negro del final de los archivos de salida, establezca los puntos de entrada y salida según sea necesario en el cuadro de diálogo Ajustes de exportación.*

❖ Haga clic para ocultar el icono Ojo (para vídeo) o Altavoz (para audio), en el borde izquierdo de la pista. (Cada icono alterna la definición. Para mostrar el icono e incluir la pista, vuelva a hacer clic en el cuadro.)

Nota: *Para excluir todas las pistas de audio o vídeo, mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic para ocultar el icono Ojo (para vídeo) o Altavoz (para audio). Así, se excluirán todas las pistas del mismo tipo. (Cada icono alterna la definición. Para mostrar todos los iconos e incluir las pistas, vuelva a mantener pulsada la tecla Mayús y haga clic en el cuadro.)*

Volver al principio

Definición de visualización de pista

Puede personalizar las pistas en un panel Línea de tiempo de diversas formas. Puede expandir o contraer las pistas para mostrar u ocultar controles de pista. Si elige entre varias opciones de visualización, podrá controlar el modo en el que los clips de vídeo y audio aparecen en una pista. Además, puede modificar el tamaño del área de encabezado o desplazar el límite entre las pistas de vídeo y audio para visualizar más pistas de cualquier tipo.

Ampliación y cambio de tamaño de una pista

Se puede expandir una pista para mostrar los controles de pista. Se puede incrementar la altura de una pista para poder ver mejor los iconos o fotogramas clave o para obtener mayores visualizaciones de miniaturas de pistas de vídeo y formas de onda de las pistas de audio.

1. Para expandir o contraer una pista, haga clic en el triángulo situado a la izquierda del nombre de la pista.
2. Para redimensionar la pista, coloque el puntero en el área de encabezado de la pista entre dos pistas de modo que aparezca el icono de ajuste de altura ; luego arrastre hacia arriba o hacia abajo para redimensionar la pista inferior (para vídeo) o la pista superior (para audio).

   Las pistas contraídas siempre aparecen con la misma altura y no se pueden redimensionar.

   Se puede expandir una pista de audio para utilizar la línea de fundido de audio en los clips individuales de esa pista o en una pista de audio completa.

Definición del estilo de visualización de la pista de vídeo

1. Haga clic en el triángulo que está al lado del nombre de la pista para expandirla.

2. Haga clic en el botón Definir estilo de visualización situado en la esquina izquierda, debajo del nombre de la pista, y seleccione una opción del menú:
   Mostrar solo encabezado Muestra una imagen en miniatura al inicio de los clips en la pista expandida.

   Mostrar fotogramas Muestra imágenes en miniatura a lo largo de toda la duración de los clips en la pista expandida. El número de fotogramas en miniatura corresponde a las unidades de tiempo que aparecen en la regla de tiempo.

   Mostrar solo nombre Muestra el nombre de los clips en la pista expandida, sin imágenes en miniatura.

   Mostrar encabezado y final Muestra una imagen en miniatura al inicio y al final de los clips en la pista expandida.

Definición de la visualización predeterminada de fotogramas clave en pistas de vídeo

Puede determinar si las pistas de vídeo nuevas mostrarán todos los fotogramas clave, los ocultarán o si mostrarán los controles de opacidad de forma predeterminada al crearlos.

1. Seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > General (Mac OS).
2. En el menú desplegable Nuevas pistas de vídeo de línea de tiempo, seleccione la opción deseada.
3. Haga clic en Aceptar.

Definición de la visualización predeterminada de fotogramas clave en pistas de audio

Puede determinar si las pistas nuevas de audio ocultarán todos los fotogramas claves o mostrarán los fotogramas clave de clip, el volumen de clip, los fotogramas clave de pista o el volumen de pista, de forma predeterminada, al crearlos.

1. Seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > General (Mac OS).
2. En el menú desplegable Nuevas pistas de audio de línea de tiempo, seleccione la opción deseada.
3. Haga clic en Aceptar.

Definición del estilo de visualización de la pista de audio

1. Haga clic en el triángulo que está al lado del nombre de la pista para expandirla.
2. Haga clic en el botón Definir estilo de visualización y seleccione una opción del menú:

Mostrar forma de onda Muestra la forma de onda de audio en los clips.
Mostrar solo nombre Muestra el nombre de los clips de audio sin formas de onda.
Nota: *Si desea obtener más información acerca de la visualización y el ajuste de los fotogramas clave en las pistas de audio y vídeo, consulte Visualización de fotogramas clave y gráficos.*

Cambio de tamaño de la sección de cabecera de pista

✤ Sitúe el puntero sobre el borde derecho del encabezado de pista (donde los nombres de pista aparecen en una lista), de forma que aparezca el icono de redimensionado y, a continuación, arrastre el borde derecho.
Los iconos de la parte superior del encabezado de pista limitan su ancho mínimo. El ancho máximo es aproximadamente el doble del mínimo.

Ajuste del área visible de pistas de vídeo y audio

1. Sitúe el puntero entre las pistas Vídeo 1 y Audio 1, bien en el área de cabecera de la pista de la izquierda, bien entre las barras de desplazamiento de la derecha.
2. Cuando aparezca el icono de ajuste de altura, arrastre hacia arriba o hacia abajo.

Volver al principio

Creación de una secuencia

En muchos casos, es posible que se desee crear una secuencia que coincida con las características de los recursos principales (clips) que se van a editar. Puede crear una secuencia que coincida con las características de un recurso arrastrando el recurso al botón Nuevo elemento en la parte inferior del panel Proyecto.

También puede crear una secuencia mediante el uso de un ajuste preestablecido de secuencia. Los ajustes preestablecidos de la secuencia incluidos con Premiere Pro incluyen los ajustes correctos para los tipos comunes de recursos. Por ejemplo, si el material de archivo se encuentra principalmente en formato DV, utilice un ajuste preestablecido de secuencia de DV.

Si necesita especificar unos ajustes de menor calidad para su emisión (como la transmisión de un vídeo Web), no cambie los ajustes de la secuencia. De lo contrario, cambie los ajustes de exportación más adelante.

Para obtener información sobre el conocimiento de los parámetros de sus recursos, consulte Selección de un ajuste preestablecido de secuencia.

Si todos los parámetros de los recursos no coinciden con los ajustes de ningún ajuste preestablecido, realice una de las siguientes operaciones. En la ficha Ajustes preestablecidos de secuencia del cuadro de diálogo Secuencia nueva,

- seleccione un ajuste preestablecido en el que la mayor parte de los ajustes coincidan con los parámetros de los recursos que desee editar; a continuación, seleccione la ficha General (denominada ficha “Ajustes” en Adobe Premiere Pro CS5.5 y posterior) y personalice el ajuste preestablecido de modo que sus ajustes coincidan exactamente con los parámetros del

recurso.

- sin seleccionar ningún ajuste preestablecido, seleccione la ficha General del cuadro de diálogo Nuevo ajuste preestablecido. Seleccione Escritorio en el menú Modo de edición (denominado “Personalizar” en Adobe Premiere Pro CS5.5 y posterior) y personalice los ajustes en la ficha General hasta que coincidan con los parámetros de sus recursos.

Si el equipo cuenta con una tarjeta de captura compatible con Premiere Pro, la lista de ajustes preestablecidos disponibles muestra los ajustes preestablecidos optimizados para la tarjeta, en algunos casos.

Al crear la secuencia, sus ajustes deberán ser correctos. Una vez creada una secuencia, algunos ajustes de secuencia, como los ajustes de base de tiempo, se bloquean. Este bloqueo evita las incoherencias no deseadas que pudieran producirse al cambiar los ajustes de secuencia posteriormente.

1. Realice una de las acciones siguientes:
   - Seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia.
   - En el panel Proyecto, haga clic en Nuevo elemento . A continuación, seleccione Secuencia.
2. En la ficha Ajustes preestablecidos de secuencia, seleccione un ajuste preestablecido de la lista Ajustes preestablecidos disponibles.
3. Escriba el nombre de la secuencia y, a continuación, haga clic en Aceptar.

En Premiere Pro CS5.5 y posterior, puede crear una nueva secuencia a partir de un clip seleccionado mediante uno de los métodos siguientes:

- Arrastre y coloque un clip en el botón Nuevo elemento.
- Elija Archivo > Nuevo > Secuencia desde clip.

  Nota: *Cuando se utiliza un clip combinado para crear una nueva secuencia del clip (en Adobe Premiere Pro CS5.5 y posterior), puede haber pistas de audio estéreo vacías, dependiendo del formato del medio. Es posible eliminar estas pistas de audio estéreo, si lo desea.*

En Premiere Pro CS6, puede crear una secuencia a partir de un clip seleccionado cuyos atributos coincidan como sigue:

1. Cree una nueva secuencia. Se puede utilizar cualquier ajuste preestablecido de secuencia. También puede abrir una secuencia existente.
2. Arrastre un clip a la secuencia. Premiere Pro detecta si los atributos del clip coinciden con los ajustes de la secuencia.
3. Si los atributos no coinciden, se inicia un cuadro de diálogo Aviso de discrepancia de clip con el mensaje “Este clip no coincide con los ajustes de la secuencia. ¿Desea cambiar la secuencia para que coincida con los ajustes del clip?”:
   - Elija “Cambiar los ajustes de secuencia” si desea crear una nueva secuencia con atributos que coinciden con el clip. Esta técnica es ideal si se está creando una nueva secuencia desde cero. Si hay clips existentes en la secuencia, se conformará con la nueva configuración de la secuencia.
   - Elija “Conservar ajustes de secuencia” si desea que el clip se conforme para reproducirse en la secuencia existente.

   También hay disponible una casilla de verificación “Preguntar siempre”.

   Consulte el tutorial de vídeo “Cambiar la secuencia para que coincida con un clip”, de Todd Kopriva y video2brain para obtener más información acerca de cómo cambiar o conservar los ajustes de secuencia al arrastrar un clip en una secuencia. También ofrece sugerencias sobre el mejor flujo de trabajo para crear una nueva secuencia a partir de un clip.

¿Alguna vez no ha sabido qué ajuste preestablecido de secuencia utilizar con un determinado material de archivo? Ahora, hay un truco muy sencillo con el botón Nuevo elemento que permite la edición en el formato original. Karl Soule muestra cómo hacerlo en este tutorial de vídeo.

Andrew Devis muestra cómo crear una secuencia con ajustes que coincidan con los del material de archivo en este tutorial de vídeo del sitio web Creative COW.

“FAQ: How do I choose the right sequence settings?” (“PF: ¿Cómo puedo elegir los ajustes de secuencia correctos?”)

Ajustes y ajustes preestablecidos de secuencia

Todos los ajustes de secuencia se aplican a toda la secuencia y la mayoría no pueden cambiarse tras crear la secuencia.

Al crear una secuencia, la selección se puede realizar entre los ajustes preestablecidos de secuencia estándar. De forma alternativa, es posible personalizar un grupo de ajustes y guardar el grupo en un ajuste preestablecido de ajustes de secuencia personalizados. Si desea tener control total sobre casi todos los parámetros de la secuencia, deberá iniciar una secuencia nueva y personalizar sus ajustes preestablecidos.

Una vez que haya comenzado a trabajar en una secuencia, podrá revisar sus ajustes, pero solo podrá cambiar algunos. Elija Secuencia > Ajustes de secuencia para ver los ajustes que puede cambiar.

Si crea una secuencia, se abre el cuadro de diálogo Nueva secuencia. El cuadro de diálogo Nueva secuencia contiene tres fichas, cada una de ellas con varios ajustes: Ajustes preestablecidos de secuencia, Generales y Pistas.

Andrew Devis muestra cómo crear una secuencia con ajustes que coincidan con los del material de archivo en este tutorial de vídeo del sitio web Creative COW.

Robbie Carman explica cómo personalizar los ajustes de secuencia para acelerar el procesamiento en este tutorial de vídeo.

“FAQ: How do I choose the right sequence settings?” (“PF: ¿Cómo puedo elegir los ajustes de secuencia correctos?”)

Ajustes prestablecidos de secuencia opciones

Los Ajustes predeterminados disponibles son grupos de ajustes de secuencias. Premiere Pro dispone de varias categorías de ajustes preestablecidos de secuencia ya instalados: AVC-Intra, AVCHD, Digital SLR, DV-24p, DV-NTSC (estándar norteamericano), DV-PAL (estándar europeo), DVCPRO50, DVCPROHD, HDV, Móviles y dispositivos, XDCAM EX, XDCAM HD422 y XDCAM HD. Estos contienen los ajustes correctos para los tipos de secuencia más habituales. Utilice los ajustes preestablecidos de los ajustes de secuencia AVC-Intra, DVCPRO50 y DVCPROHD para editar una toma material AVC-Intra o DVCPRO en cámaras de vídeo Panasonic P2. Para el material DV25 grabado en formato P2 de Panasonic, utilice un ajuste preestablecido para DV-NTSC o DV-PAL, según el estándar televisivo del material de archivo.

Para obtener más información sobre los estándares de televisión internacionales, consulte el tutorial de vídeo lynda.com Principios de vídeo digital: estándares de vídeo.

Nota: *Una serie de ajustes preestablecidos de secuencia se excluyen de la versión de prueba de Premiere Pro. Consulte Versiones de prueba de Premiere Pro. Esto no se aplica a Premiere Pro CS5.5, ya que tiene todos los códecs que se incluyen en la versión completa para que los usuarios de la versión de prueba puedan importar cualquier archivo que se podría importar con la versión completa.*

Ajustes generales (CS5) - Ajustes (CS5.5 y posterior)

Los ajustes de la ficha General del cuadro de diálogo Secuencia nueva controlan las características fundamentales de la secuencia. En Premiere Pro CS5.5 y posterior, esta ficha se denomina “Ajustes”.

Seleccione Ajustes generales que sean adecuados para las especificaciones del tipo de salida de su proyecto. Por ejemplo, si la salida de destino es DV NTSC, utilice el modo de edición DV NTSC. Los cambios arbitrarios de estos ajustes pueden provocar una pérdida de la calidad.

Modo de edición Determina lo siguiente:

- el formato de vídeo utilizado para previsualizar y reproducir archivos
- las bases de tiempo disponibles
- los métodos de compresión que aparecerán en el panel Ajustes de vídeo
- los formatos de visualización disponibles

Seleccione el Modo de edición que mejor se ajuste a las especificaciones del formato deseado, previsualización y tarjeta de captura.

El modo de edición no determina el formato de la película final. Los ajustes de salida se especifican al exportar.

En Premiere Pro CS5, el modo de edición de escritorio le permite personalizar el resto de ajustes de secuencia. En Premiere Pro CS5.5 y posterior, este modo de edición se denomina “Personalizar”.

El audio y vídeo DV utiliza ajustes estandarizados que se especifican automáticamente al seleccionar el modo de edición de DV. Cuando utilice este modo de edición, evite cambiar los ajustes Base de tiempo, Tamaño de fotograma, Proporción de aspecto de píxeles, Campos y Velocidad de muestreo.

Nota: *(Solo para Windows) Para acceder al códec de 8 bits UYVY 422 sin comprimir o el códec de 10 bits V210 YUV, seleccione Escritorio para el modo de edición.*

Base de tiempo Define las divisiones de tiempo que utiliza Premiere Pro para calcular las posiciones de tiempo de cada edición. En general, seleccione 24 para editar una película de imágenes en movimiento, 25 para editar vídeo PAL (estándar europeo) y SECAM y 29,97 para editar vídeo NTSC (estándar norteamericano). La velocidad de fotogramas del vídeo que se reproduce o se exporta no es la misma que su base de tiempo. Sin embargo, la base de tiempo y la velocidad de fotogramas se suelen establecer en el mismo valor. Las opciones de la Base de tiempo varían según el modo de edición seleccionado.

Ajustes de reproducción Para obtener más información sobre los ajustes de reproducción, consulte Previsualización en una pantalla de televisión a través de una videocámara o una platina.

Tamaño de fotograma Especifica las dimensiones, en píxeles, de los fotogramas cuando se reproducen las secuencias. En la mayoría de los casos, el tamaño del fotograma del proyecto deberá coincidir con su tamaño en el archivo de origen. No cambie el tamaño de fotograma para compensar la lentitud de la reproducción. De lo contrario, seleccione un ajuste de calidad diferente del menú del panel Proyecto. De forma alternativa, puede ajustar el tamaño del fotograma de la salida final final cambiando los ajustes de exportación.

El tamaño de fotograma máximo para una secuencia es 10.240 x8.192. Encontrará más información sobre los tamaños de imagen máximos aquí.

Proporción de aspecto de píxeles Define la proporción de aspecto para píxeles individuales. Seleccione Píxeles cuadrados para vídeo analógico, imágenes escaneadas y gráficos generados por equipos informáticos, o seleccione el formato utilizado por el archivo de origen. Si utiliza una proporción de aspecto de píxeles diferente de la que usa el vídeo, el vídeo a menudo se reproduce y procesa con distorsión.

Campos Determina el orden de los campos o qué campo se dibuja primero. Si trabaja con vídeo de búsqueda progresiva, seleccione Ningún campo (búsqueda progresiva). Muchas tarjetas de captura capturan campos sin tener en cuenta si el material de archivo de origen se filmó con búsqueda progresiva. (Consulte Vídeo entrelazado, vídeo no entrelazado y búsqueda progresiva)

Formato de visualización (vídeo) Premiere Pro puede mostrar diferentes formatos de código de tiempo. Puede visualizar el código de tiempo del proyecto en un formato de película, por ejemplo si edita material de archivo capturado de una película. Puede visualizar el código de tiempo en números de fotograma simples si sus recursos provienen de un programa de animación. Al cambiar la opción Formato de visualización no se altera la velocidad de fotogramas de clips o secuencias, solo cambia la forma en que se muestran sus códigos de tiempo. Las opciones de visualización del tiempo coinciden con los estándares de edición de vídeo y películas de imágenes en movimiento. Para los códigos de tiempo de Fotogramas y Pies + Fotogramas, se puede cambiar el número del fotograma inicial para que se ajuste al método de recuento de tiempo de otro sistema de edición que se pueda estar utilizando.

Las opciones visibles en el campo Formato de visualización dependen del Modo de edición seleccionado. Puede elegir de las siguientes opciones de Formato de visualización, según el modo de edición seleccionado:

Código de tiempo de fotograma eliminado de 30 fps Informa del tiempo en horas, minutos, segundos y fotogramas, separando las unidades con puntos y comas. El código de tiempo de fotograma eliminado asume una velocidad de 30 fotogramas por segundo (fps), pero omite algunos números por diseño. Para acomodar la velocidad de fotogramas real NTSC de 29,97 fps, el código de tiempo de fotograma eliminado omite, o elimina, dos números de fotograma cada minuto excepto cada minuto diez. Con el uso del código de tiempo de fotograma eliminado se eliminan los números de código de tiempo, no los fotogramas reales de vídeo. Utilice el código de tiempo de fotograma eliminado para salida a cinta de vídeo NTSC.

Código de tiempo sin fotograma eliminado de 30 fps Informa del tiempo en horas, minutos, segundos y fotogramas, separando las unidades con dos puntos. Asume una velocidad de 30 fps y no elimina números de fotograma. Para salida a visualizaciones en equipos a través del Web o un CD-ROM.

Código de tiempo de 24 fps Informa del tiempo en horas, minutos, segundos y fotograma, separando las unidades con dos puntos. Se utiliza para material de archivo de 24P y salida a formatos de 24 fps para la distribución de películas y DVD.

Código de tiempo de 25 fps Informa del tiempo en horas, minutos, segundos y fotogramas, separando las unidades con dos puntos. para salida a cinta de vídeo PAL.

Pies + fotogramas 16mm Informa del tiempo en pies y fotogramas, asumiendo la velocidad de fotogramas de una película de 16 mm: 40 fotogramas por pie. Para salida a película de 16 mm.

Pies + fotogramas 35 mm Informa del tiempo en pies y fotogramas, asumiendo la velocidad de fotogramas de una película de 35mm: 16 fotogramas por pie. Para salida a película de 35mm.

Fotogramas Informa del tiempo haciendo un recuento continuo de fotogramas. No asigna medidas de tiempo ni longitud espacial. Para la salida a imágenes fijas secuenciales como aquellas generadas para un editor de película DPX o de animación.

Nota: *Cuando trabaje con recursos de vídeo NTSC, utilice código de tiempo de fotograma eliminado de 30 fps. Este formato se ajusta a la base de código de tiempo inherente del material de archivo de vídeo NTSC y muestra su duración con la máxima exactitud.*

Frecuencia de muestreo (audio) En general, las velocidades mas altas ofrecen una mejor calidad de audio cuando se reproduce el audio en las secuencias, pero necesitan un mayor espacio en disco y un procesado más intenso. Un muestreo posterior o el ajuste a una velocidad diferente del audio original requiere también un tiempo de procesado adicional además de afectar a la calidad. Pruebe a grabar el audio a la velocidad de muestreo de mayor calidad y capturarlo a la velocidad a la que se ha grabado.

Formato de visualización (Audio) Especifica si la pantalla del tiempo de audio se mide en muestras de audio o en milisegundos. El formato de visualización se aplica cuando se ha seleccionado Mostrar unidades de tiempo de audio en el menú Monitor de origen o Monitor de programa. (Como valor predeterminado, el tiempo se muestra en fotogramas, pero puede mostrarse en unidades de audio para precisar el nivel del muestreo de este cuando lo esté editando.)

Ajustes de previsualizaciones de vídeo Los ajustes de previsualizaciones de vídeo determinan el formato del archivo, compresor y profundidad de color que Premiere Pro utiliza para previsualizar archivos y reproducir clips y secuencias.

Entre las distintas opciones, se puede reducir el tamaño de fotograma de las previsualizaciones. Esta reducción permite una reproducción más sencilla y rápida de formatos con tamaños de fotograma grandes como, por ejemplo, HD y RED.

Formato de archivo de previsualización Seleccione un formato de archivo que ofrezca la mejor calidad de previsualización a la vez que mantenga el tiempo de procesamiento y el tamaño del archivo dentro de las tolerancias admitidas por el sistema. Para ciertos modos de edición, solo hay disponible un formato de archivo.

Códec Especifica el códec que se utilizará para crear archivos de previsualización para la secuencia.

(Solo para Windows) El códec de 8 bits UYVY 422 sin comprimir y el códec de 10 bits V210 YUV coinciden con las especificaciones de vídeo SD-SDI y HD-SDI respectivamente. Seleccione uno si quiere supervisar o extraer a uno de estos formatos. Para acceder a cualquiera de estos formatos, primero debe seleccionar el modo de edición de escritorio.

Nota: *Si usa un clip sin aplicar efectos o cambiar las características de tiempo o fotograma, Premiere Pro usa el códec original del clip para la reproducción. Si realiza cambios que requieran volver a calcular cada fotograma, Premiere Pro aplicará el códec que elija aquí.*

Ancho Especifica la anchura del fotograma de las previsualizaciones de vídeo, limitada por la proporción de aspecto de píxeles de los medios originales.

Alto Especifica la altura del fotograma de las previsualizaciones de vídeo, limitada por la proporción de aspecto de píxeles de los medios originales.

Restablecer Borra las previsualizaciones existentes y especifica el tamaño completo de todas las previsualizaciones siguientes.

Profundidad de bits máxima Maximiza la profundidad de bits de color, hasta 32 bpc, que se vaya a incluir en un vídeo reproducido en secuencias. Puede que este ajuste no esté disponible si el compresor seleccionado proporciona solo una opción para profundidad de bits. También puede especificar una paleta de 8 bits (256 colores) cuando prepare una secuencia para una reproducción en color de 8 bpc, como cuando se utiliza el modo de edición de escritorio para Web o para un software de presentación. Si su proyecto contiene recursos de alta profundidad de bits generados por programas como Adobe Photoshop o por videocámaras de alta definición, seleccione Profundidad de bits máxima. Premiere Pro usa toda la información de colores de estos recursos al procesar efectos o generar archivos de previsualización.

Máxima calidad de procesamiento Mantiene la nitidez al escalar de formatos grandes a formatos menores o de formatos de alta definición a definición estándar. Máxima calidad de procesamiento maximiza la calidad de movimiento en clips y secuencias procesados. Si se selecciona esta opción, a menudo los recursos en movimiento se procesan con mayor nitidez.

A la calidad máxima, el procesamiento tarda más y utiliza más RAM que a la calidad normal predeterminada. Seleccione esta opción solo para sistemas con suficiente RAM. La opción Máxima calidad de procesamiento no está recomendada para sistemas con la RAM mínima requerida.

La Máxima calidad de procesamiento a menudo resulta en formatos de imagen muy comprimidos o hace que los que contienen efectos de compresión se vean peor a causa del enfoque.

Nota: *Para obtener los mejores resultados con la Máxima calidad de procesamiento, seleccione Memoria del menú Optimizar procesamiento para en Preferencias. Para obtener más información, consulte Optimizar el procesamiento de la memoria disponible.*

Guardar ajuste preestablecido Abre el cuadro de diálogo Guardar ajustes, en el que puede dar un nombre a sus ajustes de secuencia, describirlos y guardarlos.

Guarde y asigne un nombre a los ajustes de la secuencia incluso si piensa usarlos en un único proyecto. Si guarda los ajustes, se crea una copia de seguridad de los ajustes a la que puede recurrir si alguien modifica los ajustes actuales de secuencia por error.

Ajustes de pistas

Controla el número de pistas de vídeo y el número y tipo de pistas de audio para las nuevas secuencias que crea.

Maestro Define el tipo de canal predeterminado para la pista maestra en nuevas secuencias en Mono, Estéreo, envolvente 5.1 ó 16.

Nota: *Si debe cambiar los ajustes de secuencia que no están disponibles, puede crear una secuencia con los ajustes deseados. A continuación, mueva el contenido de la secuencia actual a la nueva secuencia.*

Selección de un ajuste preestablecido de secuencia

Para asegurarse de que una secuencia se haya creado para que se ajuste a las características de un recurso, arrastre el recurso en el panel Proyecto al botón Nuevo elemento situado en la parte inferior del panel Proyecto. De este modo se evita que se produzcan muchos errores al introducir los ajustes de la secuencia incorrectamente o eligiendo los ajustes preestablecidos incorrectos de la secuencia.

Una secuencia puede incluir diferentes tipos de recursos, en distintos formatos, y con diversos parámetros diferentes. No obstante, Premiere Pro se ejecuta mejor cuando los ajustes de una secuencia coinciden con los parámetros de la mayor parte de los recursos utilizados en dicha secuencia. Para optimizar el rendimiento y reducir el tiempo de procesamiento, busque los siguientes parámetros para los recursos principales que se deseen editar antes de crear una secuencia. Tras conocer los parámetros del recurso, se puede crear una secuencia con ajustes coincidentes. Antes de capturar recursos de un dispositivo basado en cinta, conozca también estos parámetros para que pueda seleccionar los ajustes de captura correctos.

- Formato de grabación (por ejemplo, DV o DVCPRO HD).
- Formato de archivo (por ejemplo, AVI, MOV o VOB).
- Proporción de aspecto de fotogramas (por ejemplo, 16:9 ó 4:3).
- Proporción de aspecto de píxeles (por ejemplo, 1,0 ó 0,9091).
- Velocidad de fotogramas (por ejemplo, 29,97 fps o 23,976 fps).
- Tiempo base (por ejemplo, 29,97 fps o 23,976 fps)
- Campos (por ejemplo, progresivo o entrelazado).
- Velocidad de muestreo de audio (por ejemplo, 32 Hz o 48 Hz).
- códec de vídeo
- códec de audio

Se puede utilizar el panel Propiedades para buscar muchos de estos parámetros para los componentes. Consulte Visualización de las propiedades de los clips. Como alternativa, se puede utilizar una aplicación de terceros, como por ejemplo, freeware, MediaInfo o GSpot Codec Information Appliance. Para encontrar los códecs utilizados para generar un archivo, también puede seleccionar Ventana > Mostrar inspector de películas en Apple QuickTime Player.

Los recursos pueden utilizar códecs no admitidos de forma nativa por Premiere Pro. En ocasiones se pueden editar estos recursos tras la instalación de los códecs relevantes. Sin embargo, se debe tener cuidado al instalar códecs no probados que puedan suponer problemas graves en el sistema informático.

Volver al principio

Creación de ajustes preestablecidos de secuencia personalizados

Para personalizar la mayoría de los ajustes de la secuencia, debe iniciar una secuencia nueva, seleccionar un ajuste preestablecido existente y, a continuación, cambiar los ajustes.

Todos los modos de edición no admiten todas las velocidades de fotogramas posibles. Por ejemplo, para crear un ajuste preestablecido personalizado con una velocidad de fotogramas de 23,976 fps, seleccione “Escritorio” como Modo de edición (denominado “Personalizar” en Premiere Pro CS5.5 y posterior). Posteriormente, elija 23.976 fotogramas/segundo en el menú Base de tiempo.

1. Seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia, o, haga clic en el botón Nuevo elemento del panel Proyecto y seleccione Secuencia.
2. En el panel Ajustes preestablecidos de secuencia del cuadro de diálogo Nueva secuencia, seleccione el ajuste que coincida mejor con el material de archivo del vídeo o con las necesidades de la tarjeta de captura.
   Nota: *Si se va a crear una secuencia personalizada con los ajustes Escritorio (CS5) o Personalizar (CS5.5 y posterior) (a los que se accede a través de la lista desplegable Modo edición), no es necesario seleccionar un ajuste preestablecido antes de hacer clic en la ficha General (CS5) o Ajustes (CS5.5 y posterior).*

3. Modifique los ajustes en las fichas General o pistas para adaptarlos a los requisitos del proyecto.
4. Haga clic en Guardar ajustes preestablecidos.
5. Dé un nombre al ajuste preestablecido y, si lo desea, descríbalo. A continuación, haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Cambio de los ajustes de secuencia

Puede cambiar ciertos ajustes de una secuencia existente. Según el modo de edición elegido, ciertos ajustes no podrán cambiarse.

1. Realice una de las acciones siguientes:
   - Seleccione Secuencia > Ajustes de secuencia.
   - En el panel Proyecto, haga clic con el botón secundario del ratón en una secuencia y seleccione Ajustes de secuencia.
2. Seleccione los ajustes deseados en la ficha General. Para obtener más información, consulte Ajustes y ajustes preestablecidos de secuencia.

Volver al principio

Cambio de los ajustes de resolución de previsualización de secuencia

La resolución y el formato de previsualización de vídeo se pueden seleccionar en el cuadro de diálogo Ajustes de secuencia. Seleccione una resolución inferior al tamaño del fotograma de secuencia para reproducir previsualizaciones en tiempo real que el equipo no pueda reproducir con el tamaño de fotograma completo. Durante la edición, Premiere Pro procesa todas las previsualizaciones en el tamaño de previsualización especificado y les aplica una escala en el tamaño del fotograma de la secuencia.

1. Seleccione la secuencia para la que desee cambiar los ajustes de previsualización. A continuación, seleccione Secuencia > Ajustes de secuencia.
2. En el panel Previsualizaciones de vídeo del cuadro de diálogo Ajustes de secuencia, ajuste los valores de altura y achura del fotograma.
3. (Opcional) Para restaurar el tamaño del fotograma al tamaño original para el ajuste preestablecido de la secuencia, haga clic en Restablecer.

Nota: *Algunos ajustes preestablecidos de secuencia solo disponen de una opción de códec y formato de archivo.*

Volver al principio

Creación de una secuencia de pantalla ancha

Puede editar material de archivo de pantalla ancha editado en los formatos DV, HDV y HD. Para mostrar y reproducir correctamente recursos de pantalla ancha, debe definir los ajustes de su secuencia para que se correspondan a los recursos de pantalla ancha.

1. Seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia.
2. Seleccione un ajuste preestablecido que coincida con el material de archivo. Realice una de las acciones siguientes:
   - Para material de archivo DV, seleccione uno de los ajustes preestablecidos de DV-NTSC o DV-PAL que contenga Widescreen (o pantalla ancha) en su nombre. Utilizan píxeles horizontales (con proporción de aspecto de píxeles de 1,2 para NTSC y 1,422 para PAL).
   - Para un proyecto HDV, seleccione un ajuste HDV mediante HD anamórfico 1080 (proporción de aspecto de píxeles 1,333) o Píxeles cuadrados (proporción de aspecto de píxeles 1,0).
   - Para un proyecto HD, seleccione uno de los ajustes preestablecidos proporcionados por la tarjeta de captura HD.
3. Introduzca un nombre en el campo Nombre de secuencia y haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Creación de una secuencia de HDV o HD

Es posible editar material de archivo de HDV o HD en 720p, 1080p o 1080i. Al crear una nueva secuencia para estos formatos, asegúrese de seleccionar o crear el ajuste preestablecido que coincida mejor con las especificaciones del material de archivo de origen.

Los ajustes preestablecidos DVCPROHD incluidos con son para editar material grabado en archivos MXF con una videocámara P2 de Panasonic. Premiere Pro también tiene ajustes preestablecidos para AVCHD, XDCAM HD y XDCAM EX. Normalmente se instalan ajustes preestablecidos de secuencia HD adicionales en Premiere Pro cuando se instala una tarjeta de captura HD que es compatible con Premiere Pro.

Para el material de archivo HDV, cree y guarde un ajuste preestablecido personalizado en el que los ajustes coincidan con los del material de archivo. Para obtener más información sobre la creación de ajustes preestablecidos de secuencia personalizados, consulte Creación de ajustes preestablecidos de secuencia personalizados.

Para que la reproducción tenga el mejor rendimiento, en ocasiones resulta útil procesar el material de archivo HD al colocarlo por primera vez en una secuencia.

1. Seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia.

Para editar material de archivo DVCPROHD 720p filmado a 25 fps (por ejemplo, material de archivo de modo nativo 25pN de versiones PAL de una cámara HVX200 de Panasonic), seleccione el ajuste preestablecido DVCPROHD 720p 50p. A continuación, seleccione la ficha Generales. En el menú desplegable Base de tiempo, seleccione 25,00 fotogramas por segundo.

Se abre el cuadro de diálogo Nueva secuencia con la ficha Ajustes preestablecido de secuencia seleccionada.

2. Seleccione un ajuste preestablecido que coincida con el material de archivo.
3. (Optativo) Para definir el número de canales de la pista de audio maestra, seleccione la ficha Pistas. En el menú Maestro del panel Audio, seleccione una de las opciones siguientes:
   Mono Sale en un canal mono único.

   Estéreo Sale en dos canales mono con la asignación estéreo intacta.

   5.1 Sale en cuatro canales mono conservando la asignación Izquierdo-Delantero, Derecho-Delantero, Izquierdo-Trasero y Derecho-Posterior.
4. Introduzca una ubicación y el nombre del archivo de proyecto y haga clic en Aceptar.

Nota: *En Windows puede crear un ajuste de proyecto personalizado para previsualizar material de archivo de 10 bits sin comprimir o de 8 bits sin comprimir. Para obtener más información, consulte Creación de una secuencia mediante la reproducción de un vídeo sin comprimir en la Ayuda de Premiere Pro.*

Creación de una secuencia mediante la reproducción de un vídeo sin comprimir

Volver al principio

Para obtener la mayor calidad en previsualizaciones de secuencia en una tarjeta SDI o un dispositivo conectado a un monitor externo, debería usar uno de los formatos sin comprimir para previsualizar archivos. El formato de 8 bits sin comprimir (4:2:2 YUV) es especialmente adecuado para los proyectos de salida SD, mientras que el formato de 10 bits sin comprimir (4:2:2 YUV) es mejor para proyectos que se extraerán a HD. Asimismo, con archivos de 10 bits sin comprimir (4:2:2 YUV) y el procesamiento de color de mayor profundidad de bits, Premiere Pro utilizará la información de color en recursos de 10 bits y aumentará la muestra de los otros recursos en la secuencia para generar archivos de previsualización de 10 bits. Premiere Pro ofrece el mejor rendimiento de previsualización al utilizar estos formatos de archivo de previsualización en un sistema con una tarjeta SD-SDI o HD-SDI compatible instalada.

Ambos formatos sin comprimir realizan archivos de submuestra a 4:2:2 YUV pero, a diferencia del resto de formatos disponibles para archivos de previsualización, no ejecutan los datos de vídeo a través de un compresor. Se denominan sin comprimir porque no agregan esta segunda capa de compresión, por lo que retienen una profundidad de color mucho mayor en las previsualizaciones que los formatos comprimidos. Por ello, los archivo de previsualización sin comprimir pueden ser bastante mayores que los archivos de previsualización comprimidos.

1. Seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia.
2. En el cuadro de diálogo Nueva secuencia, haga clic en la ficha Generales.
3. En el menú Modo de edición, elija Escritorio.
4. En el menú Base de tiempo, elija la velocidad de fotograma deseada, como 24, 25 o 29,97 fotogramas por segundo.
5. En la sección Vídeo, elija los ajustes deseados para Tamaño de fotograma, Proporción de píxeles, Campos y Formato de visualización. Por ejemplo, 1920 x 1080, Píxeles cuadrados (1,0), Ningún campo (búsqueda progresiva) y Código de tiempo sin fotograma eliminado de 30 fps.
6. En la sección Audio, elija los ajustes deseados para Velocidad de muestreo y Formato de visualización.
7. En la sección Previsualizaciones de vídeo, elija uno de los conjuntos de códecs y formatos de archivo de previsualización, según el sistema:
   - Para Windows, seleccione Formato de archivo de previsualización: Microsoft AVI y Códec: Ninguno (o seleccione UYVY sin comprimir 422 de 8 bits).
   - Para Mac OS, seleccione Formato de archivo de previsualización y Códec: Ninguno (o seleccione YUV de 10 bits sin comprimir 4:2:2 o YUV de 8 bits sin comprimir 4:2:2).

   Puede ver otras opciones de formato de archivo y códec según su tarjeta opcional de reproducción/captura de hardware.
8. (Optativo) Seleccione la casilla de verificación Profundidad de bits máxima si su sistema admite formatos de 10 bits o superiores.
9. (Optativo) Si va a utilizar la reproducción sin comprimir de nuevo, haga clic en Guardar ajustes preestablecidos, escriba el nombre y la descripción del ajuste preestablecido y haga clic en Aceptar.
10. Escriba un nombre para la secuencia y haga clic en Aceptar.

Creación de una secuencia para material de archivo de cámara RED

Volver al principio

1. Seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia.
2. En el panel Ajustes preestablecidos de secuencia del cuadro de diálogo Nueva secuencia, seleccione un ajuste preestablecido RED R3D que coincida con su material de archivo.
3. Introduzca un nombre en el campo Nombre de secuencia y haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Secuencias de 24p

Acerca de las secuencias y el material de archivo de 24p

El material de archivo adquirido de una videocámara o mediante transferencia de película, a unos 24 fps no entrelazados (progresivos), se llama material de archivo de 24p. La calidad de imagen y la descripción del movimiento de este material de archivo es similar al de la película porque la velocidad de fotogramas de 24p es muy cercana a la de la película de imágenes en movimiento y cada fotograma se crea a partir de líneas progresivas (y no desde campos de medio fotograma entrelazados). Los formatos de 24p son muy utilizados por los creadores de películas digitales con poco presupuesto porque proporcionan un aspecto de película a los sujetos.

Para crear una secuencia DV de 24p en Premiere Pro, seleccione el ajuste preestablecido de secuencia DV de 24p que coincida con el formato y la proporción de fotogramas de su material de archivo. Puede importar archivos y capturar material de archivo de la forma habitual.

Premiere Pro incluye dos esquemas de conversión de 24p alternativos para DV de 24p: Repetir fotograma y Fotograma entrelazado. Ambas opciones convierten el material de archivo de 24p para que se pueda reproducir a 29,27 fps, aunque haya diferencias visuales y de rendimiento sutiles entre ambas reproducciones. Puede seleccionar una de estas opciones en Ajustes de secuencia nueva al iniciar una secuencia nueva DV-24p, o bien, modificarlas en una secuencia existente.

Si edita material de archivo DV de 24p en una secuencia mediante uno de los ajustes preestablecidos estándar DV-NTSC de Premiere Pro, Premiere Pro utiliza un esquema de conversión DV de 24p para convertir el material de archivo en vídeo entrelazado de 29,97 fps para reproducir en dispositivos NTSC estándar. Este método podría utilizarse, por ejemplo, para exportar una película DV de 24p en formato NTSC estándar para crear originales en cinta o para difusión.

Si edita material de archivo de 24p en una secuencia basada en uno de los ajustes preestablecidos de DV-24p, Premiere Pro, de forma predeterminada, administra el esquema de conversión de 24p, de modo que el vídeo se pueda exportar para la reproducción en servicios NTSC de 24p. Esto permite exportar la película a un archivo en un formato 24p. Este método podría utilizarse, por ejemplo, para exportar una película a un formato DVD para reproducirla en reproductores de DVD y pantallas de TV que admitan formatos 24p.

Adobe Media Encoder se puede utilizar para exportar una película de 24p de Premiere Pro a Adobe Encore. Se puede abrir en Encore, crear el DVD y el original del proyecto y grabarlo como un flujo MPEG2 de 24p. El DVD resultante no muestra artefactos de entrelazado en reproductores de DVD y televisiones de 480p (con búsqueda progresiva). Como alternativa, puede exportar un proyecto DV 24p en un formato, como las secuencias de imágenes fijas, que sea adecuado para transferirlo a película.

Nota: *Premiere Pro admite material de archivo de 24p y 24pA solo de cámaras que utilicen estos esquemas.*

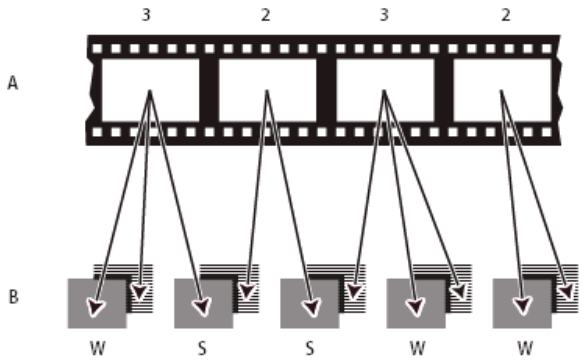
No todos los medios de origen de 24p cuentan con una conversión ni la requieren de forma necesaria. Muchos formatos nuevos son 24 progresivo-nativo (24pn). No se aplica ningún esquema de conversión para hacerlos compatibles con vídeo de 30 fps. Algunos formatos P2, todos los formatos XDCAM y XDCAM-EX y la mayoría de formatos AVCHD 24p son progresivos nativos.

Acerca de la conversión pull-down 3:2 y 24pA

Cuando se transfiere película de 24 fps a vídeo 29,97-fps, se utiliza un proceso llamado conversión pull-down 3:2, en el cual los fotogramas de la película se distribuyen a través de los campos de vídeo en un patrón de repetición de 3:2. El primer fotograma de película se copia a los campos 1 y 2 del primer fotograma de vídeo así como al campo 1 del segundo fotograma de vídeo. El segundo fotograma de película se extiende entonces a través de los dos campos siguientes de vídeo (campo 2 del segundo fotograma de vídeo y campo 1 del primer fotograma de vídeo). Este patrón 3:2 se repite hasta que cuatro fotogramas de película se han extendido sobre cinco fotogramas de vídeo y, a continuación, se vuelve a repetir.

El proceso de conversión pull-down 3:2 de como resultado fotogramas enteros (representados por una W) y fotogramas de campo dividido (representados por una S). Los tres fotogramas completos de vídeo contienen dos campos del mismo fotograma de la película. Los dos fotogramas restantes de campo dividido contienen un fotograma de vídeo de dos fotogramas distintos de la película. Los dos fotogramas de campo dividido siempre son adyacentes el uno del otro.

La fase de conversión pull-down 3:2 se refiere al punto en el que los dos fotogramas de campo dividido están dentro de los cinco primeros fotogramas del material de archivo. La fase tiene lugar como resultado de dos conversiones que suceden durante la conversión pull-down 3:2. La película de 24 fps se redistribuye a través de vídeo de 30 fps, de forma que cada uno de los cuatro fotogramas de la película de 24 fps se extiende sobre cinco fotogramas de vídeo de 30 (29,97) fps. En primer lugar, la película se ralentiza un 0,1% para que coincida con la diferencia de velocidad entre 29,97 fps y 30 fps. A continuación, cada fotograma de la película se repite siguiendo un patrón especial y se empareja con los campos de vídeo.



Al aplicar la conversión pull-down 3:2 al material de archivo, un fotograma de la película (A) está separado en dos o tres campos de vídeo entrelazados (B) que se agrupan en fotogramas de vídeo con dos campos cada uno.

Es importante quitar la conversión pull-down 3:2 del material de archivo de vídeo que era originalmente película, de forma que los efectos que se agreguen se sincronicen perfectamente con la frecuencia de fotogramas original de la película. Eliminar la conversión pull-down 3:2 reduce la velocidad de fotogramas 1/5 (una quinta) parte: de 30 a 24 fps o de 29,97 a 23,976 fps. Reducir la velocidad de fotogramas también reduce el número de fotogramas que se debe modificar.

Asimismo, Premiere Pro es compatible con la conversión pull-down de la cámara Panasonic DVX100 24p DV, llamado 24p Advance (24pA). Este formato se utiliza en algunas cámaras para capturar imágenes de búsqueda progresiva 23,976, utilizando cintas DV de tipo estándar.

Para obtener más información sobre los esquemas de telecine de 24p, consulte el tutorial de vídeo Digital Video Principals: Converting 24 fps video (Aspectos básicos del vídeo digital: conversión de vídeo de 24 fps), en el sitio web lynda.com.

Chris Meyer ofrece vínculos a recursos sobre telecine en este artículo del sitio web ProVideo Coalition (en inglés).

Creación de un proyecto de 24p

1. Seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia.
2. En la lista Ajustes prestablecidos disponibles de la ficha Ajustes prestablecidos de secuencia, seleccione el ajuste prestablecido de 24p que coincida con la proporción de fotogramas y la velocidad de muestreo de audio de la mayor parte del material de archivo. Los ajustes preestablecidos de 24p se ubican en las carpetas DV-24p, DVCPRO50 > 480i, DVCPROHD > 1080i y DVCPROHD > 720p.
3. Seleccione una ubicación, escriba un nombre para la secuencia y haga clic en Aceptar.

Nota: *Si captura material de archivo de 24p, Premiere Pro reconoce el material de archivo como 24p y lo trata en consecuencia, independientemente de los ajustes de la secuencia.*

Definición de las opciones de reproducción de 24p

Los ajustes de reproducción se definen al crear una secuencia nueva.

1. Seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia.
2. En el cuadro de diálogo Nueva secuencia, haga clic en la ficha Generales.
3. Haga clic en Ajustes de reproducción.
4. En el panel Método de conversión de 24P seleccione una de las siguientes opciones:
   Repetir fotograma (ABBCD) Duplica fotogramas donde es necesario para mantener la reproducción a 29,97 fps. Esta opción utiliza menos recursos de la CPU.

   Fotograma entrelazado (2:3:3:2) Combina los fotogramas en un esquema similar a la conversión pull-down para mantener la reproducción a 29,97 fps. Esta opción proporciona una reproducción regular pero utiliza más recursos de la CPU.
5. En el cuadro de diálogo Ajustes de reproducción, haga clic en Aceptar y, a continuación, vuelva a hacer clic en Aceptar en el cuadro de diálogo Nueva secuencia.

Deshabilitación de conversión pull-down 24p para simular la transferencia de película a vídeo

De manera predeterminada, Premiere Pro usa un esquema de conversión de 24p para reproducir material de archivo de 24p DV a una velocidad de 29,97 fps en los proyectos, en función de uno de los ajustes preestablecidos de NTSC. Puede deshabilitar el esquema de conversión para que la película tenga el aspecto de una película transferida a vídeo, o emisión, sin interpolación de fotogramas.

1. Haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Control (Mac OS) y haga clic en un clip de 24p en el panel Proyecto.
2. Seleccione Modificar > Interpretar material de archivo.
3. Debajo de Velocidad de fotograma, seleccione Quitar menú desplegable de 24p DV.
4. Haga clic en Aceptar.

Además, puede aplicar todos los efectos de plugin con aspecto de película de otros fabricantes a la secuencia maestra. Estos plugins a

menudo pueden llevar a cabo conversiones a un estilo similar a la conversión pull-down o agregar corrección de color o granulado para simular varios tipos de película. Preste especial atención a la iluminación y, durante el disparo, use trípodes y efectúe panorámicas lentas para crear la apariencia de haber utilizado una cámara de película pesada. Si presta atención a estos detalles conseguirá que su proyecto tenga una mayor apariencia de película.

Visualización del código de tiempo de origen de 24p

Al importar el material de archivo de 24p, Premiere Pro lo trata como material de archivo progresivo de 23,976 fps. Por ello, al trabajar con material de archivo de 24p en un proyecto de 24p, el código de tiempo se muestra como 24 fps. No obstante, la cámara graba y registra material de archivo de 24p en código de tiempo de fotograma no eliminado de 30 fps. Al registrar material de archivo de 24p para captura, se registran clips según el recuento del código de tiempo de la cámara de fotograma no eliminado de 30 fps.

Por ejemplo, un clip registrado para captura puede tener un punto de entrada de 00:01:00:28. No obstante, como clip sin conexión en un proyecto de 24p, el punto de entrada aparece como 00:01:00:23. Además, mezclar material de archivo de fotograma no eliminado con material de archivo de fotograma eliminado puede provocar diferencias mayores en la visualización del código de tiempo entre el proyecto y el clip, con los minutos, los segundos y todas las duraciones aparentemente desincronizadas. Recuerde estas discrepancias cuando edite.

Si utiliza código de tiempo de fotograma no eliminado de 30 fps para proyectos con material de archivo de 24p, Premiere Pro elimina cada quinto fotograma del recuento del código de tiempo del material de archivo de 24p. Al visualizar las propiedades del clip de 24p, la velocidad de fotograma se muestra como 23,976, pero la base de tiempo se muestra como 29,97. Si prefiere que se muestre el código de tiempo original del clip, realice una de las acciones siguientes:

1. Haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Control (Mac OS) y haga clic en el clip en el panel Proyecto.
2. Seleccionar Modificar > Interpretar material de archivo > Usar velocidad de fotogramas de archivo.

Volver al principio

Inicio de una secuencia de dispositivo móvil

Puede editar vídeo para que se reproduzca en teléfonos móviles, reproductores multimedia portátiles y otros dispositivos portátiles. La forma más sencilla de empezar es seleccionar un ajuste preestablecido del proyecto que cumpla con los requisitos del dispositivo de destino. Cuando acabe de editar su película, utilice Adobe Media Encoder para codificarla con las características de audio y vídeo adecuadas para los dispositivos de destino.

1. Realice una de las acciones siguientes:
   - En la pantalla de bienvenida, haga clic en Nuevo proyecto.
   - Seleccione Archivo > Nuevo > Proyecto.
2. En el cuadro de diálogo Nuevo proyecto, haga clic en Aceptar.
3. En el cuadro de diálogo Secuencia nueva, seleccione la ficha Ajustes preestablecidos de secuencia.
4. Seleccione la carpeta de ajustes preestablecidos Móvil y Dispositivos. Realice una de las acciones siguientes:
   - Para editar una película que solo se pretenda reproducir en dispositivos que admitan vídeo 3 GPP a tamaños de fotograma de 176 X 144 o 88 X 72, seleccione el ajuste preestablecido CIF, QCIF, QQCIF.
   - Para editar una película para distribuirla en Internet o en dispositivos móviles que puedan visualizar vídeo de 4:3 en tamaños de fotograma de 320 X 240 o 128 X 96, seleccione el ajuste preestablecido iPod, QVGA o Sub-QCIF.
5. Introduzca un nombre en el campo Nombre de secuencia y haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Uso de varias secuencias

Un único proyecto puede contener varias secuencias. Diferentes secuencias de un mismo proyecto pueden tener ajustes diferentes. Se seleccionan los ajustes de cada secuencia durante su creación, pero algunos pueden cambiarse tras crear la secuencia.

- Para cambiar secuencias, haga clic en la ficha de la secuencia que desee utilizar en el monitor de programa o en el panel Línea de tiempo. La secuencia se convertirá en la ficha principal en ambos paneles.
- Para visualizar una secuencia en un panel Línea de tiempo separado, arrastre la ficha Secuencia fuera del panel a un área vacía. Presione Ctrl (Windows), o Comando (Mac OS) y arrastre un panel para que no se acople.
- Para abrir una secuencia en el monitor de origen, presione Ctrl o Comando y haga doble clic en la secuencia en el panel Proyecto. En el panel Línea de tiempo, presione Ctrl o Comando y haga doble clic en una secuencia anidada.

Volver al principio

Anidación de secuencias

Puede anidar secuencias dentro de secuencias, con cualquier profundidad, para crear agrupaciones y jerarquías complejas. Puede anidar una secuencia dentro de otra que tenga ajustes de base de tiempo, tamaño de fotogramas y proporciones de píxeles diferentes. Una secuencia anidada aparece como un clip de vídeo/audio vinculado único, aunque la secuencia de origen puede contener numerosas pistas de vídeo y de audio.

Puede seleccionar, mover, recortar y aplicar efectos a las secuencias anidadas como lo haría a cualquier otro clip. Todos los cambios que realice en la secuencia de origen se reflejarán en los ejemplos anidados creados a partir de ella.

La capacidad de anidar secuencias permite emplear una serie de técnicas de ahorro de tiempo y crear efectos que, en otras circunstancias, serían difíciles o imposibles:

- Reutilizar secuencias. Cuando desee repetir una secuencia, particularmente una compleja, puede crearla una vez y, a continuación, simplemente anidarla en otra secuencia las veces que desee.
- Aplicar diferentes ajustes a copias de una secuencia. Por ejemplo, si desea que una secuencia se reproduzca de forma repetida pero con un efecto distinto cada vez, solo tiene que aplicar un efecto diferente a cada ejemplo de la secuencia anidada.
- Aumentar la eficacia del espacio de edición. Cree secuencias complejas con varias capas por separado; a continuación, agréguelas a la secuencia principal como un clip único. Esto no solo evita tener que mantener numerosas pistas en la secuencia principal, sino que también reduce potencialmente las oportunidades de mover clips accidentalmente durante la edición (con una probable pérdida de sincronización).
- Crear agrupaciones complejas y efectos anidados. Por ejemplo, aunque pueda aplicar únicamente una transición a un punto de edición, puede anidar secuencias y aplicar una nueva transición a cada clip anidado, creando transiciones dentro de transiciones. O bien, puede crear efectos imagen en imagen, en los que cada imagen es una secuencia anidada que contiene su propia serie de clips, transiciones y efectos.

Al anidar secuencias, tenga en cuenta lo siguiente:

- No se puede anidar una secuencia dentro de sí misma.
- No puede anidar una secuencia que contenga una pista de audio de 16 canales.
- Las secuencias anidadas pueden contener referencias a muchos clips, de forma que las acciones que impliquen a una secuencia anidada pueden precisar un tiempo de procesamiento adicional, ya que Premiere Pro aplica las acciones a todos los clips de los componentes.
- Una secuencia anidada siempre representa el estado actual de su origen. Si cambia el contenido de la secuencia de origen, esto se reflejará en el contenido de los ejemplos anidados. La duración no se ve afectada de forma directa.
- La duración inicial de un clip de una secuencia anidada está determinada por su origen. Esto incluye los espacios vacíos al inicio de la secuencia de origen, pero no el espacio vacío al final.
- Puede definir los puntos de entrada y de salida de una secuencia anidada al igual que lo haría con otros clips. El recorte de una secuencia anidada no afecta a la longitud de la secuencia de origen. Asimismo, un cambio posterior en la duración de la secuencia de origen no afectaría a la duración de los ejemplos anidados existentes. Para alargar los ejemplos anidados y revelar el material agregado a la secuencia de origen, utilice los métodos de recorte estándar. A la inversa, una secuencia de origen abreviada hace que el ejemplo anidado contenga vídeo en negro y audio en silencio (que puede necesitar recortar de la secuencia anidada).

  Consulte este tutorial de vídeo en el sitio web Creative COW para ver “Understanding Nesting: A key to Efficient Editing” (“Anidación: la clave para la ediciones eficaces”) de Andrew Devis.

  Maxim Jago explica las secuencias anidadas en este vídeo de “Getting Started with Adobe Premiere Pro CS5” (“Procedimientos iniciales de Adobe Premiere Pro CS5”) en el sitio web Video2Brain.

  Maxim Jago explica y demuestra la anidación de secuencias en este vídeo de “Adobe Premiere Pro CS5: Learn by Video” (“Adobe Premiere Pro CS5: aprendizaje por vídeo”) de Video2Brain.

Anidación de una secuencia en otra secuencia

✥ Arrastre una secuencia del panel Proyecto o del monitor de origen en la pista o pistas apropiadas de la secuencia activa o utilice cualquiera de los métodos de edición para agregar un clip.

Nota: *No es necesario procesar el audio antes de editar una secuencia anidada.*

Creación de una secuencia anidada desde una selección de clips

1. En una secuencia, seleccione uno o más clips que desee enviar a una secuencia anidada.
2. Realice una de las acciones siguientes:
   - Seleccione Clip > Anidar.
   - Haga clic con el botón secundario del ratón en la selección y seleccione Anidar.

Premiere Pro corta los clips seleccionados de la secuencia, envía los clips seleccionados a una nueva secuencia y anida la nueva secuencia en la secuencia original, empezando en la ubicación del primer clip seleccionado.

Apertura del origen de una secuencia anidada

✥ Haga doble clic en un clip de secuencia anidada. El origen de la secuencia anidada se convertirá en la secuencia activa.

Revelación de un fotograma de origen de una secuencia anidada

Si desea revelar un clip en una secuencia anidada (por ejemplo, para editarlo), puede abrir de forma rápida la secuencia de origen en el fotograma exacto que desee revelar.

1. En el panel Línea de tiempo, establezca como destino la pista en la que se encuentra una secuencia anidada haciendo clic en la cabecera de esa pista. Si establece como destino varias pistas, la pista de destino superior se utilizará para seleccionar la secuencia anidada.
2. Arrastre el cabezal de reproducción al fotograma de la secuencia anidada que desea mostrar en su secuencia original.
3. Pulse Mayús + T para abrir la secuencia de origen en el panel Línea de tiempo, con el cabezal de reproducción en el fotograma especificado en la secuencia anidada.

   En Premiere Pro CS6 (Windows), el método abreviado de teclado se ha cambiado a Ctrl + Mayús + F. El método abreviado de teclado no ha cambiado en Mac OS.
4. Haga doble clic en el clip donde está el cabezal de reproducción para abrir el clip en el Monitor de origen.

Volver al principio

Adición de archivos de subtítulos optativos (CS5.5 y posterior)

Se puede incorporar un archivo de datos de subtítulos opcionales a una secuencia y mostrar los subtítulos en el Monitor del programa. Entre los tipos de archivo que se pueden añadir se encuentran .mcc y .scc, para HDTV (CEA-708) y SD (CEA-608) respectivamente.

Nota: *Los archivos con subtítulos optativos deberían prepararse de forma que el código de tiempo coincida con la secuencia en Premiere Pro.*

Para adjuntar un archivo de datos de subtítulos optativos a una secuencia:

- Seleccione la secuencia y, a continuación, seleccione Secuencia > Subtítulos optativos > Adjuntar archivo.

Para mostrar los subtítulos optativos adjuntos en el panel Monitor de programa, vaya al menú del panel y seleccione “Habilitar” bajo la opción “Subtítulos optativos”. Para mostrar subtítulos optativos en hardware externo, configure la visualización de subtítulos optativos en los ajustes del monitor de hardware.

El único flujo de trabajo de salida nativo para los subtítulos optativos es incrustar datos de subtítulos optativos .scc (SD) al crear discos DVD en Encore CS5. Para obtener más información, consulte esta página de la Ayuda de Encore.

En Premiere Pro, no se admiten las siguientes funciones con los subtítulos optativos:

- Adobe Premiere Pro no crea datos de subtítulos optativos.
- Los subtítulos optativos no se mantienen en secuencias anidadas.
- Dynamic Link no conserva los datos de subtítulos optativos al enviar una secuencia a Encore.
- Los cambios en el tiempo de inicio del código de tiempo no se conservan al adjuntar archivos a una secuencia.
- Premiere Pro no incrusta los datos de subtítulos optativos en archivos exportados.
- Puede ser que las tarjetas de captura de terceros no admitan los subtítulos optativos.
- Los datos HDTV (CEA-708) .mcc no pueden ser datos de salida. Solo se pueden ver en la aplicación nativa.

Para obtener más información sobre cómo adjuntar un archivo de datos de subtítulo a una secuencia de Premiere Pro, consulte este vídeo de Video2Brain.

Consulte este tutorial de vídeo de Karl Soule en Adobe TV sobre cómo adjuntar, previsualizar y exportar subtítulos optativos.

Consulte esta entrada en el blog Premiere Pro Work Area para obtener más información sobre los datos de subtítulos y Premiere Pro.

Más temas de ayuda

Solución de problemas de formatos de archivo y códecs

Conceptos básicos sobre subtítulos optativos (ayuda de Adobe Encore)

Subtítulos optativos en Wikipedia

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Edición de secuencias multicámara (CS5.5 y versiones anteriores)

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

Volver al principio

Acerca de la edición multicámara

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 substituya 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 acerca de cómo sincronizar y cambiar entre varias cámaras, consulte www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_multicam_es.

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

Volver al principio

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.*

Visualización del monitor multicámara

Volver al principio

- 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.

Adición de clips para la edición multicámara

Volver al principio

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 pista 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.*

Sincronización de clips con marcadores

Volver al principio

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 una 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.

Volver al principio

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 nace 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.*

Volver al principio

Nueva grabación de ediciones multicámara

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.

Volver al principio

Ajuste de las ediciones multicámara en un panel Línea de tiempo

- 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.

Volver al principio

Inserción o superposición de clips en una secuencia multicámara

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

(cc) BY-NC-SA Las publicaciones de Twitter™ y Facebook no están sujetas a los términos de Creative Commons.

Avisos legales | Política de confidencialidad en línea

Creación y reproducción de clips

Clips de origen, instancias de clips, subclips y clips duplicados
Duplicación de un clip
Creación de subclips
Reproducción de un clip en el panel Proyecto

En Premiere Pro, los clips se crean mediante la importación de archivos, duplicación de clips o creación de subclips. Puede crear una instancia de clips si utiliza un clip en una secuencia.

Clips de origen, instancias de clips, subclips y clips duplicados

Volver al principio

En Premiere Pro, un clip señala a un archivo de origen. Si recorta un clip o lo edita, el archivo de origen no resultará afectado. Por ejemplo, si importa un archivo de 30 minutos en Premiere Pro, crea un clip de 30 minutos que apunta a dicho archivo de origen. Si recorta el clip a una duración de cinco minutos, el archivo de origen de 30 minutos permanece en el disco duro pero el clip solo se refiere a una sección de cinco minutos del mismo. Premiere Pro almacena información sobre los clips en campos de metadatos de clip en archivos de proyecto, pero almacena información sobre los archivos de origen en campos de metadatos XMP.

Puede recortar clips de origen, instancias de clip, subclips o clips duplicados. Se pueden recortar todos los tipos de clips en secuencias de la misma forma. Los tipos de clips se diferencian de varias formas:

Clip de origen (maestro) Clip importado originalmente en el panel Proyecto. Aparece una sola vez en el panel Proyecto, de forma predeterminada. Si elimina el clip de origen del panel Proyecto, también se eliminan todos sus ejemplos.

Ejemplo de clip Referencia dependiente a un clip de origen, utilizada en una secuencia. Cada vez que se agrega un clip a una secuencia, se crea otro ejemplo del clip. Un ejemplo de clip utiliza la referencia del archivo de origen y el nombre que utiliza su clip de origen. Aunque los ejemplos de clip no se muestran en el panel Proyecto, sí se diferencian en el menú Monitor de origen si los ejemplos se abren ahí. El menú Monitor de origen muestra los ejemplos por nombre, nombre de secuencia y punto de entrada.

Subclip Sección de un clip maestro que hace referencia al archivo de medios del clip maestro. Utilice subclips para referirlos a secciones concretas de clips maestros más largos. (Consulte Creación de subclips.)

Clip duplicado Copia independiente de un clip de origen creada manualmente mediante el comando Edición > Duplicar. También puede crear un clip duplicado mediante la importación de un archivo más de una vez. Al contrario que un ejemplo de clip, un clip duplicado mantiene su propia referencia al archivo de origen del clip original en el disco y existe como un clip adicional en el panel Proyecto. Premiere Pro no elimina un clip duplicado cuando elimina el original del panel Proyecto. Los nombres de los clips duplicados y maestros se pueden cambiar de manera independiente.

Franklin McMahon explica cómo utilizar subclips en este vídeo de Layers Magazine.

Para obtener más información, consulte el tutorial de Andrew Devis, “Subclips: What? Why? How?” (“Subclips: ¿Qué? ¿Por qué? ¿Cómo?”).

Consulte también los tutoriales de Andrew Devis, “Understanding the Source Panel tools” (“Herramientas del panel Origen”).

Duplicación de un clip

Volver al principio

1. En el panel Proyecto, seleccione un clip y elija Edición > Duplicar.
2. Para cambiar el nombre a un clip duplicado, selecciónelo, elija Clip > Cambiar nombre y escriba un nombre nuevo.

También puede crear un clip duplicado si lo copia y pega en el panel Proyecto (o sus carpetas), si pulsa Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastra un clip en el panel Proyecto.

Creación de subclips

Volver al principio

Un subclip es una sección de un clip maestro (de origen) que el usuario desea editar y administrar separadamente en el proyecto. Es posible utilizar subclips para organizar archivos de medios largos.

Para trabajar con subclips, utilice un panel Línea de tiempo tal y como se hace con los clips maestros. El recorte y edición de un subclip se limita por sus puntos de inicio y fin. Sin embargo, se pueden definir nuevos puntos de entrada y salida para un subclip, siempre que se incluyan entre los puntos de entrada y salida originales establecidos para el subclip cuando se cree a partir del clip maestro.

Los subclips hacen referencia al archivo de medios del clip maestro. Si elimina o desconecta un clip maestro y conserva su medio en disco, el subclip y su ejemplo permanecen en línea. Si extrae los medios originales del disco, el subclip y sus ejemplos se desconectan. Si vuelve a vincular un clip maestro, sus subclips permanecen vinculados a los medios originales.

Si vuelve a capturar o vincular un subclip, pasa a ser un clip maestro y se rompen todas las asociaciones con los medios originales. Los medios recapturados incluyen únicamente parte del subclip de los medios al que se hace referencia. Todos los ejemplos del subclip se vuelven a vincular

a los medios recapturados.

No puede convertir los tipos siguientes de clips en subclips:

- Selecciones de varios clips
- Títulos, imágenes fijas, clips sintéticos
- Clips de secuencia
- Clips agrupados

Para utilizar un clip maestro y sus subclips en otro proyecto, importe el proyecto que contiene los clips.

En Premiere Pro CS5.5 y posterior, se puede crear un subclip desde cualquier clip combinado de la misma forma que se haría con cualquier otro subclip. El código de tiempo de inicio del clip maestro es el más antiguo de los clips integrantes. El código de tiempo de finalización del clip maestro es el más reciente de los clips integrantes. La casilla de verificación Convertir en clip maestro está desactivada.

Creación de un subclip desde un panel Proyecto

Es posible crear un subclip a partir de clips de origen u otros subclips que se crean a partir de un solo archivo de medios.

1. Haga doble clic en un clip del panel Proyecto para abrirlo en el monitor de origen.
2. En el monitor de origen, defina los puntos de entrada y salida para el subclip. Uno de los dos puntos de entrada o salida o los dos deben ser diferentes de los puntos de entrada y salida del clip de origen.
3. Realice una de las acciones siguientes:
   - Elija Clip > Crear subclip, introduzca un nombre para el subclip y haga clic en Aceptar.
   - Presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastre el clip al panel Proyecto. Escriba un nombre para el subclip y haga clic en Aceptar.

   El subclip aparecerá en el panel Proyecto con un icono Subclip . El icono varía en función del tipo de medios.
4. (Opcional) Para conservar los puntos de entrada y salida originales en el clip maestro, restablézcalos en el Monitor de origen mientras previsualiza el clip maestro.

También es posible convertir un clip maestro en un subclip, seleccionando el clip de origen en el panel Proyecto o en el Monitor de origen, eligiendo Clip > Editar subclip y definiendo los tiempos de inicio y de fin de los medios del subclip.

Creación de un subclip desde un panel Línea de tiempo

Puede crear subclips a partir de un panel Línea de tiempo.

✥ Realice una de las acciones siguientes:

- Presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastre una instancia de clip de una secuencia a una bandeja abierta de un panel Proyecto. Escriba un nombre para el subclip y haga clic en Aceptar.
- Haga clic con el botón secundario del ratón en una secuencia y seleccione Crear subclip. Escriba un nombre para el subclip y haga clic en Aceptar.

Ajuste de los tiempos de inicio y de fin de los medios de un subclip

1. Seleccione el subclip en el panel Proyecto.
2. Elija Clip > Editar subclip.
3. Edite el campo de código de tiempo Inicio/Fin del subclip.

Nota: *Si selecciona una instancia de un subclip en el panel Proyecto, no se pueden establecer los nuevos puntos de inicio y fin que se sitúan dentro de los puntos de inicio y fin de la instancia. Esta limitación evita que se pierdan fotogramas que se utilizan en una secuencia.*

Conversión de un subclip en un clip maestro

1. Seleccione el subclip en el panel Proyecto.
2. Elija Clip > Editar subclip.

   EL clip convertido conserva los puntos de inicio y de fin del clip maestro que aparecen en el cuadro de diálogo Editar subclip.
3. Seleccione Convertir en clip maestro y haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Reproducción de un clip en el panel Proyecto

Puede utilizar el área de previsualización en la parte superior de un panel Proyecto para previsualizar clips individuales.

1. Seleccione el clip.
2. Presione el botón Reproducir ▶ en el visor de miniaturas. El botón Reproducir se convierte en un botón de parada. Presione Detener para detener la reproducción. (Reproducir el clip en el visor de miniaturas no afecta a la vistas Monitor de origen.)

En Premiere Pro CS6 se pueden reproducir los clips en la vista de icono del panel Proyecto. Para hacer esto:

1. En el panel Proyecto, haga clic en el botón de Vista de icono.
2. Seleccione el clip haciendo clic en él.
3. Para reproducirlo, presione la tecla L o la barra espaciadora. (Para detenerlo, haga clic en el botón Detener o pulse K o la barra espaciadora. El botón y la barra espaciadora alternan entre Reproducir y Detener.) Para reproducir hacia atrás, presione J.

Más temas de ayuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Sincronización de audio y vídeo con Combinar clips (CS5.5 y posterior)

Combine los clips en el panel Proyecto
Combinación de clips en el panel Línea de tiempo
Sincronización de clips en el panel Línea de tiempo
Edición con clips combinados
Uso del código de tiempo de un clip maestro de audio para crear un clip combinado (CS6)
Limitaciones de los clips combinados

Premiere Pro CS5.5 y versiones posteriores ofrece un nuevo método para sincronizar audio y vídeo denominado Combinar clips. De este modo, se optimiza el proceso con el que los usuarios pueden sincronizar el audio y vídeo que se han grabado por separado (un proceso denominado en ocasiones grabación de sistema doble). Podrá seleccionar un clip de vídeo y sincronizarlo con hasta 16 canales de audio mediante el comando "Combinar clips". Los clips que conforman el clip combinado se denominan como "clips componentes".

Los clips se pueden combinar por grupo seleccionándolos en el panel Proyecto o en la Línea de tiempo. El comando Clips combinados puede invocarse a través el menú Clip o un menú contextual. Se trata de un comando contextual, de forma que deben seleccionarse varios clips para poder activarlo.

Es posible combinar uno o varios clips de audio en un único vídeo o clip AV. El número total de las pistas de audio permisible en un clip combinado es 16, incluida cualquier combinación de clips mono, estéreo o envolvente 5.1. Un solo mono clip cuenta como una pista, un solo estéreo cuenta como dos y un clip 5.1 cuenta como seis.

Nota: *la creación de un clip combinado no reemplaza ni modificar el clip o los clips de origen.*

Para ver cómo se combinan los clips y se sincronizan pistas de audio y vídeo, consulte este vídeo del sitio web Video2Brain y este vídeo del sitio web EventDV.

En este vídeo, Jason Levine muestra cómo utilizar el comando Combinar clips, así como algunas otras mejoras en Adobe Premiere Pro CS5.5 y posterior.

Para obtener más información el sonido del sistema dual y los clips combinados en Adobe Premiere Pro CS5.5 y posterior, consulte esta entrada de blog de Premiere Pro Work Area.

Luica Winters muestra el uso de las nueva función Combinar clips en Adobe Premiere Pro CS5.5 y posterior en este tutorial de vídeo. Aprenderá a sincronizar audio y vídeo de varios orígenes, como en las producciones profesionales basadas en DSLR.

Volver al principio

Combine los clips en el panel Proyecto

Para combinar clips en el panel Proyecto, realice lo siguiente:

1. Seleccione el clip de vídeo en el que desee combinar los clips de audio. Tenga en cuenta que solo puede tener un clip de vídeo en cualquier clip combinado.
2. Presione Mayús o Control y haga clic (Comando-clic en Mac OS) para seleccionar los clips de solo audio que desee combinar con el clip de vídeo.
3. Realice una de las acciones siguientes:
   - Elija Clip > Combinar clips
   - Haga clic con el botón derecho del ratón (o mantenga presionada la tecla Control y haga clic para Mac OS) y, a continuación, elija Combinar clips en el menú contextual.

Aparecerá el cuadro de diálogo Combinar clips. Seleccione una de las opciones siguientes para el punto de sincronización:

- Basado en el punto de entrada: para localizar la sincronización basada en el punto de entrada, en la palmada de la pizarra, por ejemplo.
- Basado en el punto de salida: para localizar la sincronización basada en el punto de salida, en la palmada de la pizarra, por ejemplo.
- Basado en el código de tiempo coincidente: para localizar la sincronización basada en el código de tiempo común entre los clips.
- Basado en los marcadores de clip numerados: para la localización de un punto de sincronización basado en un marcador de clip numerado de la ranura. Esta función está desactivada a menos que todos los clips componentes tengan un marcador numerado como mínimo.

Haga clic en Aceptar. El clip combinado aparecerá ahora en el panel Proyecto, con un nombre que coincida con el clip de vídeo o con el clip de audio seleccionado más superior (basado en el orden de clasificación actual en la bandeja) si no hay vídeo. "- Combinado" se añade al final del nombre del nuevo clip combinado. Los usuarios pueden cambiar el nombre este elemento, si es necesario.
Nota: *Los clips de solo audio pueden combinarse con otros clips del mismo tipo; un clip de vídeo no es un requisito para un clip combinado. Solo puede utilizarse un clip que contenga vídeo.*

Volver al principio

Combinación de clips en el panel Línea de tiempo

Para combinar clips en el panel Línea de tiempo, realice lo siguiente:

✥ Seleccione los clips (si aún no están seleccionados) y, a continuación, realice una de las operaciones siguientes:

- Arrastre los clips componentes al panel Proyecto.
- Elija Clip > Combinar clips.

  Aparecerá el cuadro de diálogo Combinar clips.

  Haga clic en Aceptar. El clip combinado aparecerá ahora en el panel Proyecto.

Nota: *Los clips que se combinan en la Línea de tiempo se sincronizan desde Inicio de clip para clip integrante. Para combinar los basados en Final de clip, Código de tiempo o Marcador de clip numerado, utilice la opción de sincronización antes de combinar los clips.*

Volver al principio

Sincronización de clips en el panel Línea de tiempo

Al sincronizar los clips se alinean varios clips en el panel Línea de tiempo. Después de sincronizar los clips, se puede crear un clip combinado.

Para sincronizar los clips en el panel Línea de tiempo, en primer lugar edite los clips en el panel Línea de tiempo y, a continuación, realice una de las siguientes operaciones:

- Alinear los clips manualmente arrastrándolos al lugar hasta que estén sincronizados.
- Alinear los clips utilizado la función Sincronizar. Para ello, realice lo siguiente:
  1. Seleccione los clips que desee sincronizar.
  2. Elija Clip > Sincronizar.

     Se abrirá el cuadro de diálogo Sincronizar. Seleccione una de las opciones siguientes para el punto de sincronización:

     - Basado en el inicio del clip
     - Basado en el final del clip
     - Basado en el código de tiempo coincidente
     - Basado en los marcadores de clip numerados

       Haga clic en Aceptar. Los clips se encuentran ahora sincronizados.

Volver al principio

Edición con clips combinados

En general, trabajar con clips combinados es similar al trabajo con cualquier otro clip. Sin embargo, existen algunas diferencias flujo de trabajo que se deben señalar.

Edición de clips combinados con espacios en la Línea de tiempo

Existen implicaciones en el modo de comportamiento de los clips combinados cuando se editan en la línea de tiempo; en concreto, si los clips contienen "espacios" en su estructura.

Cuando hay otro clip integrante disponible Si un punto de entrada o salida se marca en un espacio en el audio o vídeo, y no existe otro clip componente disponible en la parte superior o inferior del espacio, se utiliza una pista para el espacio cuando el clip combinado se edita en la Línea de tiempo.
Cuando no hay ningún clip integrante disponible Se debe tener en cuenta que es posible combinar el audio y el vídeo y existir lugares en el clip combinado donde haya ningún otro clip componente en el espacio. Si se ha marcado el punto de entrada o salida en un espacio como este, aparecerá una advertencia que indica: "Edición no válida. No hay medios presentes en el rango de Entrada/Salida marcado del clip de origen." al intentar editar el clip combinado en la Línea de tiempo. El icono de "no soltar" aparecerá el icono si se intenta arrastrar y colocar el clip combinado en la Línea de tiempo.
Nota: *El negro se reproducirá para cualquier espacio en el vídeo. El silencio se reproducirá para el espacio en el audio, a menos que exista otro clip de audio componente disponible en otra pista.*

Recorte de clips combinados

El recorte de clips combinados es muy similar a recortar cualquier otro clip, excepto en los siguientes casos:

Durante el recorte, este se aplica uniformemente a los clips componentes, manteniendo todos los desplazamientos.

- Para recortar el borde de un solo clip componente, los usuarios pueden anular sincronización temporalmente, manteniendo presionado el modificador Alt/Opción mientras se arrastra.
- Al recortar los clips componente individuales, el ajuste se produce en los extremos del otro componente cuando el ajuste está activado.
- Se aplican las reglas de recorte normales; un clip combinado solo se puede recortar en el punto donde al menos haya un fotograma restante en cualquier otro clip componente.

Clips combinados y panel Metadatos

Cuando se crea un clip combinado, los metadatos para cada uno de los clips integrantes se copian en el panel Metadatos. Existen algunas diferencias para visualizar los metadatos para un clip combinado. Son las siguientes:

Visualización de metadatos Puede ver los metadatos en un solo clip integrante. Para ver los metadatos de un clip componente, elija el nombre del clip en el menú emergente Archivo. Sus metadatos aparecerán en el panel de metadatos.

Introducción de metadatos Puede introducir metadatos en un clip integrante o en todo el clip combinado.

- Configure el menú emergente Archivo en el clip componente deseado y, a continuación, introduzca metadatos para el clip.
- Configure el menú emergente Archivo en Todos los archivos y, a continuación, introduzca los metadatos para el clip combinado. Todos los datos introducidos en una propiedad se introducirán en el XMP para cada uno de los archivos componentes que conforman el clip combinado.

  Nota: *La opción Todos los archivos muestran funciones como la selección de varios clip, donde <varios valores> se muestra cuando los valores de propiedad no coinciden en la selección. De forma similar a la selección múltiple, cuando el modo de visualización se establece en Todos los archivos, todos los datos indicados en una propiedad serán introducidos en el XMP de cada archivo componente que conforma el clip combinado.*

Volver al principio

Uso del código de tiempo de un clip maestro de audio para crear un clip combinado (CS6)

En Premiere Pro CS6, puede utilizar el código de tiempo de un clip maestro de audio para crear un clip combinado. También puede omitir el audio de la cámara de origen al crear un clip combinado.

Realice una de las acciones siguientes:

1. Seleccione el clip de vídeo y el clip de audio que contiene el código de tiempo.
2. Elija Clip > Combinar clips
3. En el cuadro de diálogo Combinar clips, realice una de las acciones siguientes:
   - Para utilizar código de tiempo de un clip de audio maestro para crear un clip combinado, haga clic en la casilla de verificación “Utilizar código de tiempo de audio del clip”. Una vez seleccionada, elija en el menú emergente la pista de audio con la que desee sincronizar el vídeo.
   - Para eliminar el audio de cámara de origen de un clip, haga clic en la casilla de verificación “Extraer audio del clip AV”.
4. Haga clic en Aceptar

Volver al principio

Limitaciones de los clips combinados

- El comando Reemplazar material de archivo no funciona.
- La incorporación de guiones de Adobe Story y, a continuación, y el análisis voz a texto no se admite.

  Nota: *Si adjunta un guión de Adobe Story a un clip de audio antes de la combinación, después puede analizar la voz a texto tras la combinación. Seleccione "Todos los archivos" o el clip de audio que contenga el guión en el menú desplegable Archivo en el panel Metadatos y, a continuación, haga clic en el botón Analizar.*
- El control de asignación de canal de audio completo en el clip combinado no se admite.
- El audio del clip combinado se refleja únicamente en el audio de pista mono.
- Final Cut Pro XML y AAF intercambian formatos que no son compatibles.
- No se admite la sincronización automática que utiliza formas de onda de audio, código de tiempo de ejecución libre, código de tiempo de hora del día, código de tiempo AUX o código de tiempo de audio independiente.
- La función Mostrar en Adobe Bridge no se admite.
- Una vez creado, el clip combinado no se puede volver a sincronizar ni ajustar. Debe crear nuevos clips combinados.
- El ajuste del contenido de un clip combinado no se admite. Sin embargo, si se elimina un clip componente determinado, el clip combinado se puede volver a vincular.

- Los clips combinados o las partes de clips fusionados previamente no se pueden utilizar para volver a combinar ni crear un nuevo clip combinado. Los clips de un único componente se pueden utilizar para crear un clip combinado.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Trabajo con clips sin conexión

Creación de un clip sin conexión
Edición de un clip sin conexión
Nueva vinculación de un clip sin conexión
Conversión de un clip en línea a un clip sin conexión

Un clip sin conexión es un clip que se ha desvinculado de su archivo de origen o que se ha registrado pero aún no se ha capturado. Los clips sin conexión contienen información acerca de los archivos de origen a los que representan y le proporcionan flexibilidad cuando los archivos reales no están disponibles. Si aparece un clip sin conexión en un panel Línea de tiempo, en el Monitor de programa y en la pista aparecerá “Medio sin conexión”.

Cuando registra clips desde una cinta, Premiere Pro crea automáticamente clips sin conexión con la información necesaria para capturar los clips más tarde. También puede crear clips sin conexión manualmente. Puede utilizar los clips sin conexión en situaciones como las siguientes:

- Los clips se han registrado pero todavía no se han capturado. Los clips sin conexión se comportan como clips capturados, por lo que puede organizar los clips sin conexión registrados en el panel Proyecto. Incluso puede diseñar secuencias con los archivos sin conexión en un panel Línea de tiempo antes de capturarlos. Al capturar los clips sin conexión (o al encontrarlos, si ya habían sido capturados pero no estaban disponibles), reemplazarán a los clips sin conexión correspondientes.
- Para capturar clips registrados utilizando el control de dispositivo o la captura por lotes. En Premiere Pro, una lista de captura por lotes es un conjunto de clips sin conexión; al seleccionar un conjunto de clips sin conexión, estos se configuran para la captura por lotes.
- Para volver a capturar clips utilizados en el proyecto. Para ello, es necesario transformar los clips en línea en clips sin conexión mediante el comando Desconectar.
- Un archivo de origen no está disponible al abrir un proyecto, por lo que Premiere Pro no puede encontrarlo automáticamente y usted no puede encontrarlo manualmente. En este caso, Premiere Pro habilita los botones Sin conexión y Todos sin conexión.

  Nota: *Los clips en línea y sin conexión de Premiere Pro no están relacionados con los conceptos de edición en línea y sin conexión.*

Volver al principio

Creación de un clip sin conexión

Puede crear un clip sin conexión, es decir, un clip marcador de posición para el material de archivo que se capturará más adelante.

1. En el panel Proyecto, haga clic en el botón Nuevo elemento , en la parte inferior del panel, y elija Archivo sin conexión en el menú.

   Se abre el cuadro de diálogo Archivo sin conexión.
2. En Contiene, seleccione si desea capturar Vídeo, Audio o Audio y vídeo del material de archivo de origen.
3. Para el Formato de audio, seleccione el formato que coincida con el formato de audio del material de archivo de origen: Mono, Estéreo o 5.1.
4. En Nombre de la cinta, escriba el nombre de la cinta que contiene el vídeo de origen para el clip sin conexión.
5. En Nombre de archivo, escriba el nombre del archivo tal y como desea que aparezca en el disco cuando lo capture con Premiere Pro. Si desea crear un clip sin conexión para un archivo de origen que ya ha sido capturado pero que todavía no se encuentra en su equipo informático, escriba el nombre de ese archivo.
6. Introduzca una descripción, una escena, un disparo/toma y una nota de registro según sea necesario.
7. Introduzca el código de tiempo para los puntos de Inicio de medio y Fin de medio. Defina estos puntos para todo el clip sin recortar, incluidos los fotogramas de control adicionales que necesitará para la edición y las transiciones.
   Nota: *Para que un clip sin conexión sea apto para la captura, debe contener al menos el nombre de la cinta, el nombre de archivo y los ajustes de Inicio de medio y Fin de medio.*

   En Premiere Pro CS5.5 y posterior, no es posible crear un clip combinado sin conexión desde cero.

Volver al principio

Edición de un clip sin conexión

Puede editar los archivos sin conexión. Puede darles nuevos puntos de entrada y salida, nombres de archivo y cinta, y un nuevo formato de audio. Puede especificar si contienen solo audio, solo vídeo o audio y vídeo. Cuando se coloca un clip sin conexión editado en secuencias, conservará los ajustes actualizados. Estos ajustes actualizados también se utilizarán para la captura posterior de lotes.

1. Realice una de las acciones siguientes en el panel Proyecto:

- Haga doble clic en el clip sin conexión.
- Seleccione el clip sin conexión. A continuación, seleccione Clip > Editar archivo sin conexión.

  Puede asignar un método abreviado de teclado al comando Clip > Editar archivo sin conexión.

Se abre el cuadro de diálogo Editar archivo sin conexión.

2. Edite los ajustes tal como sea necesario y haga clic en Aceptar.
   Nota: *No se puede editar 'contiene' o 'formato de audio' para un clip conexión si se encuentra en la línea de tiempo.*

Volver al principio

Nueva vinculación de un clip sin conexión

Puede vincular un clip sin conexión a un archivo de origen, incluso si es diferente del que creó el clip sin conexión. El archivo de origen vinculado aparecerá siempre que el clip sin conexión se utilice en un proyecto. Por ejemplo, es posible editar un clip en línea en una secuencia, desconectar el origen y vincular el clip sin conexión a otro archivo de origen. El nuevo origen aparecerá en la secuencia donde antes aparecía el original.

Es posible vincular clips sin conexión con archivos de vídeo, audio y de imagen fija. Sin embargo, un clip sin conexión no se puede vincular a una secuencia de imagen fija diferente de su archivo de origen original. Importe nuevas secuencias de imágenes fijas y sitúelas en las líneas de tiempo de forma manual.

Puede vincular un clip sin conexión que contenga audio a un archivo de origen que no contenga audio. Premiere Pro elimina del proyecto la pista de audio en todas las instancias del clip vinculado nuevamente.

Nota: *Para vincular el audio de un archivo de origen nuevo, el archivo de origen debe tener el mismo tipo de pista de audio que un clip sin conexión. Por ejemplo, si el clip sin conexión tiene una pista de audio estéreo, no podrá vincularlo a un archivo de origen con una pista de audio mono.*

1. En el panel Proyecto, seleccione uno o varios clips sin conexión.
2. Elija Proyecto > Vincular medios.
3. Seleccione el archivo de origen y haga clic en Seleccionar.
   Nota: *Si ha seleccionado varios clips sin conexión, aparecerá el cuadro de diálogo Vincular medios a para cada clip seleccionado. La barra de títulos del cuadro de diálogo muestra el nombre de archivo de cada clip sin conexión. Vuelva a vincular el archivo de origen correcto con cada clip sin conexión. Si todos los clips sin conexión seleccionados hacen referencia a los medios en la misma carpeta, el cuadro de diálogo Vincular medios a solicita el primer archivo y, posteriormente, vincula los clips sin conexión seleccionados a todos los archivos en la misma carpeta que el archivo seleccionado. Si se realiza la vinculación a un archivo desde un proyecto diferente y si ese proyecto presenta la misma estructura de carpeta y nombres de carpeta que el primer proyecto, el cuadro de diálogo Vincular Medios a solicita el primer archivo y, posteriormente, vincula los clips sin conexión seleccionados a todos los archivos en el otro proyecto.*
4. (Opcional) Si selecciona vincular un archivo de origen que no contiene audio a un clip sin conexión que contiene audio, aparece el cuadro de diálogo Discrepancia de medios. Realice una de las acciones siguientes:
   - Para eliminar la pista de audio de todas las instancias del clip sin conexión del proyecto, haga clic en Aceptar.
   - Para cancelar el vínculo al archivo de origen y retener la pista de audio en todas las instancias del clip sin conexión, haga clic en Cancelar.

En Premiere Pro CS5.5 y posterior, en el panel Proyecto, puede elegir Clip > Desconectar para cualquier clip combinado. Al desconectar cualquier clip combinado, todos clips integrantes también pasarán a estar conexión. Sin embargo, puede utilizar el comando Volver a vincular para realizar la vinculación a las pistas deseadas, dejando otras sin conexión.

Volver al principio

Conversión de un clip en línea a un clip sin conexión

1. En el panel Proyecto, seleccione uno o más archivos en línea.
2. Elija Proyecto > Desconectar.
3. Seleccione una de las opciones siguientes:
   Los archivos de medios permanecerán en el disco Convierte los archivos seleccionados en archivos sin conexión en el proyecto pero no borra los archivos de origen del disco.

   Los archivos de medios se borrarán Convierte los archivos seleccionados en archivos sin conexión en el proyecto y borra los archivos de origen del disco.

   Nota: *Si vuelve a capturar un clip con el mismo nombre que un archivo del disco, se sustituirá el archivo original. Para conservar los clips originales sin cambiar su nombre, muévalos a otra carpeta o disco, o utilice nombres de archivo distintos para los clips que vuelva a capturar.*

(cc) BY-NC-SA

Modificación de las propiedades de clip con Interpretar material de archivo

Interpretar material de archivo

Para modificar las propiedades de un clip, seleccione opciones en el cuadro de diálogo Interpretar material de archivo.

- Para obtener más información sobre las opciones de Velocidad de fotograma, consulte Cambio de la velocidad de fotogramas de un clip.
- Para obtener más información sobre las opciones de Orden de los campos, consulte Cambio del orden de campos de un clip.
- Para obtener más información sobre el uso de la las opciones de Canal alfa, consulte Canales alfa y mates.

Volver al principio

Interpretar material de archivo

1. En el panel Proyecto, haga clic con el botón secundario (Windows) o presione Control y haga clic (Mac OS) en el clip para el que desee cambiar una propiedad.
2. Seleccione Modificar > Interpretar material de archivo.
3. Seleccione las opciones deseadas y haga clic en Aceptar.

   Andrew Devis proporciona un tutorial de vídeo sobre cómo interpretar material de archivo en el sitio web Creative COW.

   Para obtener más información sobre la interpretación de material de archivo, consulte este tutorial de vídeo de Maxim Jago de Learn by Video y video2Brain.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Recorte de clips (CS6)

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
Recorte de la línea de tiempo (CS6)
Ediciones de rizo y desplazamiento en la línea de tiempo
Ediciones de desplazar y deslizar
Uso del modo de recorte (CS6)
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 márquelo 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.

En Premiere Pro CS6, puede 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 CS6 está controlado por el teclado, ya que existen métodos abreviados de teclado para cada tarea de recorte. Consulte Recorte de la línea de tiempo (CS6).

En Premiere Pro CS6, 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 (CS6). En versiones anteriores de Premiere Pro, la mayor parte de este trabajo se realizaba en el Control de recorte. A pesar de que aún se encuentra disponible en Premiere Pro CS6, es mejor utilizar el 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.

En Premiere Pro CS6, 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.*

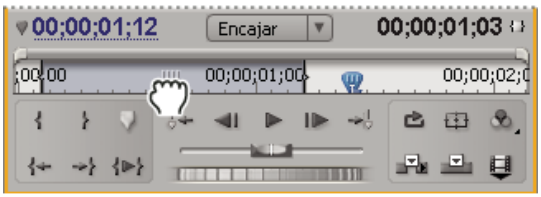
Definición de puntos de entrada y salida en el Monitor de origen

- 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.

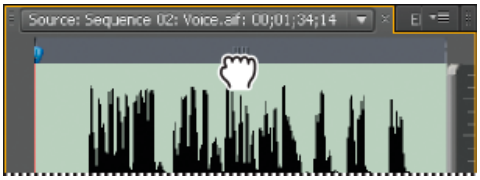
Acercamiento del punto de entrada y de salida

- 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.

  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

- 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 borrar el punto de entrada o el de salida presionando Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haciendo clic en el botón Marcar entrada o Marcar salida del Monitor de origen.*

Volver al principio

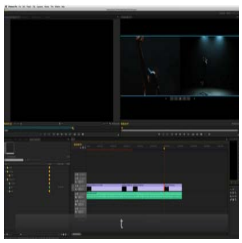
Recorte de la línea de tiempo (CS6)

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.

En Premiere Pro CS6 se ha mejorado el recorte de la línea de tiempo ya que se pueden seleccionar puntos de edición y ajustarlos con el ratón, los métodos abreviados de teclado o el teclado numérico.

Las funciones de recorte normal, de rizo y desplazamiento se han mejorado como parte de la función mejorada de recorte de la línea de tiempo en Premiere Pro CS6. Aunque estas funciones de recorte se han mejorado, continúan funcionando como lo hacían en Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores. Por ejemplo, los recortes de desplazamiento aún afectan a ambos lados del punto de edición. Si recorta con la herramienta Selección, aún quedará un hueco. Las herramientas de recorte también funcionan de la misma manera que en Premiere Pro CS6. Hay nuevos iconos para las herramientas de recorte, pero la ventaja principal del recorte en la línea de tiempo de Premiere Pro CS6 es que se pueden seleccionar los puntos de edición y utilizar métodos abreviados para recortarlos.

Tutorial de vídeo: Recorte en Premiere Pro CS6



El recorte se ha revisado completamente en Premiere Pro CS6 y, con sus características nuevas, las herramientas de edición de la línea de tiempo de Premiere son las mejores de la industria.... Leer más

http://www.retooled.net

por 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 CS6.

Selección de puntos de edición

Antes de utilizar las técnicas de recorte de la línea de tiempo en Premiere Pro CS6, 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.*

Puede permitir que la herramienta Selección seleccione un punto de edición como recorte de Rizo o Desplazamiento sin la tecla modificadora. Seleccione esta opción en Edición > Preferencias > Recortar (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Recortar (Mac OS).

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.

Ir al punto de edición seleccionado siguiente e Ir al punto de edición seleccionado anterior Mueve el cabezal de reproducción a otro punto de edición seleccionado sin salir del modo de recorte. Estos métodos abreviados solo están disponibles cuando hay una selección de punto de edición existente. Mueven el cabezal de reproducción al punto de edición adyacente para que pueda controlar dicha ubicación en la visualización de 2 vistas del Monitor de programa en modo de recorte. Loa puntos de edición también permanecen 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 (CS6).

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 re 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: *A veces, el recorte de rizo hasta el cabezal de reproducción se denomina “Encabezado y final” en la terminología de edición. También se considera una técnica importante para realizar montajes iniciales de secuencias. Consulte este artículo de la revista Editor's Guild para obtener más información sobre encabezados y finales.*

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

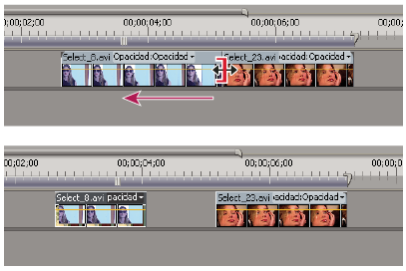
99 se considera como fotogramas. Si desea especificar un código de tiempo, utilice la tecla numérica de punto “.” para separar las partes minuto:segundo:fotograma de la entrada del código de tiempo. Presione la tecla Intro del teclado numérico para realizar el recorte en todos los puntos de edición seleccionados 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.

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 y Ediciones de desplazar y deslizar.

Presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) al arrastrar utilizando 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

Configuración de comandos de teclado para recortar con el cabezal de reproducción

1. Seleccione Edición > Personalización del teclado
2. Seleccione [Personalizado] del menú desplegable Configurar.
3. Seleccione Aplicación del menú desplegable de tipos de comando de teclado.
4. Desplácese a Recortar punto de entrada en cabezal de reproducción y Recortar punto de salida en cabezal de reproducción.
5. Defina los métodos abreviados de teclado para Recortar punto de entrada en cabezal de reproducción y Recortar punto de salida en cabezal de reproducción.

Recortar punto de entrada en cabezal de reproducción o Recortar punto de salida en cabezal de reproducción

1. ***Nota:*** *Esta función de edición crea un espacio en la secuencia.*

Haga clic en la línea de tiempo, en la cabecera de pista o en la zona cerca del título de pista de la pista o pistas con el clip o clips que desee recortar. Se seleccionará la pista o las pistas. Puede seleccionar pista de vídeo, de audio o ambas.

2. Arrastre el cabezal de reproducción hasta el lugar de un clip en el que desea recortar el punto de entrada o de salida.

3. Presione el comando de teclado asignado a Recortar punto de entrada en cabezal de reproducción o Recortar punto de salida en cabezal de reproducción.

   Para obtener más información acerca del recorte con el cabezal de reproducción, consulte este extracto de la *guía de Premiere Pro para editores* de Richard Harrington, Robbie Carman y Jeff Greenberg.

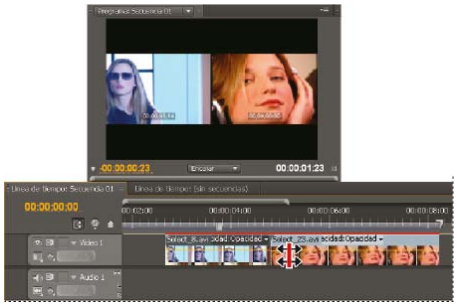
Volver al principio

Ediciones de rizo y desplazamiento en la línea de tiempo

Puede realizar una edición de desplazamiento o rizo directamente en las pistas de la línea de tiempo.

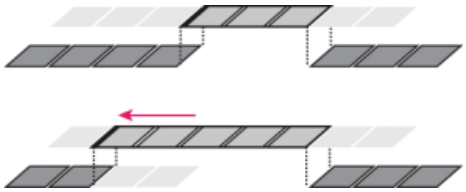
Acerca de las ediciones de rizo y desplazamiento

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. En Premiere Pro CS6, hay más métodos abreviados de teclado disponibles 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. 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 una edición dividida (*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.

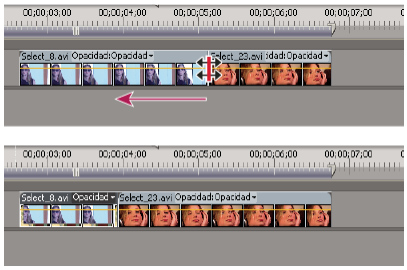
Edición de rizo

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

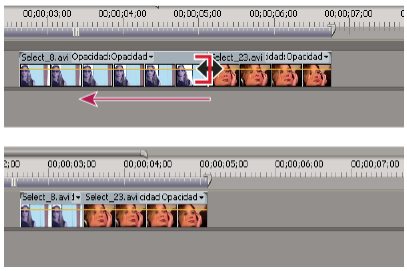
Realice los pasos siguientes:

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 reproduccióno 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.

Volver al principio

Ediciones de desplazar y deslizar

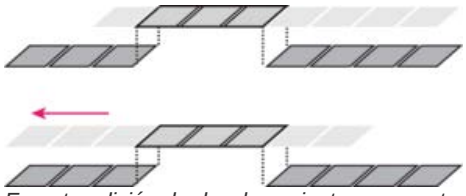
Del mismo modo que las ediciones de rizo y desplazamiento permiten ajustar un corte entre dos clips, las ediciones de desplazamiento y deslizamiento son útiles si se desea ajustar dos cortes en una secuencia de tres clips. Al utilizar la herramienta Desplazar o Deslizar, el monitor de programa mostrará 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).

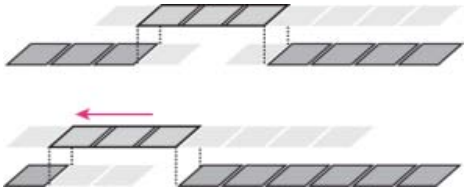
Para obtener más información sobre cómo desplazar los clips con métodos abreviados de teclado, consulte este vídeo de Todd Kopriva y video2brain.

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

En Premiere Pro CS6, puede mover los clips hacia adelante o hacia atrás de fotograma en fotograma en la línea de tiempo 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 en Premiere Pro CS6, 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 (CS6)

En Premiere Pro CS6, 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.

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 CS6 usando las teclas J-K-L, consulte en este vídeo de Maxim Jago y Learn by Video.

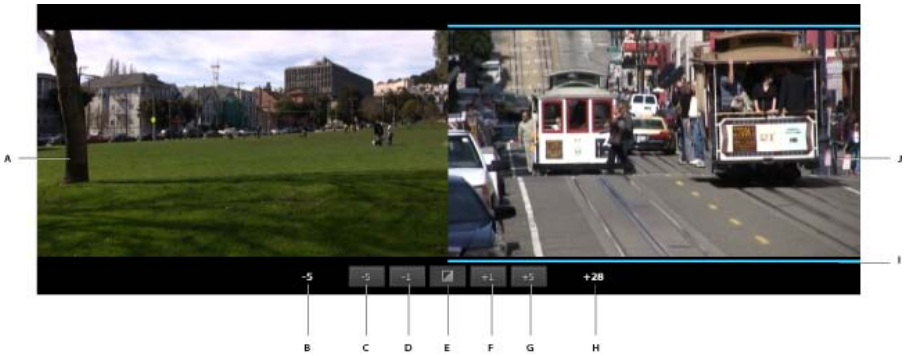
Nota: *No es necesario reproducir en bucle en el modo de recorte para refinar la edición. Algunos editores prefieren detener la reproducción, hacer clic en los botones (o utilizar los métodos abreviados de teclado J-K-L) y, a continuación, volver a iniciar el bucle.*

Los editores utilizan el modo de recorte para tareas como refinar el diálogo, establecer el ritmo de una persecución o crear ediciones de división.

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 Salida 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 Edición de desplazar.

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, presione Mayús + T (Windows) o Comando + T (Mac OS), utilice los métodos abreviados de teclado o presione los botones para realizar una edición de desplazar durante la reproducción 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, presione Mayús + T (Windows) o Comando + T (Mac OS), utilice los métodos abreviados de teclado o presione los botones para realizar una edición de deslizar durante la reproducción 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 en Premiere Pro CS6. 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 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.

Volver al principio

Uso del Control de recorte

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, seleccioneWindow > 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.

Nota: *El método abreviado de teclado "T" en Premiere Pro CS6 inicia el modo de recorte en lugar del Control de recorte.*

Visualización del punto de edición que desea recortar

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. En el monitor de recorte, haga clic en el botón Seleccionar pista de vídeo o audio y seleccione 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 previsualizarla de forma repetida, haga clic en el botón Bucle .

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 -5 o el botón Recortar punto de salida de varios fotogramas +5.

- 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 desea 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:** En Premiere Pro CS6, 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 Adobe Premiere Pro CS6 es un entorno de recorte mejor que el Control de recorte.*

Volver al principio

Recorte con el análisis de voz

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

Edición de secuencias multicámara (CS6)

Acerca de la edición multicámara
Marcado de clips para su sincronización
Creación de una secuencia de origen multicámara
Activación de audio en la secuencia de origen multicámara
Asignación de audio de pistas mono en una secuencia de origen multicámara
Crear una secuencia de destino multicámara
Acerca del Monitor multicámara
Ver el Monitor multicámara
Grabación de ediciones multicámara
Reproducción de clips anidados de multicámara en el Monitor de programa
Reproducción de clips en el Monitor multicámara
Cambio de un ángulo de cámara
Corte a un ángulo de cámara
Nueva grabación de una secuencia de destino multicámara
Ajuste de las ediciones multicámara en la Línea de tiempo
Insertar o sobrescribir los clips en una secuencia multicámara

Volver al principio

Acerca de la edición multicámara

Puede usar el Monitor multicámara para editar material de archivo de varias cámaras y simular el cambio de cámara en directo. En una sesión de edición multicámara, se puede utilizar cualquier tipo de medios, incluido material de archivo de videocámaras, cámaras DSLR e imágenes fijas.

En Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores solo se podían editar cuatro ángulos de cámara. En Premiere Pro CS6, puede editar material de archivo para todos los ángulos de cámara que pueda reproducir el sistema. Puede agregar más de un clip por pista para adaptarse a las pausas de la cámara. Además de poder editar más de cuatro ángulos en una edición multicámara, es mucho más fácil configurar una secuencia de origen multicámara.

De forma predeterminada, se asignan métodos abreviados de teclado para la edición multicámara a las primeras nueve teclas numéricas para las nueve primeras cámaras. Se pueden presionar las teclas numéricas para cambiar de cámara a medida que se reproduce la secuencia multicámara. Los métodos abreviados de teclado también pueden utilizarse para cambiar los ángulos tras completar una edición multicámara. Consulte Cambio de un ángulo de cámara.

En una secuencia multicámara también puede cortar a un nuevo ángulo de cámara. Esta acción crea un punto de edición y cambia de ángulo simultáneamente. Normalmente, los cortes a un nuevo ángulo se realizan después de una edición multicámara. Los cortes a un nuevo ángulo son útiles para añadir material de archivo adicional o una toma de reacción. Presione la tecla modificadora Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y las teclas numéricas. Consulte Corte a un ángulo de cámara.

En el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado hay 16 métodos abreviados de teclado que se pueden asignar para seleccionar y cambiar de cámara.

Nota: *El rendimiento de la edición multicámara depende del formato; el ancho de banda de almacenamiento debe ser suficiente para el número de cámaras que se va a utilizar.*

Este tutorial de vídeo de Richard Harrington y Lynda.com muestra cómo el proceso de edición multicámara se ha ampliado para incluir más ángulos de cámara y un monitor de origen de multicámara dinámica. Además, comparte algunas consideraciones de equipo a tener en cuenta al editar material multicámara.

Tutorial de vídeo: Mejoras multicámara

En este vídeo de Todd Kopriva y video2brain verá lo fácil que es crear una nueva secuencia multicámara y cambiar entre ángulos de cámara en Premiere Pro CS6... Más información

http://www.video2brain.com/en/lessons/multica...

de Todd Kopriva

http://blogs.adobe.com/pre...

Todd Kopriva es el Administrador de productos del departamento de Defensa del cliente y colaboración con la comunidad para los productos de vídeo digitales en Adobe Systems, Inc.

Aporte sus conocimientos técnicos a la Ayuda de la comunidad Adobe

Puede montar los medios multicámara si selecciona los clips de audio y vídeo marcados y los sincroniza en una secuencia de origen multicámara. A continuación, esta secuencia de origen multicámara se edita en una secuencia de destino. El Monitor multicámara controla la edición de la secuencia de destino.

Antes de editar una secuencia multicámara, es importante que todas las cámaras tengan un punto de sincronización común. A la hora de capturar una producción multicámara:

- Asegúrese de que cada cámara grabe un punto de sincronización. Para obtener un punto de sincronización común, todas las cámaras deben grabar una claqueta, disparar un flash u utilizar otra técnica al mismo tiempo.
- Conserve cada cámara grabando para mantener la sincronización.

Una vez que capture o ingeste el material de archivo en Premiere Pro, utilice el siguiente flujo de trabajo para editarlo:

1. Marque los clips para su sincronización.

Marque el punto de sincronización con marcadores de clips, puntos de entrada o salida o vuelva a asignar el punto de sincronización para cada cámara en un código de tiempo específico. (Consulte Marcado de clips para su sincronización.)

Si los clips se sincronizan por código de tiempo (jam-sync) en la ubicación de grabación, no es necesario marcarlos para su sincronización.

2. Cree la secuencia de origen multicámara.

Una secuencia de origen multicámara contiene los clips sincronizados en diferentes pistas. (Consulte Creación de una secuencia de origen multicámara).

3. Cree una secuencia de destino multicámara.

Edite la secuencia de origen multicámara en una secuencia de destino. Para crear la secuencia de destino, edite la secuencia de origen multicámara en una nueva secuencia. A continuación, active la secuencia de origen multicámara en la secuencia de destino para la edición multicámara. (Consulte Creación de una secuencia de destino multicámara.)

4. Grabe las ediciones multicámara.

En el Monitor 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. (Consulte Grabación de ediciones multicámara.)

5. Ajuste y precise 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.

(Consulte Nueva grabación de una secuencia de destino multicámara y Ajuste de las ediciones multicámara en un panel Línea de tiempo.)

Tutorial de vídeo: Multicámaras en Premiere Pro CS6

Julio Cesar Roa muestra pasos para editar material multicámara en Premiere Pro CS6. Premiere Pro CS6 admite un número ilimitado de los ángulos de cámara, dependiendo de la capacidad de su equipo... Más información

http://vimeo.com/38573242

de Julio Cesar Roa

http://vimeo.com/user37889...

Julio Cesar Roa es un editor de vídeo que vive en Beverly Hills, Nueva Gales del Sur, Australia.

Aporte sus conocimientos técnicos a la Ayuda de la comunidad Adobe

Volver al principio

Marcado de clips 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:

- 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)

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 una 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.).

Volver al principio

Creación de una secuencia de origen multicámara

Una vez marcados los clips, selecciónelos en el panel Proyecto y utilice el comando de menú Crear secuencia de origen multicámara para crear una nueva secuencia de origen multicámara. Un cuadro de diálogo le permite sincronizar los clips y crea la secuencia de origen multicámara. Para crear una secuencia de origen multicámara, haga lo siguiente:

1. Elija Clip > Crear secuencia de origen multicámara.
2. Elija el método adecuado de sincronización:

   Puntos de entrada Sincroniza los clips en sus puntos de entrada.

   Puntos de salida Sincroniza los clips en sus puntos de salida.

   Código de tiempo Sincroniza los clips con el código de tiempo especificado.

   Marcadores de clip Sincroniza los clips con el marcador de clip especificado.
3. Haga clic en Aceptar.

   Se crea una nueva secuencia de origen multicámara en la misma bandeja que el material de archivo de origen. El icono de una secuencia de origen multicámara es diferente de un icono de secuencia normal. Después de crear la secuencia, es importante activar el audio en la secuencia de origen multicámara. Consulte Activación de audio en la secuencia de origen multicámara.

Después de crear una secuencia de origen multicámara, puede continuar agregando más ángulos de cámara.

Volver al principio

Activación de audio en la secuencia de origen multicámara

De forma predeterminada, Premiere Pro solo activa el canal de audio uno de la secuencia de origen multicámara. Para el flujo de trabajo de edición multicámara, active cada pista de audio manualmente antes de editar la secuencia de destino. Para activar las pistas de audio de la secuencia de origen multicámara, haga lo siguiente:

1. Abra la secuencia de origen multicámara; para ello, seleccione el icono de secuencia de origen multicámara en el panel Proyecto, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse Ctrl y haga clic (Mac OS) en el icono y, a continuación, elija Abrir en la línea de tiempo.
2. Se abre la línea de tiempo. Seleccione las pistas de audio y, a continuación, para activar las otras pistas de audio, haga clic en el botón Conmutar salida de pista para cada pista de audio.
3. Ahora que todas las pistas de audio están activadas, se puede cerrar la secuencia.

Volver al principio

Asignación de audio de pistas mono en una secuencia de origen multicámara

Si va a grabar con una cámara que graba audio en distintas pistas mono (como una cámara Panasonic que grabe medios P2), puede enrutar estas pistas a una pista adaptable que puede gestionar varias pistas de audio. Así será mucho más sencillo gestionar el audio en la edición multicámara. Para enrutar audio de pista mono en una secuencia de origen multicámara, haga lo siguiente.

1. En el panel Proyecto, seleccione los clips de la secuencia de origen multicámara.
2. Elija Clip > Modificar > Canales de audio
3. Se inicia el cuadro de diálogo Canales de audio, lo que le permite ver la ubicación de las pistas. El canal de audio uno es el predeterminado para el clip. Si el audio principal se grabó en otro canal, puede asignarlo al canal de audio uno. Consulte Modificación de la asignación de canales de audio de origen para uno o varios clips.
4. Elija Canal Formato > Adaptable
5. Haga clic en Aceptar

6. Abra la secuencia de origen multicámara; para ello, seleccione el icono de secuencia de origen multicámara en el panel Proyecto, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse Ctrl y haga clic (Mac OS) en el icono y, a continuación, elija Abrir en la línea de tiempo.
7. En la línea de tiempo, seleccione las pistas de audio y, a continuación, active las otras pistas de audio haciendo clic en el botón Conmutar salida de pista para cada pista de audio.
8. Ahora que todas las pistas de audio están activadas, se puede cerrar la secuencia y continuar con la edición multicámara.

Volver al principio

Creación de una secuencia de destino multicámara

1. Elija Archivo > Nuevo > Nueva secuencia desde clip.

2. La secuencia de origen multicámara se encuentra ahora en la secuencia de destino. Para el flujo de trabajo Audio a continuación del vídeo, la pista de audio debe estar activada.

   Para activar el audio, haga lo siguiente:

   a. Para desvincular el audio del vídeo, seleccione los clips y, a continuación, seleccione Clip > Desvincular. También puede pulsar Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y hacer clic en la parte de audio del clip.
   b. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse Ctrl y haga clic (Mac OS) en la parte de audio del clip y, a continuación, elija > Multicámara > Habilitar.

   La secuencia de destino multicámara está activada correctamente y se puede editar en el Monitor multicámara. Consulte Grabación de ediciones multicámara.

Volver al principio

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.

En el Monitor multicámara, los clips se muestran en una cuadrícula. La cuadrícula se ajusta automáticamente al recuento de pistas con un tamaño mínimo de la cuadrícula de 2 x 2. Por ejemplo, si hay una pista, la cuadrícula multicámara es 2 x 2. Si hay siete cámaras, la cuadrícula es 3 x 3. Si hay 16 cámaras, la cuadrícula es 4 x 4.

Los números de la regla de tiempo se pueden activar y desactivar en el menú del panel Monitor multicámara.

También puede usar el Monitor multicámara para cambiar de ángulo y cortar a nuevos ángulos en secuencias de destino multicámara. Consulte Cambio de un ángulo de cámara y Corte a un ángulo de cámara.

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 de destino multicámara en un panel Línea de tiempo y, a continuación, elija Ventana > Monitor multicámara.

  El Monitor multicámara se inicia con las cámaras separadas en una cuadrícula.

  - 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

Grabación de ediciones multicámara

Puede grabar una edición multicámara en la secuencia de destino multicámara que ha montado. (Consulte Marcado de clips para su sincronización, Creación de una secuencia de origen multicámara y Creación de una secuencia de destino 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 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.

De forma predeterminada, se establecen en Vídeo 1 y Audio 1. En un flujo de trabajo típico, no tiene que cambiarlos.

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. De forma predeterminada, la pista de audio seleccionada es la pista uno.

   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. 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.*

5. 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.

6. 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 de 1 a 9 corresponden a cada una de las cámaras. El cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado permite asignar más métodos abreviados.

7. 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 la secuencia, sino simplemente mover el cabezal de reproducción 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 Habilitar.
3. Vuelva a seleccionar Multicámara y seleccione la cámara que desee visualizar en el Monitor del programa.
4. Realice una de las acciones siguientes:
   - Utilice los controles de reproducción del Monitor de programa.
   - Utilice los métodos abreviados de teclado (barra espaciadora, J, K, L).

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 nace 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.*

Cambio de un ángulo de cámara

Volver al principio

Si no está satisfecho con un ángulo concreto después de editar una sesión multicámara, puede cambiarlo. Realice los pasos siguientes:

1. Coloque el cabezal de reproducción en la edición que desee cambiar.
2. Para cambiar la cámara activa, haga clic en la previsualización de cámara en el Monitor multicámara. También puede cambiar los ángulos presionando las teclas numéricas.

Nota: *No se realiza ninguna grabación hasta que no cambie la cámara activa.*

Corte a un ángulo de cámara

Volver al principio

Puede cortar a un nuevo ángulo dentro de un clip tras haber grabado una edición multicámara.

Para cortar a un nuevo ángulo dentro de un clip, coloque el cabezal de reproducción en el punto en el que desea cortar. En el Monitor multicámara, presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en la previsualización de la cámara para seleccionar el nuevo ángulo de la cámara o presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y las teclas numéricas.

Se corta al nuevo ángulo en la secuencia multicámara.

Nueva grabación de una secuencia de destino multicámara

Volver al principio

Si no está satisfecho con la edición multicámara, puede volver a editar la secuencia. Para restaurar la secuencia de destino multicámara, elija Edición > Deshacer. Tras restaurar la secuencia multicámara, puede volver a grabarla. Consulte Grabación de ediciones multicámara.

Ajuste de las ediciones multicámara en la Línea de tiempo

Volver al principio

- Realice una de las siguientes acciones:
  - Para cambiar de cámara en una secuencia de destino multicámara, seleccione un clip en la línea de tiempo y elija Clip > Multicámara > Cámara [1,2,3,4].

  Para cambiar de ángulo o cortar a un nuevo ángulo con otros métodos, necesitará el Monitor multicámara. Consulte Cambio de un ángulo de cámara y Corte a un ángulo de cámara.

  - Utilice una de las herramientas de edición estándar en un panel Línea de tiempo. Por ejemplo, se puede utilizar un recorte de desplazamiento para ajustar los puntos de edición.

Inserción o superposición de clips en una secuencia multicámara

Volver al principio

Puede realizar ediciones en una secuencia multicámara a partir de los clips de la cámara original. 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.

(cc) BY-NC-SR 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 (CS5.5 y versiones anteriores)

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
Recorte de la línea de tiempo (CS5.5 y versiones anteriores)
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 márquelo 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 “Adobe Premiere Pro CS5 Classroom in a Book” presenta herramientas de edición más avanzadas, incluidas las herramientas de edición por desplazamiento, rizo, desplazar, 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.

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 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.

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.

Para obtener más información sobre el uso de clips en el Monitor de origen, en este extracto de la *guí 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.*

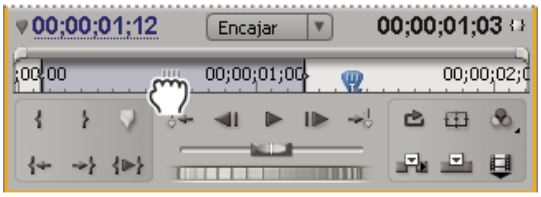
Definición de puntos de entrada y salida en el Monitor de origen

- 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.

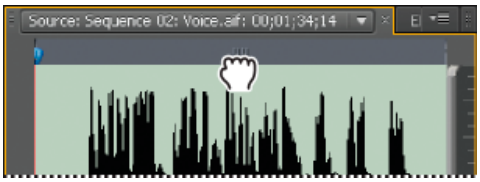
Acercamiento del punto de entrada y de salida

- 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

Nota: *En Premiere Pro CS5 y versiones anteriores, elija Marcador > Borrar el marcador de clip y, a continuación, elija una opción para borrar el punto de entrada, el punto de salida, o ambos.*

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.

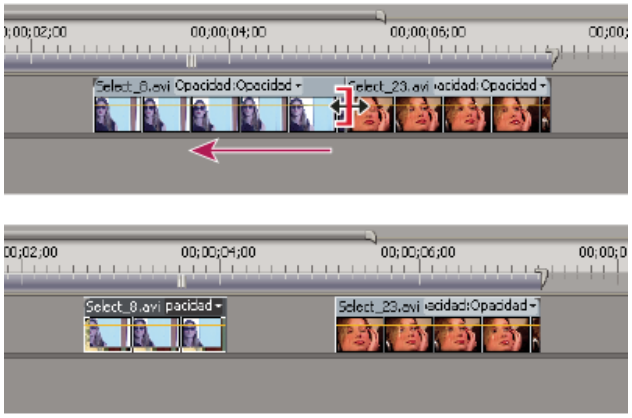
Volver al principio

Recorte de la línea de tiempo (CS5.5 y versiones anteriores)

Recorte con las herramientas Recortar punto de entrada y Recortar punto de salida

Puede cambiar el punto de entrada o el punto de salida de un clip si arrastra el borde 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 y Ediciones de desplazar y deslizar.

Presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) al arrastrar utilizando 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

Nota: *En Premiere Pro CS5.5, se ha cambiado el nombre del indicador de tiempo actual a cabezal de reproducción.*

Configuración de comandos de teclado para recortar con el cabezal de reproducción

1. Seleccione Edición > Personalización del teclado
2. Seleccione [Personalizado] del menú desplegable Configurar.
3. Seleccione Aplicación del menú desplegable de tipos de comando de teclado.

4. Desplácese a Recortar punto de entrada en cabezal de reproducción y Recortar punto de salida en cabezal de reproducción.

5. Defina los métodos abreviados de teclado para Recortar punto de entrada en cabezal de reproducción y Recortar punto de salida en cabezal de reproducción.

Recortar punto de entrada en cabezal de reproducción o Recortar punto de salida en cabezal de reproducción

1. ***Nota:*** *Esta función de edición crea un espacio en la secuencia.*

   Haga clic en la línea de tiempo, en la cabecera de pista o en la zona cerca del título de pista de la pista o pistas con el clip o clips que desee recortar. Se seleccionará la pista o las pistas. Puede seleccionar pista de vídeo, de audio o ambas.

2. Arrastre el cabezal de reproducción hasta el lugar de un clip en el que desea recortar el punto de entrada o de salida.

3. Presione el comando de teclado asignado a Recortar punto de entrada en cabezal de reproducción o Recortar punto de salida en cabezal de reproducción.

   Para obtener más información acerca del recorte con el cabezal de reproducción, consulte este extracto de la *guía de Premiere Pro para editores* de Richard Harrington, Robbie Carman y Jeff Greenberg.

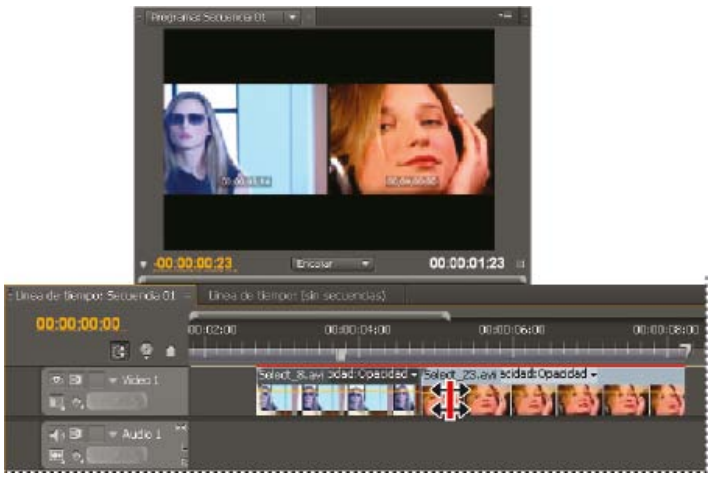
Volver al principio

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

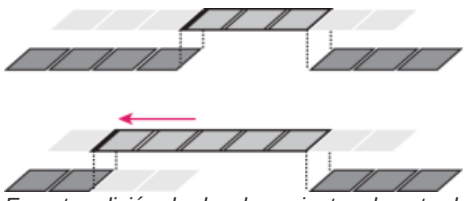
Para ajustar el corte o punto de edición entre dos clips, utilice las variaciones del recorte simple conocidas como *ediciones de desplazamiento* y *ediciones de rizo*. Si se utilizan herramientas especializadas, podrán realizarse ajustes en una única acción, algo para lo que, en otras circunstancias, 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 una edición dividida (*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.

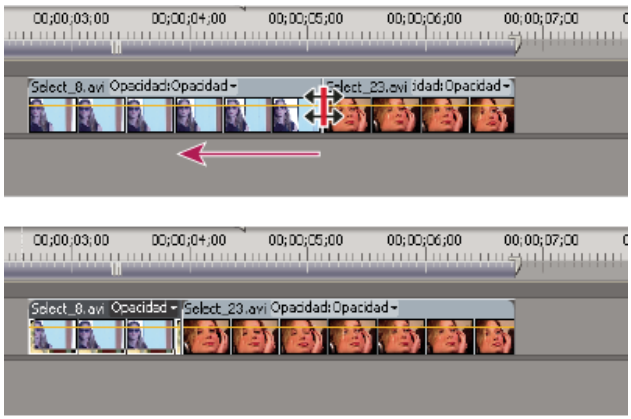
Recursos en línea para las ediciones de rizo y desplazamiento

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

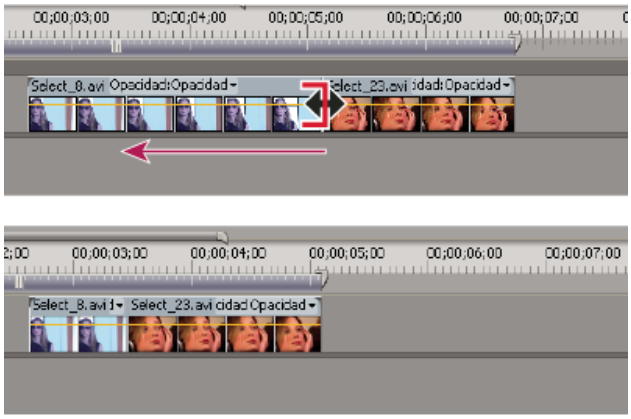
hasta cabezal de reproducción, o bien, presione E.

- 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.

Volver al principio

Ediciones de desplazar y deslizar

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.

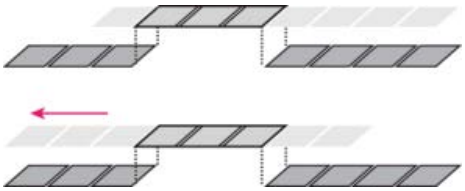
Monitor de programa y Línea de tiempo durante una edición de deslizamiento

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.



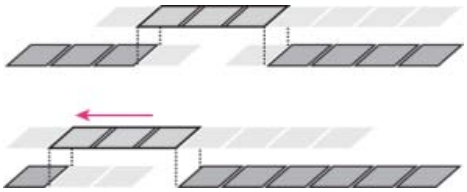
En esta edición de desplazamiento, se arrastra un clip hacia la izquierda, con lo que se mueven los puntos de entrada y de salida de origen a un punto posterior en el tiempo.

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 clipsconsulte este extracto de la guía de Premiere Pro para editores de Richard Harrington, Robbie Carman, and Jeff Greenberg.

Volver al principio

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).

Para obtener más información sobre la creación de ediciones de divisiónconsulte este extracto de la guía de Premiere Pro para editores de Richard Harrington, Robbie Carman, and Jeff Greenberg.

Volver al principio

Uso del Control de recorte

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, seleccioneWindow > 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 monitor de recorte, haga clic en el botón Seleccionar pista de vídeo o audio y seleccione la pista que desee editar.
2. En el monitor de recorte, haga clic en el botón Seleccionar pista de vídeo o audio y seleccione 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 previsualizarla de forma repetida, haga clic en el botón Bucle .

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 -5 o el botón Recortar punto de salida de varios fotogramas +5.

- 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 desea 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.

Volver al principio

Recorte con el análisis de voz

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

(cc) BY-NC-SA Las publicaciones de Twitter™ y Facebook no están sujetas a los términos de Creative Commons.

Aviso legal | 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 (CS6)
Crear vídeo en negro
Crear un color mate
Creación de un clip de vídeo transparente

Volver al principio

Creación de un líder de recuento (solo Windows)

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.

Volver al principio

Creación de barras de colores y un tono de 1 kHz

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 (CS6)

Volver al principio

Premiere Pro CS6 ahora tiene barras de colores HD que cumplen con el estándar ARIB STD-B28 para calibrar salidas de vídeo. El sintético también incluye 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

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

Avisos legales | Política de confidencialidad en línea

Agregar clips a secuencias

Agregación de clips a una secuencia
Apertura de una secuencia
Definición de pistas como destino
Arrastre de vídeo y audio a una secuencia
Arrastrar solo vídeo o audio a una secuencia
Adición de una pista al agregar un clip
Inserción de un clip en una secuencia
Sobrescritura de un clip en una secuencia
Inserción o sobrescritura arrastrando un clip al panel Programa
Ediciones de tres y cuatro puntos
Adición automática de clips a una secuencia
Mezcla de tipos de clip en una secuencia
Sustitución de un clip con otro en una Línea de tiempo
Sustitución del material de archivo de origen de un clip
Definición o eliminación de los puntos de entrada y salida de una secuencia
Definición de inicio de secuencia

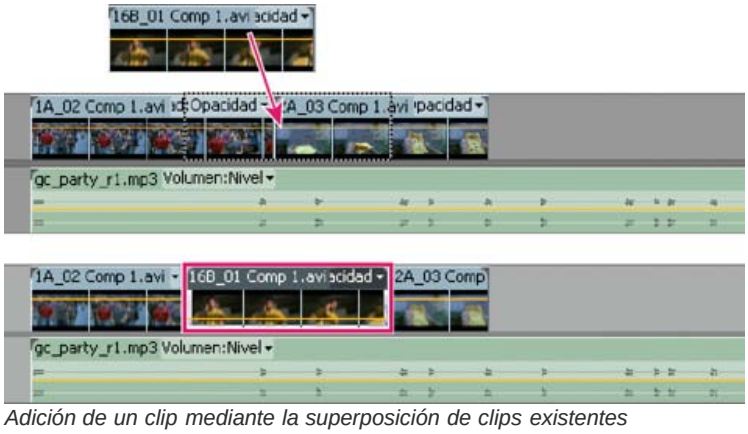
Volver al principio

Agregación de clips a una secuencia

Puede agregar clips a una secuencia de la siguiente manera:

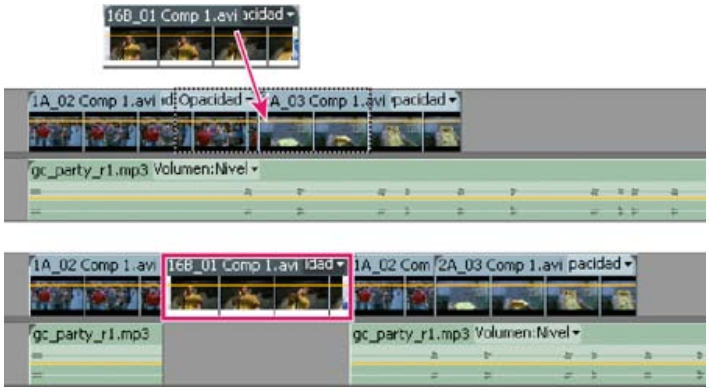
- Arrastre el clip desde el panel Proyecto o el monitor de origen hasta un panel Línea de tiempo o el monitor de programa.
- Use los botones Sobrescribir y Superposición en el monitor de origen para agregar clips a un panel Línea de tiempo. O utilice los métodos abreviados de teclado asociados con esos botones.
- Monte una secuencia automáticamente desde el panel Proyecto.
- En Premiere Pro CS5.5 y posterior, arrastre el clip desde el panel Proyecto, panel Origen o Navegador de medios al monitor de programa.

Una edición de sobrescritura agrega un clip mediante la sustitución de los fotogramas que ya estén en la secuencia, comenzando desde el punto de edición y extendiéndose a lo largo del clip. La superposición es el método predeterminado para arrastrar un clip a una secuencia o para reorganizar los clips de una secuencia.



Adición de un clip mediante la superposición de clips existentes

Con la edición de inserción, la adición de un clip a una secuencia fuerza a cualquier clip posterior en el tiempo a desplazarse hacia adelante para ajustar el nuevo clip. Al arrastrar un clip, presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) para pasar al modo de inserción.



Agregación de un clip insertándolo entre clips

Si se bloquean una o más pistas, una edición de inserción desplaza los clips en todas las pistas sin bloquear. Para evitar que una edición de inserción desplace los clips de una pista, deberá bloquearla. Si lo prefiere, haga clic en el botón de bloqueo de sincronización en la cabecera de cada pista que desee desplazar.

Volver al principio

Apertura de una secuencia

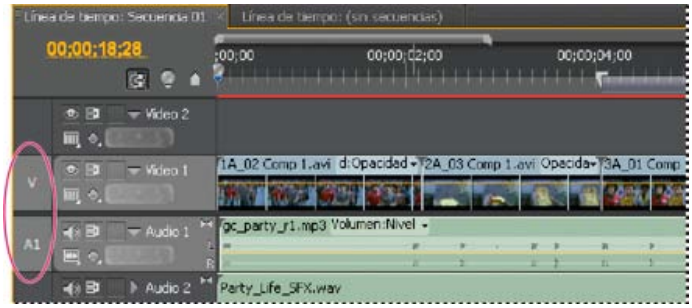
❖ En un panel Proyecto, haga doble clic en una secuencia.
La secuencia se abrirá en un panel Línea de tiempo.

Volver al principio

Definición de pistas como destino

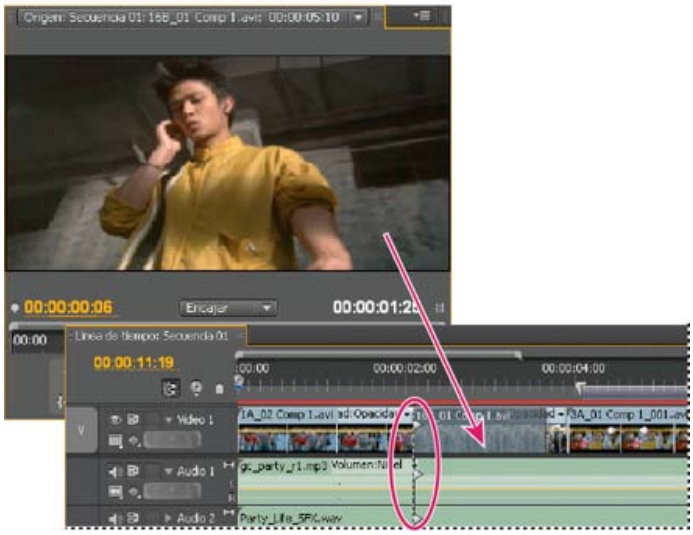
Una secuencia puede contener varias pistas de audio y de vídeo. Cuando se agrega un clip a una secuencia, es importante asignar en qué pistas se va a editar. El destino puede ser una o más pistas de audio o vídeo o ambos. Seleccione las pistas de destino en función del método de edición que vaya a utilizar: edición desde el Monitor de origen, arrastre o copia y pegado en la línea de tiempo.

- Antes de realizar una edición de inserción o sobrescritura, puede asignar las pistas de un clip cargado en el Monitor de origen a una o más pistas de una secuencia si arrastra el indicador de pista de origen que representa cada una de las pistas del clip de origen a una o más pistas seleccionadas de la secuencia. Los indicadores de pista de origen de audio solo pueden colocarse en las pistas de audio que coincidan con la configuración de canal del clip de origen. Por ejemplo, el indicador de pista de audio para un clip estéreo solo puede colocarse en una pista estéreo de una secuencia. Tras seleccionar las pistas de destino, presione los botones Insertar o Sobrescribir (o utilice los métodos abreviados) para editar el clip.



Indicadores resaltados de pista de origen de pistas de vídeo y audio

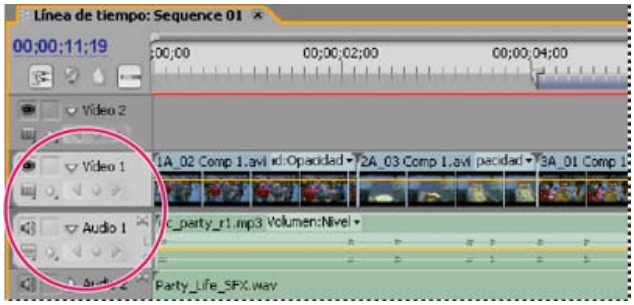
- Cuando se arrastra un clip a una secuencia como una edición de inserción o se arrastra una edición de sobrescritura, la pista se selecciona automáticamente como destino al soltar el clip en la pista. No es necesario especificar las pistas por adelantado. Las ediciones por arrastre son de forma predeterminada ediciones de sobrescritura. Si desea realizar una edición de inserción con el clip, presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mientras arrastra. Al realizar la edición, aparecerán triángulos para indicar las pistas que resultarán afectadas.



Definición de una pista como destino mientras se arrastra un clip hasta una secuencia

- Cuando pegue clips a una secuencia (o utilice los métodos abreviados de teclado) deberá especificar las pistas de destino con antelación. Se puede establecer como destino más de una pista de vídeo o más de una pista de audio al mismo tiempo. Asimismo, se puede elegir como destino una única pista de vídeo o una única pista de audio. Haga clic en la pista o pistas que desee establecer como destino en el área de cabecera de la pista de una panel Línea de tiempo. El área de cabecera de pista para una pista de destino se muestra resaltada.

  También puede asignar métodos abreviados de teclado a ciertos comandos de destino de pista.



Cabecera de pista resaltada de pistas de audio y vídeo de destino

Si superpone un clip, solo se verán afectados los clips de las pistas de destino, tanto si arrastra el clip o utiliza el botón Superposición del monitor de origen.

En caso de que inserte un clip, este se dirigirá a la pista de destino y los clips de las pistas desbloqueadas en la que se pegue el clip de origen se desplazarán para ajustar la inserción. Puede especificar otras pistas para que también se desplacen si habilita el bloqueo de sincronización para ellas.

Para insertar un clip y no desplazar los clips de otras pistas, presione Control y Alt (Windows) o Comando y Opción (Mac OS) y arrastre el clip hasta la pista.

Puede arrastrar los clips de vídeo a cualquier pista de vídeo; sin embargo, solo podrá arrastrar los clips de audio a una pista de audio compatible. Los clips de audio no se pueden agregar a la pista maestra de audio ni a pistas de submezcla y solo se pueden ubicar en pistas de audio con el tipo de canal coincidente: mono, estéreo o 5.1 (consulte Pistas de audio en una secuencia).

Los clips con audio y vídeo vinculados se pueden arrastrar a una pista de vídeo o de audio; no obstante, los componentes de vídeo y audio aparecerán por separado, en las pistas correspondientes y apropiadas.

Nota: *Se puede arrastrar un clip a cualquier pista desbloqueada y compatible en una secuencia, independientemente de qué pistas se hayan establecido como destino actual. No se puede establecer como destino una pista bloqueada. Si se bloquea una pista de destino, se anulará la selección como destino.*

Para obtener más información sobre la selección de pistas de destino y la revisión de pistas en Premiere Pro, consulte este vídeo de Maxim Jago de Learn by Video y Video2Brain.

Andrew Devis muestra cómo utilizar el bloqueo de sincronización y el destino de pista en este vídeo del sitio web Creative COW.

Frank Rohmer ofrece un tutorial de vídeo en el sitio web de Adobe que explica la asignación pistas de origen a pistas de destino.

Volver al principio

Arrastre de vídeo y audio a una secuencia

De forma predeterminada, cuando los componentes de vídeo y de audio de los clips vinculados se ponen en una secuencia, aparecen en las pistas correspondientes (por ejemplo, Vídeo 1 y Audio 1), salvo que el tipo de canal de audio del clip sea incompatible con la pista de destino. En

tal caso, el audio vinculado aparecerá en la siguiente pista compatible o bien se creará una pista compatible de forma automática.

Nota: *Si se arrastra un clip de audio a una pista incompatible, se desplazará de forma automática a la siguiente pista compatible, incluso aunque esta pista esté ocupada por otro clip de audio. Por tanto, debe prestarse atención para no afectar a los clips que ya estén en la secuencia.*
No obstante, puede alterar este comportamiento si mantiene pulsada la tecla Mayús mientras arrastra.

Nota: *Para obtener información sobre la creación de pistas que son compatibles con sus recursos, consulte Uso de las pistasy Creación de ajustes preestablecidos de secuencia personalizados.*
El monitor de programa puede servir de ayuda para determinar dónde colocar un clip que se agrega a una secuencia. Durante la edición de superposición, mostrará los fotogramas en la secuencia adyacente al encabezado y final del nuevo clip. Durante la edición de inserción, mostrará los fotogramas adyacentes al punto de inserción.

1. (Opcional) Abra un clip en el monitor de origen y marque los puntos de entrada y de salida. (Consulte Uso de puntos de entrada y salida.)
   En caso de que no desee definir los puntos de entrada y de salida, puede arrastrar el clip directamente desde una bandeja o desde la previsualización de miniaturas en el panel Proyecto.
2. Para alinear los bordes de los clips a medida que los arrastre, compruebe que el botón Ajustar esté activo en un panel Línea de tiempo.
3. Realice una de las acciones siguientes:
   - Para arrastrar las partes de vídeo y audio de un clip a pistas específicas, arrastre el clip del Monitor de origen o el panel Proyecto a la Línea de tiempo. Cuando la parte de vídeo del clip esté encima de la pista de vídeo deseada, mantenga pulsada Mayús. Continúe manteniéndola pulsada y arrastre hacia abajo por encima de la barra que separa las pistas de vídeo y audio. Cuando la parte de audio del clip está encima de la pista de audio deseada, suelte el ratón y Mayús.
   - Para arrastrar la parte de vídeo de un clip a la pista de Vídeo 1 y el audio a cualquier pista de audio, arrastre el clip desde el Monitor de origen o el panel Proyecto más allá de la línea que separa las pistas de vídeo de las de audio. Suelte el clip por encima de la pista de audio en la que desee que aparezca la parte de audio. La parte de vídeo del clip permanecerá en la pista Vídeo 1 y la parte de audio en la pista de audio deseada.
   - Para realizar una edición de superposición, arrastre el clip del Monitor de origen o el panel Proyecto a una pista adecuada de un panel Línea de tiempo en el punto en el que desee que comience el clip. Se resaltará el área de destino y aparecerá el puntero con el icono Sobrescribir.
   - Para realizar una edición de inserción, presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastre el clip desde el Monitor de origen o el panel Proyecto hasta una pista adecuada de un panel Línea de tiempo en el punto en el que desee que comience el clip. Se resaltará el área de destino y aparecerá el puntero con el icono Insertar. Las flechas aparecen en el punto de inserción en todas las pistas.
   - Para realizar una edición de inserción y desplazar únicamente las pistas de destino, presione Ctrl + Alt (Windows) o Comando + Opción (Mac OS) y arrastre el clip desde el Monitor de origen o el panel Proyecto hasta una pista adecuada de un panel Línea de tiempo en el punto en el que desee que comience el clip. Se resaltará el área de destino y aparecerá el puntero con el icono Insertar. Las flechas aparecen en el punto de inserción únicamente en las pistas a las que se agrega el clip.
   - (Solo en los teclados latinos) Para acercar o alejar un clip al colocarlo en un panel Línea de tiempo, arrastre y presione la tecla igual (=) para aumentar el factor de zoom, o presione la tecla menos (-) para reducirlo. No use las teclas del teclado numérico.

   El clip se colocará en un panel Línea de tiempo y un panel Línea de tiempo se activará, lo que facilitará la reproducción del clip que se acaba de agregar a la secuencia.

Nota: *Para sobrescribir o insertar un clip, también puede pulsar Control (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastrarlo clip al monitor de programa. Compruebe que haya establecido como destino la pista deseada en un panel Línea de tiempo y que el cabezal de reproducción se encuentre en la ubicación en la que desea agregar el clip a la secuencia. Para evitar una edición de inserción cuando desplaza clips en cualquier pista, desactive el bloqueo de sincronización para dicha pista o bloquee la pista.*

Volver al principio

Arrastrar solo vídeo o audio a una secuencia

Se puede agregar la pista de vídeo, las pistas de audio o ambos tipos de pistas de un clip a una secuencia. Cuando arrastra un clip del panel Proyecto o desde el área de visualización principal del Monitor de origen, se agregará automáticamente ambos tipos de pistas. En caso de que desee agregar únicamente un tipo de pista, hágalo desde el Monitor de origen.

1. Haga doble clic en un clip de un panel Proyecto o Línea de tiempo para abrirlo en el monitor de origen.
2. En el monitor de origen, realice una de las siguientes acciones:
   - Para arrastrar todas las pistas de de audio y vídeo del clip, arrástrelas desde cualquier lugar dentro del área de visualización principal.
   - Para arrastrar únicamente la pista de vídeo, arrástrela desde el icono Arrastrar solo vídeo.

- Para arrastrar únicamente las pistas de audio, en primer lugar seleccione, en la línea de tiempo, las pistas que desee que reciban las pistas de audio del clip. A continuación, asigne las pistas que desee utilizar en las pistas de audio de destino. A continuación, arrastre desde el icono Arrastrar solo audio.

Nota: *Arrastrar solo vídeo y Arrastrar solo audio no son botones. Son iconos que proporcionan un lugar en el que hacer clic al iniciar las operación de arrastre respectivas.*

Volver al principio

Adición de una pista al agregar un clip

✥ Arrastre un clip desde el panel Proyecto o desde el monitor de origen hasta el espacio en blanco situado sobre la pista superior de vídeo (para un clip de vídeo o vinculado) o debajo de la pista de audio (para un clip de audio o vinculado). Premiere Pro agregará una pista de audio, una pista de vídeo o ambas, en función del contenido del clip de origen.
Nota: *En caso de que la secuencia no disponga de una pista desbloqueada del tipo de medio correcto (por ejemplo, una pista de audio estéreo para un clip de origen estéreo), se creará una nueva pista para ajustar el clip.*

Volver al principio

Inserción de un clip en una secuencia

1. Haga doble clic en un clip de un panel Proyecto o secuencia para abrirlo en el monitor de origen.
2. Coloque el cabezal de reproducción en el punto de la secuencia en el que desea insertar el clip.
3. En el panel Línea de tiempo, haga clic en las cabeceras de las pistas en las que desea insertar los componentes del clip de origen para establecerlas como destino.
4. Arrastre los indicadores de pista de clip de origen a las cabeceras de las pistas en las que desee insertar los componentes del clip de origen.
5. Haga clic en el cuadro de sincronización de bloqueo de la cabecera de cualquier pista que desee desplazar mediante la inserción.
   Nota: *Cualquier pista que establezca como destino o que tenga la sincronización de bloqueo habilitada resultará afectada por la inserción. Solo se ignorará las pistas que la tengan deshabilitada. Si una pista no tiene indicador de pista de origen o si la pista no se ha establecido como destino pero resulta afectada porque está habilitada la sincronización de bloqueo, se insertará un fondo de pista vacío en dicha pista en CTI durante toda la duración del clip de origen.*
6. En el monitor de origen, haga clic en el botón Insertar.

Los componentes de vídeo y audio del clip se insertarán en las pistas seleccionadas en el cabezal de reproducción. Los clips a la derecha de su ubicación en su propia pista y las pistas que tengan habilitada la sincronización de bloqueo se desplazarán a la derecha en la longitud del clip insertado.

¿Necesita ayuda con las ediciones de sobrescritura (superposición) o de inserción? Consulte este vídeo de Lynda.com y Chad Perkins.

Volver al principio

Sobrescritura de un clip en una secuencia

1. Haga doble clic en un clip de un panel Proyecto o secuencia para abrirlo en el monitor de origen.
2. Coloque el cabezal de reproducción en el punto de la secuencia en el que desea sobrescribir el clip.
3. Haga clic en las cabeceras de las pistas en las que desea sobrescribir los componentes del clip de origen para establecerlas como destino.
4. Arrastre los indicadores de pista de clip de origen a las cabeceras de las pistas en las que desee sobrescribir los componentes del clip de origen.
   Nota: *Durante una edición de sobrescritura, si la pista de destino no tiene un indicador de pista de origen, se insertará un fondo de pista vacía en la duración del clip de origen de la pista y se eliminará el contenido anterior de la ubicación.*
5. En el Monitor de origen, haga clic en el botón Superposición (denominado Sobrescribir en Premiere Pro CS5.5 y posterior).

Los componentes de vídeo y audio del clip se superpondrán a las pistas seleccionadas en el cabezal de reproducción.

¿Necesita ayuda con las ediciones de sobrescritura (superposición) o de inserción? Consulte este vídeo de Lynda.com y Chad Perkins.

Volver al principio

Inserción o sobrescritura arrastrando un clip al panel Programa

En Adobe Premiere Pro CS5.5 y posterior, puede seleccionar y arrastrar un clip desde el panel Proyecto, panel Origen o Navegador de medios al Monitor de programa. Al hacerlo, una superposición aparece en monitor para proporcionar una representación visual de las ediciones de Sobrescribir frente a Insertar. Aparece una información sobre herramientas para describir la tecla de modificadora utiliza para alternar entre estos diferentes tipos de ediciones. Para realizar una edición de Insertar o Sobrescribir arrastrando un clip al panel Programa, realice lo siguiente:

- Arrastre y coloque para una edición de superposición (arrastre predeterminado, sin modificadora).
- Arrastre y coloque para una edición de inserción (mantenga presionada la tecla modificadora Cmd/Ctrl).

El clip o los clips que pueden arrastrarse al panel Programa puede ser del panel Proyecto o en el Navegador de medios. Pueden ser AV, de solo

vídeo o clips de solo audio.

Cuando un clip se arrastra desde el panel Proyecto o el Navegador de medios al área de visualización de vídeo del monitor de programa, la superposición de sobrescritura aparece de forma predeterminada cuando no se presiona ninguna tecla modificadora. Aparece una información sobre herramientas bajo la imagen en miniatura del clip, para colocar (soltar el botón del ratón) y crear una edición de sobrescritura. Al mantener presionada la tecla Cmd/Ctrl, se crea una edición de inserción en su lugar.

Varios clips arrastrados al Monitor del programa no muestran un icono de varios clips. El icono del clip de la pila de archivos no describe realmente el número de clips que se están arrastrando.

Cuando la tecla modificadora se mantiene presionada, la superposición se actualiza para mostrar la superposición de la edición de inserción. Puede alternar entre los modos Sobrescribir/Insertar en mitad de la operación de arrastrar y colocar. Mantenga presionada la tecla modificadora y la superposición mostrará la actualización.

Volver al principio

Ediciones de tres y cuatro puntos

Los monitores de origen y de programa proporcionan controles para realizar ediciones de tres y cuatro puntos, técnicas estándar en la edición de vídeo tradicional.

En una edición de tres puntos, se marcan o bien dos puntos de entrada y un punto de salida, o bien dos puntos de salida y uno de entrada. No es necesario definir de forma activa el cuarto punto; se deduce de los tres restantes. Por ejemplo, en una edición de tres puntos habitual, debería especificar los fotogramas de inicio y de finalización del clip de origen (los puntos de entrada y de salida de origen) y el momento en que desea que comience el clip en la secuencia (el punto de entrada de la secuencia). El momento en que va a finalizar el clip en la secuencia, en el punto de salida de secuencia que no se ha especificado, se determina automáticamente mediante los tres puntos definidos. Sin embargo, cualquier combinación de tres puntos genera una edición. Por ejemplo, en ocasiones, el punto en el que finaliza el clip en una secuencia tiene mucha más importancia que el momento en que comienza. En tal caso, los tres puntos incluirían los puntos de entrada y de salida de origen y el punto de salida de la secuencia. Por otra parte, en caso de que fuese necesario que un clip comenzase y finalizase en un punto particular de la secuencia, por ejemplo, justo sobre una línea de narración con voz superpuesta, podría definir los dos puntos de la secuencia y únicamente uno en el origen.

Maxim Jago explica y demuestra la edición de tres puntos en este vídeo de “Adobe Premiere Pro CS5: Learn by Video” (“Adobe Premiere Pro CS: aprendizaje por vídeo”).

En una edición de cuatro puntos, se marcan los puntos de entrada y de salida del origen y los puntos de entrada y de salida de la secuencia. Las ediciones de cuatro puntos son útiles cuando los fotogramas de inicio y de finalización, tanto en el clip de origen como en la secuencia, son críticos. En caso de que las duraciones de origen y de secuencia marcadas sean diferentes, Premiere Pro emitirá una alerta en la que se informa acerca de la discrepancia y propondrá alternativas para resolverla.

Realización de una edición de tres puntos

1. En un panel Proyecto, haga doble clic en un clip para abrirlo en el Monitor de origen.
2. Haga clic en las cabeceras de las pistas en un panel Línea de tiempo a las que desee agregar el clip para establecerlas como destino.
3. En la Línea de tiempo, arrastre los indicadores de pista de origen a las cabeceras de las pistas en las que quiere que se coloquen los componentes del clip.
4. Marque cualquier combinación de tres puntos de entrada y de salida en los monitores de origen y de programa.
5. En el monitor de origen, realice una de las siguientes acciones:
   - Para realizar una edición de inserción, haga clic en el botón Insertar .
   - Para realizar una edición de sobrescritura, haga clic en el botón Sobrescribir .

Realización de una edición de cuatro puntos

1. En un panel Proyecto, haga doble clic en un clip para abrirlo en el Monitor de origen.
2. Haga clic en las cabeceras de las pistas en un panel Línea de tiempo a las que desee agregar el clip para establecerlas como destino.
3. En la Línea de tiempo, arrastre los indicadores de pista de origen a las cabeceras de las pistas en las que quiere que se coloquen los componentes del clip.
4. Marque un punto de entrada y un punto de salida para el clip de origen utilizando el monitor de origen.
5. Marque un punto de entrada y un punto de salida de la secuencia en el monitor de programa.
6. En el monitor de origen, realice una de las siguientes acciones:
   - Para realizar una edición de inserción, haga clic en el botón Insertar .
   - Para realizar una edición de inserción y desplazar únicamente los clips de las pistas de destino, presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el botón Insertar .
   - Para realizar una edición de sobrescritura, haga clic en el botón Sobrescribir .
7. En caso de que las duraciones de origen y programa marcadas difieran, seleccione una opción cuando se le solicite:

Cambiar velocidad de clip (ajustar a relleno) Mantiene los puntos de entrada y de salida del clip de origen pero cambia la velocidad del clip de forma que la duración coincida con la determinada por los puntos de entrada y de salida de la secuencia.

Recortar encabezado de clip (lado izquierdo) Cambia de forma automática el punto de entrada del clip de forma que la duración coincida con la determinada por los puntos de entrada y de salida de la secuencia.

Recortar final de clip (lado derecho) Cambia de forma automática el punto de salida del clip de forma que la duración coincida con la determinada por los puntos de entrada y de salida de la secuencia.

Omitir punto de entrada de secuencia Omite el punto de entrada de la secuencia que haya configurado y realiza una edición de tres puntos.

Omitir punto de salida de secuencia Omite el punto de salida de la secuencia que haya configurado y realiza una edición de tres puntos.

Volver al principio

Adición automática de clips a una secuencia

Se puede ensamblar rápidamente un montaje inicial o agregar clips a una secuencia existente. Los clips agregados pueden incluir las transiciones de vídeo y audio predeterminadas.

Para ver un tutorial de vídeo que muestra la creación de un corte en borrador usando el comando Automatizar a secuencia, consulte el sitio web de Adobe.

1. Defina los puntos de entrada y de salida para definir los puntos de inicio y de finalización de cada clip.
2. Organice los clips en el panel Proyecto. Puede agregar los clips a la secuencia en el orden en que los seleccione o en el orden en que se organicen en una bandeja en la vista de iconos. También puede agregar secuencias o clips en bandejas anidadas.
   Puede organizar los clips en una bandeja con estilo de guión gráfico si define el panel Proyecto como la vista Icono. (Consulte Modificación de las vistas del panel Proyecto.)
3. Seleccione los clips en el panel Proyecto. Para ordenarlos, presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en los clips para ordenarlos, o arrastre la selección del área de marco que tienen alrededor.
4. En el panel Proyecto, haga clic en el botón Automatizar a secuencia .
5. Defina las siguientes opciones en el cuadro de diálogo Automatizar a secuencia y, a continuación, haga clic en Aceptar:
   Ordenación Especifica el método utilizado para determinar el orden de los clips cuando estos se agregan a la secuencia. Si selecciona la opción En orden, los clips se agregan en el orden en que se incluían en la lista del panel Proyecto: de arriba a abajo en la vista Lista, o de izquierda a derecha y de arriba a abajo, en la vista Icono. Si elige la opción Orden de selección, los clips se agregarán según el orden en el que los haya seleccionado en el panel Proyecto.

   Colocación Especifica el modo en que se ubican los clips en la secuencia. Si selecciona la opción Secuencialmente, los clips se colocarán uno detrás de otro. Si selecciona la opción En marcadores sin numerar, los clips se colocarán en marcadores de secuencia sin numerar. Si se elige En marcadores sin numerar, las opciones de Transiciones no están disponibles.

   Método Especifica el tipo de edición que se va a realizar. Si elige la opción Insertar edición, los clips se agregarán a la secuencia, comenzando por el tiempo actual de la secuencia, mediante ediciones de inserción; así, se desplazarán hacia adelante los clips existentes para ajustar el nuevo material. Si elige Sobrescribir edición, se utilizarán ediciones de superposición, lo que permitirá que el nuevo material reemplace los clips que ya se encuentran en la secuencia.
   Nota: *El comando Automatizar a secuencia ignora las pistas de destino y siempre utiliza las pistas de vídeo y audio menos disponibles. Por ejemplo, si Vídeo 1 y Audio 1 están bloqueadas, se automatizará a Vídeo 2 y Audio 2 o la pista de audio inferior con el tipo de canal correcto.*

   Superposición de clip Especifica la duración de la transición y en qué medida se ajustarán los puntos de entrada y de salida de los clips como compensación si se seleccionan las opciones Aplicar transición de audio predeterminada o Aplicar transición de vídeo predeterminada. Por ejemplo, un valor de 30 fotogramas recorta los puntos de entrada y de salida de los clips en 15 fotogramas en cada edición y se agrega una transición de 30 fotogramas. El valor predeterminado de esta opción es de 15 fotogramas. Un menú permite definir las unidades como fotogramas o segundos.

   Aplicar transición de audio predeterminada Crea un fundido cruzado de audio en cada edición de audio, utilizando la transición de audio predeterminada (definida en el panel Efectos). Esta opción únicamente estará disponible cuando estén presentes las pistas de audio en los clips seleccionados y la opción Colocación esté definida como Secuencialmente. No tiene efecto cuando la opción Superposición de clip está definida en cero.

   Aplicar transición de vídeo predeterminada Aplica la transición predeterminada (definida en el panel Efectos) en cada edición. Esta opción únicamente estará disponible cuando la opción Colocación esté definida como Secuencialmente y no tendrá efecto cuando la opción Superposición de clip esté definida en cero.

   Ignorar audio Omite el audio en los clips seleccionados para su automatización en la secuencia.

   Ignorar Vídeo Ignora el vídeo en los clips seleccionados para su automatización en la secuencia.

El sitio web Adobe Tutorials tiene este artículo sobre el comando Automatizar a secuencia y la edición en el estilo de guiones gráficos llamado

“Edit Storyboard Style” (“Edición en el estilo de guiones gráficos”).

Para obtener más información sobre la creación de presentaciones de diapositivas mediante la adición automática de clips a una secuencia en Premiere Pro, consulte este vídeo de Jan Ozer de Video2Brain.

Volver al principio

Mezcla de tipos de clip en una secuencia

Puede mezclar clips con velocidades de fotograma, proporciones de fotograma y tamaños de fotograma diferentes en la misma secuencia. Por ejemplo, si coloca un clip HD en una secuencia de un proyecto SD, el clip se pondrá en vista panorámica y se ampliará al tamaño de fotograma SD automáticamente. De igual forma, si pone un clip SD en una secuencia de un proyecto HD, el clip se cambiará a vista de buzón automáticamente.

Aparecerá una barra de procesamiento encima de cualquier clip en el panel Línea de tiempo con atributos que no coincidan con los ajustes de secuencia. La barra de procesamiento indica que dichos clips deben procesarse antes de la salida final. No obstante, no indica necesariamente que estos clips puedan previsualizarse en tiempo real. Si aparece una barra de procesamiento amarilla encima del clip, Premiere Pro probablemente puede reproducirlo en tiempo real sin procesarlo. Sin embargo, si aparece una barra de procesamiento roja encima del clip, probablemente Premiere Pro no puede reproducirlo sin procesarlo.

Un clip con una velocidad de fotograma diferente de la de la secuencia se reproducirá desde una secuencia a la velocidad de fotograma de la secuencia.

Volver al principio

Sustitución de un clip con otro en una Línea de tiempo

Puede sustituir un clip de un panel Línea de tiempo por otro del monitor de origen o de una bandeja y se conservarán los efectos que se aplicaron al clip original de una Línea de tiempo.

Mediante uno de los siguientes modificadores de teclado, arrastre un clip del panel Proyecto o del monitor de origen a un clip en un panel Línea de tiempo:

- Para utilizar el punto de entrada del nuevo clip, arrastre el clip mientras pulsa la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS). Puede utilizar el punto de entrada del nuevo clip, por ejemplo si ya lo ha recortado para que se inicie en el punto deseado de la acción.
- Para aplicar el punto de entrada del clip original al nuevo clip, arrastre mientras pulsa Alt y Mayús (Windows) o Alt y Opción (Mac OS). Puede aplicar el punto de entrada del clip original al nuevo clip, por ejemplo si el nuevo clip se filmó al mismo tiempo que el clip original con otra cámara. En ese caso, si aplica el punto de entrada del clip original, el nuevo clic se iniciará a partir del mismo punto en la acción.

En una Línea de tiempo, se mantiene la posición del clip y los efectos, y cualquier efecto aplicado al clip original se aplica al clip de sustitución.

También puede sustituir un clip de una Línea de tiempo seleccionándolo, seleccionando un clip de sustitución de una bandeja o del monitor de origen y, a continuación, seleccionando Clip > Sustituir por clip > [tipo de sustitución].

Aquí encontrará un tutorial de Clay Asbury sobre el uso de Hacer coincidir fotograma con “Sustituir por clip”.

Volver al principio

Sustitución del material de archivo de origen de un clip

Puede sustituir el material de archivo de origen para cualquier clip en el panel Proyecto. Si reemplaza el material de archivo de origen de un clip lo vinculará a un archivo de origen nuevo. Se retendrán todas las instancias del clip y sus subclips en el panel Proyecto y la Línea de tiempo, con los puntos de entrada y salida y los efectos aplicados intactos. No obstante, el clip se vinculará al material de archivo de reemplazo en vez del material de archivo original. Puede reemplazar con facilidad material de archivo de marcador de posición, por ejemplo con material de archivo final, o material de archivo con una banda sonora en un idioma con la banda sonora en otro idioma y mantener las mismas ediciones que en el material de archivo original.

1. En el panel Proyecto, seleccione el clip para el nuevo material de origen.
2. Seleccione Clip > Reemplazar material de archivo.
3. En el cuadro de diálogo Reemplazar material de archivo para, desplácese al archivo que contenga el material de archivo de reemplazo.
4. Para cambiar el nombre de clip con el nombre del archivo del material de archivo de reemplazo, seleccione Cambiar el nombre de clip al nombre de archivo.
5. Haga clic en Seleccionar.

Nota: *No puede utilizar el comando Edición > Deshacer para deshacer el reemplazo del material de archivo. No obstante, puede volver a utilizar el comando Clip > Reemplazar material de archivo para volver a vincular un clip con su archivo de origen original.*

Para obtener más información sobre la sustitución de material de archivo de origen, consulte este vídeo de Maxim Jago de Learn by Video y Video2Brain.

Volver al principio

Definición o eliminación de los puntos de entrada y salida de una secuencia

Los puntos de entrada y de salida de una secuencia se pueden utilizar como ayuda para la colocación y reorganización de los clips.

Nota: *Los puntos de entrada y salida de una secuencia se eliminan de forma automática al elevar o extraer la edición del monitor de programa.*

Definición de los puntos de entrada y de salida de una secuencia

1. Desplácese al punto de entrada de un panel Línea de tiempo y haga clic en el botón Definir punto de entrada en el monitor de programa.
2. Desplácese al punto de salida de un panel Línea de tiempo y haga clic en el botón Definir punto de salida.

   Puede unir los puntos de entrada y de salida sin que afecte a la duración si arrastra la horquilla de entrada y salida (área con textura en el centro del espacio sombreado entre los puntos de entrada y de salida) en el monitor de programa o en el panel Línea de tiempo.

Definición de los puntos de entrada y de salida de una secuencia alrededor de una selección

1. En un panel Línea de tiempo, seleccione uno o más clips o un espacio en la secuencia.
2. Seleccione Marcador > Definir marcador de secuencia > Entrada y salida alrededor de selección. Esto define los puntos de entrada y de salida de la secuencia que coincidan con los puntos de entrada y de salida de la selección.

   El CS5 los comandos “Definir marcador de secuencia > Entrada y salida alrededor de clip” y “Definir marcador de secuencia> Entrada y salida alrededor de selección” se han reemplazado con “Marcar clip” y “Marcar selección” respectivamente en CS5.5 y posterior.

   Este comando es particularmente útil al reemplazar o eliminar clips de la secuencia con métodos de edición de tres y cuatro puntos. (Consulte Ediciones de tres y cuatro puntos.)

Eliminación de los puntos de entrada y salida de una secuencia

1. Compruebe que la secuencia esté abierta en el monitor de programa.
2. Seleccione Marcador > Borrar marcador de secuencia y, a continuación, elija la opción para borrar el punto de entrada, el punto de salida o ambos.

   También puede borrar un punto de entrada y de salida de un clip presionando Alt (Windows) u Opción (Mac) y haciendo clic en los botones Definir entrada o Definir salida .

Volver al principio

Definición de inicio de secuencia

De forma predeterminada, la regla de tiempo de cada secuencia empieza en cero y mide el tiempo según el formato de código de tiempo que haya especificado en el campo Formato de visualización de la ficha General en el cuadro de diálogo Secuencia nueva. Sin embargo, puede cambiar el tiempo de inicio de la regla de tiempo de la secuencia. Por ejemplo, puede que desee definir el tiempo de inicio de forma que coincida con una cinta original, que normalmente comienza en 00;58;00;00, para ajustar un encabezado en blanco de dos minutos antes del tiempo de inicio estándar del programa de 01;00;00;00.

❖ En el menú del panel Línea de tiempo, seleccione Punto cero de secuencia (denominado Hora de inicio en Premiere Pro CS5.5 y posterior), introduzca un código de tiempo de inicio y, a continuación, haga clic en Aceptar. (El tiempo de inicio debe ser un número positivo.)
Más temas de ayuda

www.adobe.com/go/lrvid4072_pr_es

Establecimiento mejorado de pistas de destino

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Corrección de errores

Corrección de errores
Panel Historia

Corrección de errores

Volver al principio

Si cambia de opinión o comete algún error, Premiere Pro le ofrece distintos modos de deshacer su trabajo. Puede deshacer solo aquellas acciones que afectan al programa de vídeo; por ejemplo, puede deshacer una edición, pero no el desplazamiento de una ventana.

❖ Realice una de las acciones siguientes:

- Para deshacer el cambio más reciente, elija Edición > Deshacer. (Puede deshacer secuencialmente hasta los 32 cambios más recientes realizados en el proyecto en cualquier panel de Premiere Pro.)
- Para saltar a un estado específico del proyecto desde que este se abrió, seleccione un elemento en el panel Historia.
- Para deshacer todos los cambios realizados desde la última vez que guardó el proyecto, seleccione Archivo > Volver.
- Para deshacer los cambios realizados desde la última vez que guardó el proyecto, abra una versión anterior del proyecto en la carpeta Almacenamiento automático de Premiere y, a continuación, elija Archivo > Guardar como para almacenar el proyecto en una ubicación fuera de la carpeta Almacenamiento automático de Premiere. El número de versiones anteriores guardadas depende de los ajustes de las preferencias de Guardado automático.
- Presione la tecla Esc para detener un cambio que Premiere Pro esté procesando (por ejemplo, cuando visualice una barra de progreso).
- Para cerrar un cuadro de diálogo sin aplicar los cambios, haga clic en Cancelar.
- Para volver a los valores predeterminados de un efecto aplicado, haga clic en el botón Restablecer para ese efecto en el panel Controles de efectos.

Panel Historia

Volver al principio

Utilice el panel Historia para saltar a un estado del proyecto creado durante la sesión de trabajo actual. Cada vez que se aplica un cambio a una parte del proyecto, el nuevo estado del proyecto se agrega al panel. Puede modificar el proyecto desde el estado que seleccione. Los estados de historia no están disponibles para las acciones realizadas dentro del panel Captura.

Estas instrucciones le ayudarán con el panel Historia:

- Los cambios a nivel de programa, como los cambios realizados en paneles, ventanas y preferencias, no son cambios del proyecto en sí, por eso no se agregan al panel Historia.
- Tras haber cerrado y vuelto a abrir el proyecto, los estados anteriores ya no están disponibles en el panel Historia.
- El estado más antiguo es el primero de la lista y el más reciente es el último.
- Cada estado aparece con el nombre de la herramienta o comando utilizado para cambiar el proyecto, así como con un icono que representa la herramienta o el comando. Algunas acciones generan un estado para cada panel afectado por esta acción, como el Titulador. Las acciones realizadas en ese panel se tratan como un solo estado en el panel Historia.
- La selección de un estado atenúa los anteriores, para indicar qué cambios serán eliminados si trabaja desde el proyecto con ese estado.
- Si selecciona un estado y luego cambia el proyecto, eliminará todos los estados anteriores.

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para seleccionar un estado, haga clic en el nombre del estado en el panel Historia.
- Para desplazarse por el panel Historia, deslice el regulador o la barra de desplazamiento del panel, o bien elija Paso adelante o Paso atrás del menú del panel.
- Para eliminar un estado del proyecto, seleccione el estado. A continuación, seleccione Eliminar del menú del panel o haga clic en el icono Eliminar y haga clic en Aceptar.
- Para borrar todos los estados del panel Historia, elija Borrar historia en el menú del panel.

Más temas de ayuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Reorganización de clips en una secuencia

Desplazamiento de clips
División o corte de uno o más clips con la herramienta Cuchilla
Eliminación de clips de una secuencia
Elevación y pegado de fotogramas
Extracción y pegado de fotogramas
Eliminación de clips y cierre simultáneo de espacios
Eliminación de espacios entre clips
Búsqueda de espacios en secuencias y pistas
Copia y pegado en el cabezal de reproducción
Copia y pegado de clips mediante el arrastre en la línea de tiempo (CS6)
Eliminación de todos los clips de una pista

Volver al principio

Desplazamiento de clips

Puede poner los clips en orden de reproducción para crear una secuencia en un panel Línea de tiempo. También puede cambiar el orden de los clips cuando estén en dicho panel, reemplazarlos, eliminarlos o insertar clips adicionales.

Movimiento de clips en un panel Línea de tiempo

Puede arrastrar un clip y colocarlo en un punto vacío o ajustarlo a otro clip. También puede insertar y sobrescribir los clips que mueva. Observe el rectángulo translúcido que representa la duración del clip a medida que lo arrastra. Para mover varios clips, seleccione un rango de clips o mueva un grupo de clips. Una información sobre herramientas mostrará el tiempo desplazado a medida que arrastra el clip. La ventana muestra un número negativo si arrastra el clip hacia el principio de la secuencia y un número positivo si lo arrastra hacia el final.

Sobrescribir es el modo predefinido y está indicado con el icono Sobrescribir al arrastrar clips. Si pulsa Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mientras suelta un clip, se realiza una edición de inserción. El icono Insertar aparece cuando arrastra clips mientras presiona Control (Windows) o Comando (Mac OS).

Deforma predeterminada, puede cambiar la ubicación de la pista de cada parte de un clip, audio o vídeo si la arrastra. La otra parte permanecerá en su posición original. Puede cambiar este comportamiento si pulsa Mayús mientras arrastra o si arrastra de forma vertical por encima de la barra que separa las pistas de vídeo de las de audio. Cuando arrastra parte de un clip de forma vertical a una nueva pista, se ajustará a su ubicación de tiempo original en la pista nueva si Ajustar está activado.

❖ Realice una de las acciones siguientes:

- Para mover la parte de audio de un clip a una pista diferente, arrástrela verticalmente a la pista de audio de destino.
- Para mover la parte de vídeo de un clip a una pista diferente, arrástrela verticalmente a la pista de vídeo de destino.
- Para mover la parte de vídeo de un clip a Vídeo 1 y la parte de audio a otra pista de audio, arrastre la parte de vídeo hacia abajo por encima de la barra que separa las pistas de vídeo y audio. La parte de vídeo permanecerá en Vídeo 1, mientras que la parte de audio se colocará en la pista de audio en la que la haya soltado.
- Para mover la parte de audio de un clip a Audio 1 y la parte de vídeo a otra pista de vídeo, arrastre la parte de audio hacia arriba por encima de la barra que separa las pistas de vídeo y audio. La parte de audio permanecerá en Audio 1, mientras que la parte de vídeo se colocará en la pista de vídeo en la que la haya soltado.
- Para colocar las partes de vídeo y de audio de un clip en las pistas que especifique, arrastre la parte de vídeo a la pista de vídeo de destino. Mantenga pulsada Mayús. La parte de vídeo se posicionará en la pista de vídeo especificada. Continúe manteniendo pulsada Mayús y arrastre hacia abajo por encima de la barra que separa las pistas de vídeo y audio. Suelte el ratón y Mayús cuando la parte de audio del clip esté encima de la pista de audio de destino.
- Para sobrescribir otros clips, arrastre uno o más clips y suéltelos en la pista en la que estén ubicados los otros clips.
- Para mover solo una pista de un clips enlazado, presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y arrastre la parte del clip , audio o vídeo que desee mover. No es necesario mantener pulsadas las teclas Alt (Windows) u Opción (Mac OS) tras iniciar la edición. El audio y el vídeo perderán sincronización.
- Para insertar, arrastre uno o más clips y presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) al tiempo que suelta el botón del ratón y coloca el clip o los clips en una nueva ubicación. Los clips de todas las pistas a la derecha del punto de inserción se desplazan a la derecha de los clips insertados. Queda un espacio en la pista de la que haya movido los clips insertados.

Movimiento de clips con el teclado

Puede modificar la posición de un clip de una secuencia si escribe el número de fotogramas que desea mover.

1. Seleccione el clip en la secuencia.
2. En el teclado numérico, con Bloq Num activado, escriba + (más) y el número de fotogramas que desee mover el clip hacia la derecha o escriba - (menos) y el número de fotogramas que desee mover el clip hacia la izquierda. A continuación, presione Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).

   Si hay espacios entre los clips, se rellenarán primero. A continuación, el clip seleccionado sobrescribe los clips adyacentes en el número de fotogramas que quede.

Movimiento de clips a una pista distinta

❖ Arrastre la parte de audio o la parte de vídeo de una clip hacia arriba o hacia abajo hasta la pista que desee. Solo se moverá hasta la nueva pista la parte del clip que arrastre.

Nota: *Cuando arrastre audio, puede soltarlo en la siguiente pista compatible o, si no la hay (por ejemplo, si está arrastrando audio estéreo y solo hay una pista mono), se crea.*

Reorganización de los clips en un panel Línea de tiempo

Una variación útil de las ediciones de inserción y sobrescritura en un panel Línea de tiempo es la conocida como edición de reorganización. La edición de reorganización extrae un clip y lo inserta en su nueva ubicación. Sin embargo, solo se desplazarán los clips de la pista de destino; los clips de las restantes pistas no se verán afectados. Esta técnica permite cambiar rápidamente el orden de los clips en una secuencia, una tarea que, en otras circunstancias, precisaría pasos adicionales. Al realizar una edición de reorganización, aparece el icono Reorganizar .

❖ Arrastre; a continuación, presione Ctrl + Alt (Windows) o Comando + Opción (Mac OS) al soltarlo en la nueva ubicación.

Al presionar Control + Alt (Windows) o Comando + Opción (Mac OS), aparece el icono de reorganizar . Si suelta el clip se realizará una edición de inserción que únicamente desplazará los clips de las pistas de destino.

Volver al principio

División o corte de uno o más clips con la herramienta Cuchilla

Puede utilizar la herramienta Cuchilla para cortar un clip en dos clips o para realizar cortes en clips en varias pistas a la vez. Si divide un clip, se creará un ejemplo nuevo e independiente del clip original, así como de cualquier clip vinculado. Los clips resultantes son versiones completas del clip original pero con puntos de entrada y de salida diferentes.

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para dividir un clip único o un clip vinculado, seleccione la herramienta Cuchilla y haga clic en el punto de la secuencia en el que desee dividir el clip.
- Para dividir únicamente la parte de audio o de vídeo de los clips vinculados, presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic con la herramienta Cuchilla.
- Para dividir clips en las pistas de destino, haga clic en las cabeceras de las pistas deseadas para seleccionarlas. Coloque el cabezal de reproducción donde desee para dividir el clip o los clips y elija Secuencia > Cuchilla en pistas (denominado Añadir edición en CS5.5 y posterior). Como alternativa, presione Ctrl+K (Windows) o Comando+K (Mac OS).
- Para dividir los clips en todas las pistas menos las bloqueadas, bloquee las pistas que contengan un clip que no desee dividir. Elija Secuencia > Cuchilla en todas las pistas (denominado Añadir Editar a todas las pistas en CS5.5 y posterior). Presione Ctrl+Mayús+K (Windows) o Comando+Mayús+K (Mac OS). También puede presionar Mayús y haga clic con la herramienta Cuchilla para dividir todas las pistas en el mismo punto de un panel Línea de tiempo.

  Si desea cambiar la configuración de los efectos con el tiempo, no es necesario que divida el clip; en su lugar, puede aplicar fotogramas clave a un único clip.

Volver al principio

Eliminación de clips de una secuencia

❖ Para quitar clips completos, seleccione uno o más clips en la secuencia y presione Eliminar.

Volver al principio

Elevación y pegado de fotogramas

Puede quitar o levantar fotogramas de un área especificada de una o más pistas de una secuencia y dejar un espacio en su lugar. El área se especifica con los puntos de entrada y salida de la secuencia. Si solo aparece una parte del clip entre los puntos de entrada y salida de la secuencia, esa parte se levantará de la secuencia y el resto del clip permanecerá. A continuación, puede pegar los fotogramas levantados en cualquier lugar de la secuencia.

1. Utilice los controles del Monitor de programa para especificar los puntos de entrada y salida de las secuencia.
2. En la Línea de tiempo, haga clic en las cabeceras de las pistas de las que quiera levantar fotogramas para establecerlas como destino.

3. En el Monitor del programa, haga clic en el botón Insertar .

   Los fotogramas levantados se colocan en el portapapeles del sistema.

4. Haga clic en la cabecera de la pista en la que desee pegar los fotogramas para establecerla como destino.
5. Mueva el cabezal de reproducción a la ubicación en la que desee pegar los fotogramas levantados.
6. Seleccione Edición > Pegar.

Volver al principio

Extracción y pegado de fotogramas

Puede extraer fotogramas de un área especificada de una o más pistas de una secuencia sin dejar un espacio en su lugar. El área se especifica con los puntos de entrada y salida de la secuencia. Si solo aparece parte del clip entre los puntos de entrada y salida de la secuencia, Premiere Pro solo extraerá la parte del clip que está en la secuencia. Tras extraer fotogramas, puede pegarlos en cualquier lugar de una secuencia.

1. Utilice los controles del Monitor de programa para especificar los puntos de entrada y salida de las secuencia.
2. En la Línea de tiempo, haga clic en las cabeceras de las pistas de las que quiera extraer fotogramas para establecerlas como destino.
3. Haga clic en los cuadros de sincronización de bloqueo de las cabeceras de todas las pistas que desee desplazar al cerrar el espacio. Los clips de las pistas con la sincronización de bloqueo deshabilitada no se moverán.
4. En el Monitor del programa, haga clic en el botón Extraer .

   Los fotogramas extraídos se colocan en el portapapeles del sistema.

5. Haga clic en la cabecera de la pista en la que desee pegar los fotogramas extraídos para establecerla como destino.
6. Mueva el cabezal de reproducción a la ubicación en la que desee pegar los fotogramas extraídos.
7. Seleccione Edición > Pegar.

Volver al principio

Eliminación de clips y cierre simultáneo de espacios

Cuando elimina un clip, puede cerrar el espacio que queda al mismo tiempo. Esto se denomina eliminación de rizo.

1. En la secuencia, seleccione el clip o los clips que desee eliminar. Para seleccionar más de un clip, presione Mayúsculas mientras hace clip en los clips o arrastre un recuadro sobre ellos.
2. Seleccione Edición > Eliminar rizo.

Volver al principio

Eliminación de espacios entre clips

Cuando elimina el espacio entre clips en una Línea de tiempo, todos los clips de las pistas desbloqueadas se desplazan en función de la duración del espacio. Para evitar que una pista se desplace durante la eliminación de rizo (o durante cualquier inserción o extracción de edición), bloquéela. Si lo prefiere, desactive la sincronización de bloqueo en las pistas que no desee desplazar.

✥ En una Línea de tiempo, realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic con el botón secundario (Windows) o presione Ctrl (Mac OS) y haga clic en el espacio entre dos clips y seleccione Eliminar rizo.
- Seleccione el espacio entre dos clips y seleccione Edición > Eliminar rizo.
- Seleccione el espacio entre dos clips y presione Eliminar.
- Para buscar más espacios en la secuencia, consulte Búsqueda de espacios en secuencias y pistas.

  Si el comando Eliminar rizo no funciona, es posible que sea necesario volver a bloquear las pistas que contienen clips problemáticos a lo largo del punto de edición.

  Para eliminar espacios entre varios clips, consulte este tutorial de vídeo de Ann Bens.

Volver al principio

Búsqueda de espacios en secuencias y pistas

Se pueden buscar espacios de al menos un fotograma en una secuencia o en una pista concreta de una secuencia. Seleccione Secuencia > Ir a espacio y elija una de las siguientes opciones:

Siguiente en la secuencia Busca el siguiente espacio a la derecha del CTI que extiende todas las pistas.
Antes en la secuencia Busca el siguiente espacio a la izquierda del CTI que extiende todas las pistas.
Si se seleccionan una o varias pistas objetivo, también se puede elegir una de las siguientes opciones:

Siguiente en la pista Busca el siguiente espacio a la derecha del CTI en las pistas seleccionadas.
Anterior en la pista Busca en el siguiente espacio a la izquierda del CTI en las pistas seleccionadas.

El CTI se mueve a la posición del espacio siguiente o anterior. El nivel de zoom de la línea de tiempo no cambia, aunque el espacio no esté visible en la ampliación actual.

Nota: *Una vez que Premiere Pro encuentra el último espacio, si se selecciona Siguiente en la secuencia o Siguiente en la pista no se realiza ninguna operación. Del mismo modo, una vez que Premiere Pro encuentra el primer espacio, si se selecciona Siguiente en la secuencia o Siguiente en la pista no se realiza ninguna operación.*

Franklin McMahon muestra unas cuantas funciones para preparar una película para la exportación y revisión, incluido el comando “Ir a espacio”en este vídeo del sitio web Layers Magazine.

Volver al principio

Copia y pegado en el cabezal de reproducción

Puede copiar y pegar uno o más clips a la vez. Se mantendrá el espacio relativo de los clips (tanto el espacio horizontal en el tiempo como el espacio vertical en las pistas). Solo podrá pegar y pegar inserciones de copias de clips en las pistas seleccionadas en primer lugar, en cualquier ubicación de cabezal de reproducción.

1. Seleccione uno o más clips en la secuencia y elija Edición > Copiar.
2. Haga clic en una o varias pistas que desee establecer como destino en el área de cabecera de la pista de una panel Línea de tiempo.
3. En un panel Línea de tiempo, coloque el cabezal de reproducción en el punto de la secuencia en el que desee pegar una copia de los clips.
4. Realice una de las acciones siguientes:
   - Para sobrescribir los clips pegados, elija Edición > Pegar.
   - Para insertar los clips pegados, elija Edición > Pegar inserción.

   Los clips se pegan en la secuencia y el cabezal de reproducción salta al final de los clips pegados.

Volver al principio

Copia y pegado de clips mediante el arrastre en la línea de tiempo (CS6)

En Premiere Pro CS6, puede copiar y pegar los clips manteniendo presionada una tecla modificadora y arrastrándolos a un lugar diferente en la línea de tiempo.

Para copiar y pegar clips a un nuevo lugar en la línea de tiempo, haga lo siguiente:

1. Presione la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS).
2. Seleccione uno o más clips en la secuencia y, a continuación, arrástrelos a una nueva ubicación en la línea de tiempo. Se pueden arrastrar horizontal o verticalmente.

   Después de colocar los clips en una nueva ubicación, se duplican.

   Al arrastrar clips con la tecla modificadora Alt u Opción en la línea de tiempo, puede hacer lo siguiente:

   - Puede duplicar la parte de audio o de vídeo de los clips si presiona Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y hace clic en los clips y, a continuación, los arrastra a un nuevo lugar en la línea de tiempo.
   - Puede mantener presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras arrastra para copiar y pegar clips a un nuevo lugar en la línea de tiempo.
   - Si ya hay un clip seleccionado, al hacer clic en tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) no se seleccionará la parte de audio o de vídeo de un clip, primero se debe anular la selección del clip.

Volver al principio

Eliminación de todos los clips de una pista

1. Seleccione la herramienta Seleccionar pista .
2. Realice una de las acciones siguientes:
   - Para eliminar tanto el audio como el vídeo de los clips vinculados, haga clic en el primer clip de la pista.
   - Para eliminar únicamente los clips de una pista y no los clips vinculados, presione Alt (Windows) u opción (Mac OS) y haga clic en los clips de la pista.
3. Presione Eliminar.
   Nota: *También se puede eliminar una pista junto con todo su contenido. Consulte Uso de las pistas.*

Más temas de ayuda

(cc) BY-NC-SR

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Eliminación de Alertas con el panel Eventos

Premiere Pro Events muestra una lista de avisos, mensajes de error y otra información que puede utilizar para identificar y solucionar problemas, en especial los relacionados con plugins y otros componentes de otros fabricantes. Un icono de alerta , , en la barra de estado le notificará los errores. Si hace doble clic en el icono, se abrirá el panel Eventos. Borre el elemento asociado del panel para eliminar el icono de la barra de estado.

1. Realice una de las siguientes acciones:
   - Haga doble clic en el icono de alerta de la barra de estado.
   - Elija Ventana > Eventos.
2. Realice cualquiera de las acciones siguientes:
   - Para obtener más información acerca de un elemento de la lista, selecciónelo y haga clic en Detalles.
   - Para borrar la lista de eventos, haga clic en Borrar todo.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Procesamiento y previsualización de secuencias

Definición del área de trabajo para su procesamiento
Definición del área de el procesamiento con los puntos de entrada y de salida (CS6)
Procesamiento de un archivo de previsualización para una sección de una secuencia (CS5.5 y versiones anteriores)
Procesamiento de un archivo de previsualización para una sección de una secuencia (CS6)
Procesamiento de audio al procesar vídeo
Uso de archivos de previsualización
Reproducción de una secuencia del principio al final
Desplazamiento por una secuencia durante la previsualización
Previsualización en un monitor de televisión
Comprobación de que las aplicaciones de vídeo de Adobe usan los mismos archivos almacenados en caché

Premiere Pro intenta reproducir cualquier secuencia en tiempo real y a la velocidad de fotograma completa. Normalmente, se consigue para todas las secciones que no necesitan procesarse o para las que Premiere Pro ya tenga archivos de previsualización procesados. Sin embargo, no siempre es posible la reproducción en tiempo real con una velocidad de fotograma completa para las secciones complejas sin archivos de previsualización, es decir, secciones sin procesar.

Para reproducir secciones complejas en tiempo real y con una velocidad de fotograma completa, puede ser que primero tenga que procesar archivos de previsualización para esas secciones. Premiere Pro marca las secciones sin procesar de una secuencia con barras de procesamiento de colores. Una barra de procesamiento roja en la regla de tiempo de una secuencia indica una sección sin procesar que probablemente debe procesarse para poder reproducirse en tiempo real y con la velocidad de fotograma completa. Una barra de procesamiento amarilla indica una sección sin procesar que probablemente no debe procesarse para poder reproducirse en tiempo real y con la velocidad de fotograma completa. Sin importar su calidad de previsualización, las secciones con barras de procesamiento rojas o amarillas deberían procesarse antes de exportarlas a una cinta. Una barra de procesamiento verde indica una sección que ya tiene archivos de previsualización procesados.

Las secuencias hacen referencia a los archivos de previsualización de manera muy similar a los medios de origen. Si se mueven o se eliminan archivos de previsualización en el explorador de archivos de Windows o Mac en lugar de hacerlo en el panel Proyecto, se le solicitará que busque u omita los archivos de previsualización la siguiente vez que abra el proyecto.

Puede personalizar un ajuste preestablecido de secuencias para que se pueda previsualizar el material de archivo de 10 bits sin comprimir o el de 8 bits sin comprimir. Para obtener más información, consulte Creación de una secuencia mediante la reproducción de un vídeo sin comprimir.

PF: “Why is there a red or yellow bar in my sequence?” (“¿Por qué hay una barra roja o amarilla en mi secuencia?”)

Consulte este artículo para obtener más información sobre qué significan las barras de procesamiento roja, amarilla y verde y cuál es su relación con la reproducción y el procesamiento de previsualizaciones.

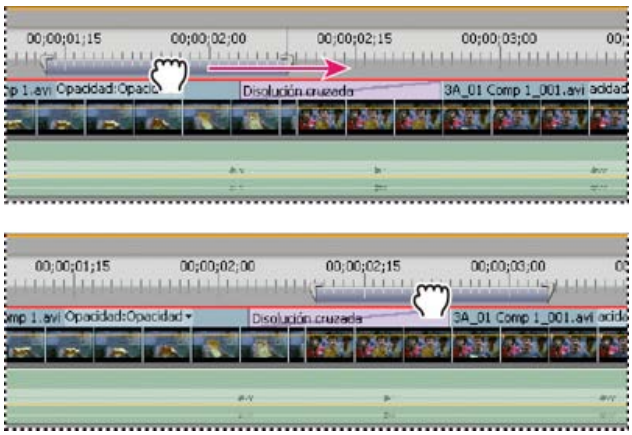
Consulte esta entrada de blog para obtener más información sobre la compatibilidad con RED Rocket en Premiere Pro CS5 (5.0.2), que acelera el procesamiento de medios RED (R3D).

Volver al principio

Definición del área de trabajo para su procesamiento

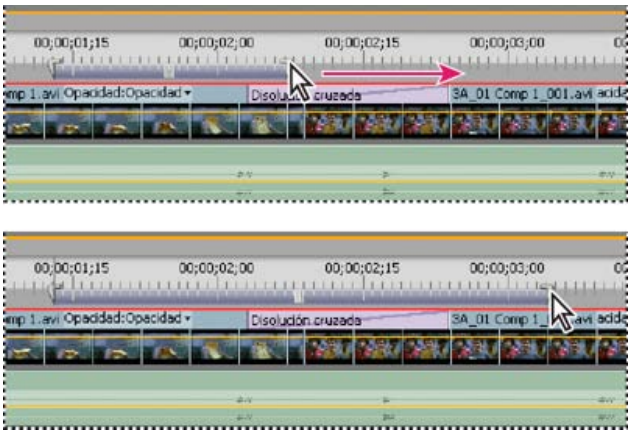
❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Arrastre la barra del área de trabajo sobre la sección que desea previsualizar. Compruebe que arrastra la barra del área de trabajo desde el centro con textura; en caso contrario, señalará el cabezal de reproducción.



Selección de la barra del área de trabajo (parte superior) y arrastre sobre la sección de previsualización (parte inferior)

- Arrastre los marcadores del área de trabajo (en cada extremo de la barra del área de trabajo) para especificar el inicio y el final del área de trabajo.



Arrastre de los marcadores del área de trabajo para expandir el área de trabajo

- Sitúe el cabezal de reproducción y presione Alt + [(Windows) u Opción + [(Mac OS) para definir el inicio del área de trabajo.
- Sitúe el cabezal de reproducción y presione Alt +] (Windows) u Opción +] (Mac OS) para definir el final del área de trabajo.
- Haga doble clic en la barra del área de trabajo para redimensionarla al ancho de la regla de tiempo o a la longitud de la secuencia completa, lo que sea más corto. Para definir la secuencia entera como área de trabajo, toda ella debe estar visible en el panel Línea de tiempo.

  En Premiere Pro CS6, al configurar la barra del área de trabajo para definir un área para el procesamiento, aparecerán las opciones correspondientes en el menú Secuencia: Procesar efectos en el área de trabajo y Procesar toda el área de trabajo. También hay disponible un comando Eliminar archivos de procesamiento del área de trabajo. Estas opciones no aparecen en el menú Secuencia si no está activada la barra del área de trabajo.

Nota: *Coloque el puntero sobre la barra del área de trabajo para mostrar la información sobre herramientas que indica los códigos de tiempo de inicio y de fin, y la duración de la barra del área de trabajo.*

Volver al principio

Definición del área de el procesamiento con los puntos de entrada y de salida (CS6)

❖ En Premiere Pro CS6, puede marcar los puntos de entrada y de salida para definir un área para su procesamiento:

- Marque puntos de entrada y salida para el área de la secuencia que se va a procesar.

  Al marcar puntos de entrada y de salida para definir un área de procesamiento, aparecerán opciones correspondientes en el menú Secuencia: Procesar efectos de entrada a salida y Procesar de entrada a salida. También hay disponible un comando Eliminar archivos de procesamiento de entrada a salida Estas opciones no aparecen en el menú Secuencia si está activada la barra del área de trabajo.

Volver al principio

Procesamiento de un archivo de previsualización para una sección de una secuencia (CS5.5 y versiones anteriores)

Es posible procesar cualquier parte de una secuencia situada en una barra de procesamiento roja. En Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores, utilice la barra del área de trabajo para definir la sección de la secuencia que desea procesar.

Procese un archivo de previsualización para una sección de una secuencia mediante la barra del área de trabajo:

1. Defina la barra del área de trabajo sobre el área que desea previsualizar.
2. Seleccione Secuencia y una de las opciones siguientes:
   Procesar área de trabajo Procesa las secciones de las pistas de vídeo que estén en el área de trabajo que contenga una barra de procesamiento roja. Como alternativa, presione Intro.

   Procesar toda el área de trabajo Procesa las secciones de las pistas de vídeo dentro del área de trabajo que contengan una barra de procesamiento roja o amarilla.

   Procesar audio Procesa un archivo de previsualización para las secciones de las pistas de audio que estén dentro del área de trabajo.
   Nota: *Puede definir Premiere Pro para que procese las pistas de audio cuando procese las pistas de vídeo. Para obtener más información, consulte Procesamiento de audio al procesar vídeo.*

   El tiempo de procesamiento dependerá de los recursos del sistema y de la complejidad del segmento.

   En Premiere Pro CS6, estas opciones no están disponibles si la barra del área de trabajo no está activada en el menú del

panel Línea de tiempo.

Para maximizar la calidad de movimiento de los archivos de previsualización procesados, seleccione la opción Máxima calidad de procesamiento en Ajustes de secuencia. Para obtener más información, consulte Ajustes generales (CS5) - Ajustes (CS5.5 y posterior).

Procesamiento de un archivo de previsualización para una sección de una secuencia (CS6)

Volver al principio

Es posible procesar cualquier parte de una secuencia situada en una barra de procesamiento roja. En Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores, utilice la barra del área de trabajo para definir la sección de la secuencia que desea procesar. En Premiere Pro CS6, también es posible establecer puntos de entrada y de salida para definir una sección de la secuencia que desea procesar.

Procese un archivo de previsualización para una sección de una secuencia mediante la definición de los puntos de entrada y de salida:

1. Defina los puntos de entrada y de salida para marcar el área que desea previsualizar.
2. Seleccione Secuencia y una de las opciones siguientes:
   Procesar efectos de entrada a salida Procesa las secciones de las pistas de vídeo que estén dentro de los puntos de entrada y salida y que contengan una barra de procesamiento roja. Como alternativa, presione Intro.

   Procesar de entrada a salida Procesa las secciones de las pistas de vídeo que estén dentro de los puntos de entrada y salida y que contengan una barra de procesamiento roja o amarilla.

   Procesar audio Procesa un archivo de previsualización para las secciones de las pistas de audio que estén dentro del área de trabajo.
   Nota: *Puede definir Premiere Pro para que procese las pistas de audio cuando procese las pistas de vídeo. Para obtener más información, consulte Procesamiento de audio al procesar vídeo.*

   El tiempo de procesamiento dependerá de los recursos del sistema y de la complejidad del segmento.

   Estas opciones no están disponibles si el área de trabajo está activada.

   Para maximizar la calidad de movimiento de los archivos de previsualización procesados, seleccione la opción Máxima calidad de procesamiento en Ajustes de secuencia. Para obtener más información, consulte Ajustes generales (CS5) - Ajustes (CS5.5 y posterior).

Procesamiento de audio al procesar vídeo

Volver al principio

De forma predeterminada, Premiere Pro no procesa pistas de audio cuando selecciona Secuencia > Procesar efectos en área de trabajo o Secuencia > Procesar toda el área de trabajo. Sin embargo, la reproducción se puede ver afectada cuando el rendimiento del disco duro no puede mantener el flujo al mezclar varios canales de audio y audio en una secuencia compleja. Puede cambiar esta opción predeterminada para que Premiere Pro procese automáticamente las previsualizaciones de audio cuando procesa las previsualizaciones de vídeo.

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.

Uso de archivos de previsualización

Volver al principio

Al procesar las previsualizaciones, Premiere Pro crea archivos en el disco duro. Estos archivos de previsualización contienen los resultados de cualquier efecto que Premiere Pro haya procesado durante una previsualización. Si previsualiza la misma área de trabajo más de una vez sin realizar cambios, Premiere Pro reproducirá de forma instantánea los archivos de previsualización en lugar de volver a procesar la secuencia. Premiere Pro almacena los archivos de previsualización en una carpeta que puede especificarse. De forma similar, la previsualización de archivos puede hacer que se gane tiempo cuando se exporta el programa de vídeo final utilizando los efectos procesados ya almacenados.
Nota: *Adobe Media Encoder no usa automáticamente los archivos de previsualización de Premiere Pro para su codificación. Para usar los archivos de previsualización de Premiere Pro, debe seleccionar la opción Usar previsualizaciones en Adobe Media Encoder para cada proceso de codificación.*
Para ahorrar tiempo, Premiere Pro mantiene los archivos de previsualización existentes siempre que sea posible. Los archivos de previsualización se mueven junto al segmento asociado de una secuencia a medida que se edita el proyecto. Cuando se cambia un segmento de una secuencia, Premiere Pro recorta de forma automática el archivo de previsualización correspondiente y guarda el resto del segmento sin modificar.

Cuando haya terminado un proyecto, elimine los para liberar espacio en el disco.

Uso de archivos de previsualización durante el procesamiento

✤ En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, seleccione Usar previsualizaciones.

Eliminación de archivos de previsualización

1. En un panel Línea de tiempo, realice una de las acciones siguientes:

- Para eliminar los archivos de procesamiento solo para un grupo de clips, ajuste la barra del área de trabajo para que solo cubra el grupo deseado. A continuación, seleccione Secuencia > Eliminar archivos de procesamiento del área de trabajo. Los archivos de previsualización que estén relacionados con el clip del área de trabajo se eliminarán.
- Para eliminar todos los archivos de previsualización de una secuencia, seleccione Secuencia > Eliminar archivos de procesamiento.

Puede definir un método abreviado de teclado para Eliminar archivos de procesamiento y Eliminar archivos de procesamiento del área de trabajo.

2. Cuando el sistema lo solicite, haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Reproducción de una secuencia del principio al final

✥ En el Monitor de programa, haga clic en el botón Reproducir de entrada a salida .

Volver al principio

Desplazamiento por una secuencia durante la previsualización

Puede configurar una opción para desplazarse automáticamente por una secuencia cuando es más ancha que el área visible en su panel Línea de tiempo.

1. Seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > General (Mac OS). Escriba la longitud deseada en los campos Predesplazamiento y postdesplazamiento.
2. Seleccione una opción del menú Desplazamiento automático de reproducción de línea de tiempo:
   Sin desplazamiento La secuencia no se desplazará.

   Desplazamiento de página La secuencia se desplazará por el área visible de un panel Línea de tiempo de página en página. Esta es la opción definida de manera predeterminada.

   Desplazamiento suave El cabezal de reproducción permanece en el centro del área visible mientras la secuencia se desplaza por debajo.

Volver al principio

Previsualización en un monitor de televisión

Puede visualizar la secuencia en cualquier monitor conectado al equipo. La previsualización en un monitor de televisión precisa un hardware de vídeo que proporcione el puerto de vídeo apropiado para el monitor.

Previsualización en un monitor de televisión por medio de una tarjeta de vídeo

Ciertas tarjetas de vídeo y productos de software de sistema operativo admiten una pantalla de televisión independiente del escritorio del equipo. Otras admiten un segundo monitor de equipo informático contiguo al escritorio del equipo, de forma que puede funcionar como espacio adicional para la aplicación. Consulte la documentación que se incluye con la tarjeta de vídeo y el sistema operativo.

Previsualización en una pantalla de televisión a través de una videocámara o una platina

Si está editando un proyecto DV, puede previsualizar la secuencia en un monitor de televisión a través de la conexión IEEE 1394 y la videocámara DV o la platina del vídeo.

Nota: *No podrá realizar previsualizaciones en una pantalla de televisión a través de videocámaras o platinas en modo HDV. En su lugar, ajústelos en modo DV o Auto.*

1. Asegúrese de que el monitor está conectado a la videocámara o a la platina y que la videocámara DV o la platina están conectadas al equipo.
2. (Solo para la configuración de videocámaras) Defina la videocámara para exportar al monitor. Algunos dispositivos lo detectan automáticamente, mientras que otros necesitan que seleccione una opción de menú.
3. En el Monitor de origen o el Monitor de programa, haga clic en el botón del menú del panel en la esquina superior derecha, seleccione Ajustes de reproducción y seleccione las opciones deseadas de entre las siguientes.
   Visualización de vídeo en escritorio durante reproducción Especifica si se reproduce o no en el Monitor de programa. Anule la selección de esta opción para reproducir únicamente a través del monitor externo especificado en la opción Dispositivo externo: Si la opción Dispositivo externo está definida como Ninguno, se selecciona Vídeo de escritorio para garantizar la reproducción en el Monitor de programa.

   Dispositivo externo Define un dispositivo externo a través del que se reproducirá el vídeo.

   Conversión de la proporción de aspecto Determina cómo se convierte la proporción de aspecto de píxeles de proyectos de DV.

   Audio de escritorio Define la reproducción del audio en el equipo.

   Audio de dispositivo externo Define la reproducción del audio en un dispositivo de audio externo conectado.

Exportar: Dispositivo externo Permite exportar a una cinta del dispositivo especificado. Esta opción no afecta a la reproducción en un dispositivo externo durante la exportación.

Deshabilitar la salida de vídeo cuando Premiere Pro esté en segundo plano Deshabilita el vídeo en un monitor externo si Premiere Pro no está activo en la aplicación del escritorio.

Método de conversión de 24p Especifica el método de conversión de material de archivo de 24p. Consulte Definición de las opciones de reproducción de 24p.

Puede producirse un ligero retraso entre la reproducción en el escritorio y la reproducción en una televisión mediante una videocámara/VCR. Si el vídeo y el audio parecen no estar sincronizados, intente previsualizarlos mediante el mismo dispositivo.

Volver al principio

Comprobación de que las aplicaciones de vídeo de Adobe usan los mismos archivos almacenados en caché

Las aplicaciones de vídeo de Adobe pueden insertar de forma automática un ID exclusivo del documento en cada archivo importado. Estos ID exclusivos garantizan que todas las aplicaciones accedan a las mismas previsualizaciones almacenadas en caché así como a archivos de audio conformados; así se evitan pasos adicionales de procesamiento y conformación.

✤ En la sección Medio del cuadro de diálogo Preferencias (o la sección Metadatos en Soundbooth), seleccione Escribir XMP ID en archivos al importar.

Se trata de un ajuste global, es decir, al cambiarlo en una aplicación de vídeo de Adobe, se aplica a todas las demás. Otra consecuencia de este ajuste son las nuevas fechas de modificación del archivo al insertar inicialmente los ID.

Para guardar la hora de procesamiento al transferir un proyecto a otro equipo, mueva tanto los archivos originales como los almacenados en caché.

Más temas de ayuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Uso de clips en una secuencia

Búsqueda de un clip en cualquier secuencia con uso del clip
Visualización del origen de un clip de secuencia en el panel Proyecto
Análisis de voz para metadatos de texto XMP
Selección de uno o más clips
Activación o desactivación de un clip
Agrupación de clips
Ajuste de clips

Búsqueda de un clip en cualquier secuencia con uso del clip

Volver al principio

Nota: *También se puede ver el número de veces que se ha utilizado un clip haciendo visible la columna Uso del vídeo en el panel Proyecto. Para obtener más información, consulte Adición de una columna*

Se puede ver si cualquier clip del panel Proyecto se ha utilizado en un proyecto, el número de usos y la localización de cada uso, con el menú Uso del clip. El triángulo Uso del clip aparece junto al visor de miniaturas únicamente si los clips seleccionados se han utilizado en una secuencia.

1. Seleccione un clip en el panel Proyecto.
2. En la parte superior del panel Proyecto, junto a la miniatura del clip, haga clic en el triángulo Uso del clip en la línea Película junto a la proporción de píxeles.

   Un menú emergente mostrará la ubicación del código de tiempo para el clip para cualquier secuencia en la que se utilice.

Las ubicaciones de un clip en el menú Uso del clip del panel Proyecto

3. Haga clic en la ubicación deseada.

   El panel de la secuencia deseado se moverá hacia adelante y el cabezal de reproducción irá a la ubicación del clip.

Visualización del origen de un clip de secuencia en el panel Proyecto

Volver al principio

❖ Haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Control (Mac OS) y haga clic en un clip de una secuencia y seleccione Mostrar en proyecto.

Análisis de voz para metadatos de texto XMP

Volver al principio

Adobe Premiere Pro y Soundbooth analizan las palabras habladas y generan metadatos de texto. Puede editar y buscar metadatos de texto, así como cualquier otra propiedad de los metadatos. Además, puede detenerse en aquellos momentos en los que se pronuncian determinadas palabras, para alinear mejor modificaciones, anuncios y subtítulos.

la función de análisis de voz puede utilizar cualquiera de las bibliotecas de aspectos específicos de cada idioma o dialecto, como las bibliotecas para español o inglés (Reino Unido).

Para descargar más bibliotecas específicas de un idioma o dialecto, consulte este enlace en el sitio Web de Adobe.

En Premiere Pro CS5.5, la función Análisis de voz también está disponible para clips combinados cuando hay al menos un clip de audio de componente en el clip combinado. Los usuarios pueden elegir analizar todas las pistas de audio de un clip combinado o una sola.

- Para analizar la voz de todas las pista, realice una de las siguientes acciones:
  - Defina el menú emergente Archivo como “Todos los archivos” y, a continuación, haga clic en el botón Analizar de la sección Análisis de voz del panel Metadatos.
  - Seleccione el clip combinado y, a continuación, haga clic en Clip > Analizar contenido.

    Nota: *puede analizar varios clips combinados, varios clips o una combinación de ambos seleccionando los clips y, a continuación, seleccionando Clip > Analizar contenido.*
- Para analizar una pista específica para la voz, defina el menú emergente Archivo como el clip de audio de componente que desea analizar y, a continuación, haga clic en el botón Analizar de la sección Análisis de voz del panel Metadatos.

Nota: *para obtener resultados útiles del análisis de voz se requiere audio de buena calidad. El ruido de fondo merma de manera considerable la precisión. Elimine los ruidos con las herramientas y los procesos disponibles en Soundbooth.*

Dan Ebberts proporciona un tutorial sobre el sitio Web de Adobe que muestra el uso de las funciones de metadatos XMP. El tutorial muestra cómo convertir la voz en metadatos de texto y crear un reproductor de vídeo sencillo con el que puede navegar hasta los puntos en los que se pronuncian palabras. Adobe proporciona otro documento informativo y una demostración sobre el sitio Web de Adobe que muestra un método alternativo que incluye Soundbooth para obtener un resultado similar.

Para obtener más información, vea el tutorial de vídeo Using Speech Search to Speed Editing (Uso de la búsqueda rápida para facilitar la edición).

Para consultar un vídeo sobre el uso de la información de los guiones de Adobe Story con el fin de mejorar la precisión del análisis de voz, consulte el sitio Web de Adobe.

Jeff Sengstack proporciona un vídeo de información general sobre un flujo de trabajo de búsqueda de expresiones que incluye Adobe Story, OnLocation, Premiere Pro, Encore y Flash Player en el sitio Web de Lynda.com.

Este vídeo de Video2Brain describe el flujo de trabajo de edición en Premiere Pro utilizando los metadatos de expresiones de Adobe Story.

Este vídeo de Jason Levine muestra una descripción general de Adobe Story y la integración con Premiere Pro.

Para obtener más información sobre cómo se integra Adobe Premiere Pro CS5.5 (y versiones posteriores) con Adobe Story, consulte esta entrada de blog en el área de trabajo de Premiere Pro.

Michael Hurwicz proporciona un tutorial en vídeo en el sitio Web Creative COW que muestra la incrustación de una transcripción en un vídeo utilizando CS5 Production Premium (Adobe Story, OnLocation, Premiere Pro, Soundbooth y Flash Professional).

Jef Greenberg explica en el siguiente vídeo cómo mejorar el reconocimiento de expresiones con palabras clave y guiones.

Análisis de voz para crear metadatos de texto

1. Seleccione un clip o archivo.
2. En la parte inferior del panel Metadatos, haga clic en Analizar voz o Analizar (Adobe Premiere Pro).
3. Defina las opciones Idioma y Calidad, y seleccione Identificar oradores si desea crear metadatos de voz separados para cada persona.
   Nota: *La búsqueda de expresiones puede utilizar cualquiera de las bibliotecas de aspectos específicos de cada idioma o dialecto, como las bibliotecas para español o inglés (Reino Unido).*
4. Haga clic en Aceptar.

   Las palabras pronunciadas aparecen en la sección Análisis de voz.
5. Para conservar los metadatos de voz, guarde el proyecto.

Si importa archivos con metadatos de voz en After Effects, cada palabra aparece como un marcador de capas sobre capas basadas en estos elementos del material de archivo.

Desplazamiento hasta una palabra específica en los metadatos de voz

1. En la sección Análisis de voz, seleccione la palabra.

   Entrada de código de tiempo y Duración indican el lugar exacto y la duración de la selección.
2. Para escuchar la selección, haga clic en Reproducir o en Reproducir en bucle. (Con la segunda opción se repite la reproducción de la palabra seleccionada con cierto lapso en medio).

Edición de los metadatos de voz

✥ En la sección Análisis de voz, realice una de las siguientes acciones:

- Para corregir una palabra, haga clic en ella y escriba el texto oportuno.
- Para insertar, eliminar, combinar, cortar o copiar palabras, haga clic con el botón derecho en una palabra existente y elija el comando adecuado del menú contextual.

Copia del texto de los metadatos de voz en el portapapeles para poder utilizarlo en un editor de texto

✥ Haga clic con el botón derecho en la transcripción y elija Copiar todo.

Mejora del análisis de voz mediante guiones de referencia

La precisión de la conversión de voz en texto depende de la claridad de las palabras habladas y de la calidad del diálogo grabado. El diálogo grabado en un entorno ruidoso o con una situación de micrófono poco adecuada no producirá resultados precisos aunque exista un guion de referencia. No obstante, puede utilizar el guion de referencia para mejorar el análisis de voz. Un guion de referencia es un documento de texto que contiene un diálogo similar al diálogo grabado en sus activos.

Hay dos tipos de guiones de referencia:

- Un guion con un diálogo similar, pero que no se redactó para el proyecto actual necesariamente. Por ejemplo, se pueden combinar una serie de guiones de formación médica para diferentes productos en un único documento de texto. Puede utilizar este documento de texto como guion de referencia. Con este tipo de guion de referencia, el análisis de voz produce resultados más precisos que utilizando los modelos de idioma predeterminado solamente.
- Un guion que coincide con el diálogo grabado. Este tipo de guion de referencia proporciona la mayor precisión posible. Por ejemplo, puede utilizar el guion que leyó el actor durante la grabación como guion de referencia. También podría utilizar una transcripción realizada de los activos con la intención de crear subtítulos.

Análisis de voz solo admite guiones de referencia en formato de texto codificado en UTF-8, incluidos los guiones de Adobe Story con nombre de extensión de archivo .astx.

La similitud de la coincidencia de texto del guion incrustado y el diálogo grabado determina la precisión del texto generado. Si es importante obtener una precisión total, edite y revise el texto del guion primero. Asegúrese de que el guion coincide con el diálogo grabado antes de utilizarlo como guion de referencia.

Nota: *Para hacer que los guiones de referencia estén disponibles en Soundbooth, primero lleve a cabo los siguientes pasos en Adobe Premiere Pro.*

1. En el menú Guion de referencia en el cuadro de diálogo Analizar contenido, elija Añadir.
2. En el cuadro de diálogo que se muestra, examine el texto del guion de referencia o el archivo .astx, selecciónelo y haga clic en Aceptar.
3. En el cuadro de diálogo Importar guion, introduzca un nombre para el guion de referencia y seleccione el idioma del guion.

   Nota: *puede ver el texto del archivo en una ventana desplazable.*
4. Solo debe seleccionar la opción de coincidencia del texto del diálogo con el contenido, si el guion importado es idéntico al diálogo grabado. Por ejemplo, si el guion de referencia es el guion que el actor utiliza para leer sus frases, seleccione esa opción. Seleccione esta opción incluso si el diálogo grabado es más corto que el archivo de guion.
5. Haga clic en Aceptar.

   El diálogo Importar guion se cierra y se selecciona el guion de referencia en el menú del guion de referencia.
6. Haga clic en Aceptar.

Mejora del análisis de voz mediante guiones de Adobe Story (CS5.5 y versiones posteriores)

El análisis de voz es más preciso si los datos del guion de Adobe Story están asociados a un clip. Adobe Premiere Pro utiliza el guion de Adobe Story automáticamente como guion de referencia. Cuando Adobe Premiere Pro encuentra suficientes coincidencias con el guion incrustado, sustituye el texto de voz analizado por el texto del guion incrustado. Adobe Premiere Pro se encarga de que la ortografía, los nombres propios y la puntuación del guion de referencia sean correctos, ventajas que el análisis de voz normal no puede proporcionar.

Para encontrar y arreglar más errores, puede realizar comparaciones lado a lado del texto del guion de Adobe Story con el texto del análisis de voz. Si un clip dispone de un guion de Story vinculado, el guion se mostrará en la vista de guion incrustado de Adobe Story de la sección Análisis de voz del panel Metadatos. Compare el guion mostrado en esta vista con los resultados del análisis de voz mostrados en la vista del texto de análisis de debajo.

Nota: *la vista de guion incrustado de Adobe Story es de solo lectura. No se pueden realizar operaciones de edición en ella.*

Para vincular un guion de Adobe Story a un clip o clips:

1. Haga coincidir el número de escena de los clips con los números de escena del guion de Adobe Story. Adobe Premiere Pro necesita la información, de modo que pueda hacer coincidir los clips con las escenas correctas del guion. Puede asignar números de escena a clips del panel Proyecto o del panel Metadatos.
2. Seleccione uno o más clips del panel Proyecto, haga clic con el botón derecho del ratón y elija Vincular archivo de guion o seleccione Archivo > Adobe Story > Vincular archivo de guion.

Nota: *Un guion de Adobe Story no puede adjuntarse a un clip combinado. Si, en cambio, se adjuntó un guion de Story a un clip componente antes de la combinación, el clip combinado se analizará mediante el guion de Story que se adjuntó previamente.*

También puede importar un guion de Adobe Story a OnLocation y, a continuación, importar las tomas a Adobe Premiere Pro con los metadatos del guion. OnLocation genera una lista de marcadores de posición de toma para cada escena. Grabe estas tomas con OnLocation durante la producción o vincule los marcadores de posición de toma a sus archivos de vídeo respectivos cuando importe los archivos de vídeo a OnLocation. En ambos casos, OnLocation incrusta el texto para cada toma del guion original en los metadatos de la toma y la información se retiene cuando se importa la toma a Adobe Premiere Pro.

Volver al principio

Selección de uno o más clips

Si desea realizar una acción que afecte a un clip como unidad, como puede ser aplicar un efecto, eliminar un clip o mover un clip en el tiempo, seleccione primero un clip en un panel Línea de tiempo. La caja de herramientas contiene herramientas de selección que pueden realizar diversas

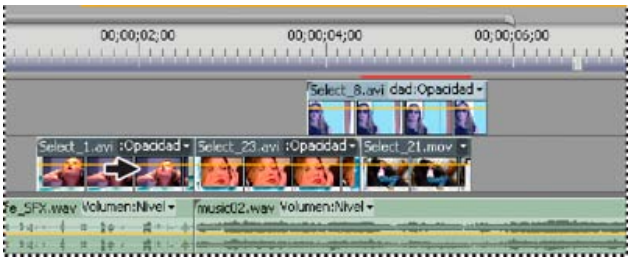
tareas de selección.

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para seleccionar un solo clip, utilice la herramienta Selección y haga clic en el clip de un panel Línea de tiempo.
- Para seleccionar únicamente la parte de audio o de vídeo de un clip, utilice la herramienta Selección y presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) en la parte que desee.
- Para seleccionar varios clips haciendo clic, utilice la herramienta Selección, presione Mayús y haga clic en cada clip que desee seleccionar. (Para anular la selección de un clip, haga clic y mantenga pulsada la tecla Mayús.)
- Para seleccionar un rango de clips, haga clic en un área vacía de la secuencia bajo la regla de tiempo y, a continuación, arrastre un rectángulo (selección de recuadro) que incluya cualquier parte de los clips que desee seleccionar.
- Para agregar o quitar un rango de clips de la selección actual, arrastre un cuadro alrededor de los clips mientras pulsa la tecla Mayús. Si presiona Mayús y arrastra un recuadro que incluya los clips no seleccionados, los agregará a la selección actual. Si presiona Mayús y arrastra un recuadro que incluya los clips seleccionados, eliminará la selección.

Selección de un rango de clips arrastrando un cuadro

- Para seleccionar todos los clips que existen durante y después de un tiempo determinado en una pista, seleccione la herramienta Seleccionar pista y haga clic en el clip al inicio del espacio de tiempo que desee seleccionar. Presione Mayús y haga clic con la herramienta para seleccionar clips en todas las pistas.



Selección de clips con la herramienta Seleccionar pista

- Para seleccionar clips en una pista de forma independiente del vídeo o del audio vinculado, presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic utilizando la herramienta Seleccionar pista.

Activación o desactivación de un clip

Volver al principio

Puede deshabilitar un clip mientras prueba una idea de edición diferente o para acortar el tiempo de procesamiento cuando trabaje en un proyecto complejo. Los clips deshabilitados no aparecerán en el monitor de programa ni en el archivo de previsualización o de vídeo que exporte. Siempre que no haya bloqueado la pista que contenga un clip deshabilitado, podrá continuar realizando cambios en ella. Si desea deshabilitar todos los clips de la misma pista, excluya en su lugar la totalidad de la pista. Consulte Definición de pistas como destino.

❖ Seleccione uno o más clips en un panel Línea de tiempo y elija Clip > Habilitar. La marca de verificación al lado del comando indicará que el clip seleccionado está habilitado. Los clips deshabilitados aparecerán atenuados en un panel Línea de tiempo.

Ya que activar y editar clips es una tarea usual para editores, le recomendamos que cree un método abreviado de teclado para esta tarea. Consulte Personalización o carga de métodos abreviados de teclado.

Agrupación de clips

Volver al principio

Se pueden agrupar varios clips de forma que pueda moverlos, deshabilitarlos, copiarlos o eliminarlos de forma conjunta. Al agrupar un clip vinculado con otros clips, se incluirán tanto las pistas de audio como las de vídeo.

No se pueden aplicar comandos de clips, como Velocidad, ni efectos al grupo, si bien se pueden seleccionar clips individuales dentro del grupo y aplicar los efectos.

Se pueden recortar los bordes exteriores del grupo (el encabezado del primer clip del grupo o el final del último clip), aunque no podrá recortar ninguno de los puntos de entrada ni de salida interiores.

- Para agrupar clips, seleccione varios clips y elija Clip > Agrupar.

Para desagrupar clips, seleccione un grupo de clips y elija Clip > Desagrupar.

- Para seleccionar uno o más clips de un grupo de clips, presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en un solo clip de un grupo. Presione Mayús + Alt (Windows) o Mayús + Opción (Mac OS) para seleccionar otros clips de un grupo.

Volver al principio

Ajuste de clips

Para que sea más sencillo alinear clips entre sí o con respecto a determinados puntos en el tiempo, puede activar la característica de ajuste. Con Ajustar habilitado, cuando se mueve un clip, automáticamente se alinea, o ajusta, con el borde de otro clip, con un marcador, con el principio y el final de la regla de tiempo o con el cabezal de reproducción. Cuando arrastre una parte del clip verticalmente a otra pista, ajustará su ubicación de tiempo original a la nueva pista. El ajuste también ayuda a comprobar que no se realiza inadvertidamente una edición de inserción o sobrescritura mientras se arrastra el clip. Mientras arrastra los clips, aparecerá una línea vertical con flechas que indica el momento en el que los clips se alinean.

Activación o desactivación de la característica de ajuste

✥ En la parte superior izquierda de un panel Línea de tiempo, bajo la ficha Secuencia, haga clic en el botón Ajustar para seleccionarlo. Haga clic de nuevo para deseleccionarlo.

Ajuste de un clip a un borde, marcador o cabezal de reproducción de otro clip

1. Compruebe que el botón Ajustar esté seleccionado en un panel Línea de tiempo.
2. Arrastre el borde de un clip junto al borde, al marcador o al cabezal de reproducción de otro clip. Aparecerá una línea vertical cuando se produzca la alineación.

   La característica de ajuste se puede conmutar si se utiliza un método abreviado del teclado (S) durante una operación de edición, como el movimiento o recorte de un clip.

Alineación de clips con la característica de ajuste habilitada

Más temas de ayuda

Mejoras de voz en texto

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Edición de audio

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

Descripción general de audio y del Mezclador de audio

Pistas de audio en una secuencia (CS6)
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
Descripción del Mezclador de audio

En Premiere Pro, se puede editar audio, añadir efectos al mismo y mezclar tantas pistas de audio en una secuencia como admita el sistema informático. Las pistas pueden contener mono, estéreo o canales envolventes 5.1.

En Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores, es importante agregar la clase apropiada de pista de audio para editar los medios en la línea de tiempo: mono, estéreo y 5.1 envolvente.

En Premiere Pro CS6, las pistas de audio han cambiado significativamente para adaptarse a todo tipo de formatos de audio. Además de las pistas de audio mono y 5.1 envolventes, ahora hay pistas estándar y pistas adaptables. Se han eliminado las pistas estéreo.

Nota: *En Premiere Pro CS5.5 y versiones anteriores, seleccione pistas mono, estéreo, mono como estéreo o 5.1 como formato de pista predeterminado, vaya a las preferencias de audio (Edición > Preferencias > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Audio (Mac OS)) para cambiar la configuración.*

En Premiere Pro CS6, 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. 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 grábelo 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 puede ver las formas de onda de clips de audio y recortarlas en el Monitor de origen antes de agregar el audio a una secuencia. Puede ajustar el volumen y la configuración panorámica/equilibrio de las pistas de audio directamente en los paneles Línea de tiempo o Controles de efectos. Puede utilizar el Mezclador de audio para realizar cambios de 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.

Si dispone de Adobe Soundbooth, puede usar el comando Editar en Soundbooth para enviar un archivo de audio a Adobe Soundbooth para su edición avanzada. En Premiere Pro CS5.5 y versiones posteriores, puede usar el comando Editar en Audition.

Maxim Jago presenta "Working with Audio in Premiere Pro" ("Uso de audio en Premiere Pro"), de Premiere Pro CS5 para editores de Avid.

Volver al principio

Pistas de audio en una secuencia (CS6)

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 puede agregar pistas haciendo clic con el botón derecho en un encabezado de pista y eligiendo Agregar pistas o seleccionando Secuencia > Agregar pistas.

En CS5.5 y versiones anteriores, si necesita información sobre por qué el clip no se coloca donde lo desea, consulte esta pregunta frecuente: "¿Por qué no se queda el audio en la pista en la que lo coloco?"

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 multimono 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.

Volver al principio

Orden de procesamiento para audio

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 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 audio con todas las funciones, a veces muchas de estas opciones no son obligatorias. Por ejemplo, al crear un corte sin procesar de vídeo y audio capturado conjuntamente de material de archivo de DV, salida a pistas estéreo, siga estas directrices:

- Comience con los medidores Maestros y el atenuador de volumen del Mezclador 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 de pistas según sea necesario.
- Para silenciar una pista temporalmente, use el botón Silenciar pista del Mezclador de audio o el icono Conmutar salida de pista de un panel Línea de tiempo. Para silenciar temporalmente el resto de pistas, use el botón Solo en el Mezclador 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 audio para mostrar solo la información que desee ver y ahorrar espacio en pantalla. Si no utiliza Efectos y envíos, puede ocultarlos haciendo clic en el triángulo del borde izquierdo del Mezclador 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. Puede ver y editar valores de volumen o de efectos para pistas o clips en el Mezclador 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.

Haga clic en el triángulo para expandir la pista de audio y ver la forma de onda de audio, el nombre de pista y la goma elástica.

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 Establecer estilo de visualización bajo 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 el Mezclador de audio, Monitor de programa, Monitor de origen o Panel Línea de tiempo, elija Mostrar unidades de tiempo de audio en el menú del panel.

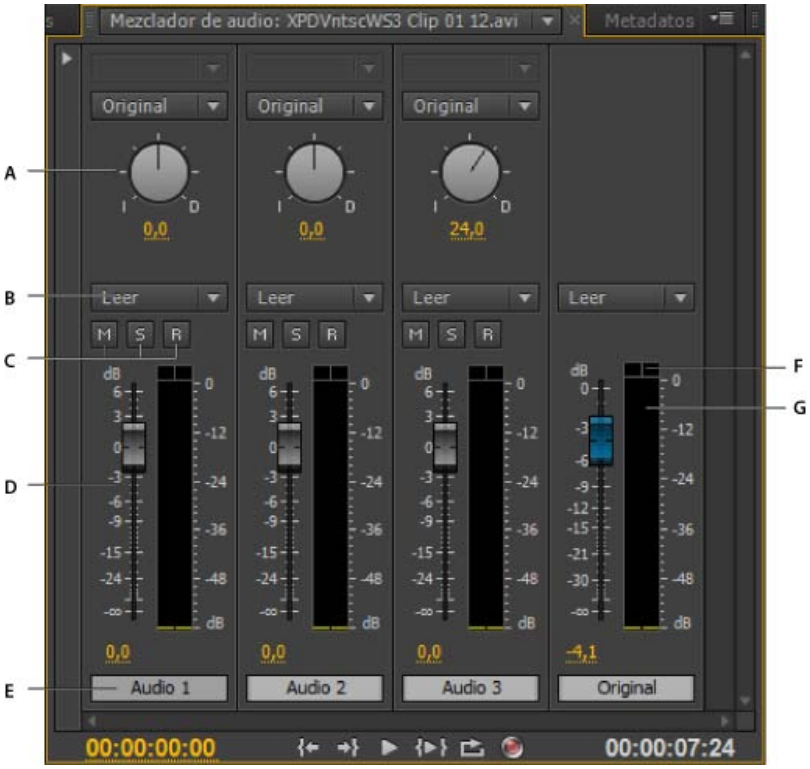
Para ver más detalles al visualizar una forma de onda de audio en un panel Línea de tiempo, aumente la altura de la pista. Para ver más información de tiempo, visualícelo en unidades de audio.

Descripción del mezclador de audio

Volver al principio

En el Mezclador de audio, puede ajustar la configuración mientras escucha pistas de audio y ve pistas de vídeo. Cada pista del Mezclador de

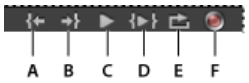
audio corresponde a una pista de la línea de tiempo de la secuencia activa y muestra las pistas de audio de la Línea de tiempo en un formato de consola de audio. Para cambiar el nombre de una pista, basta con hacer doble clic en el nombre. También puede utilizar el Mezclador de audio para grabar audio directamente en las pistas de una secuencia.



Mezclador 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 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 audio representa las pistas de la secuencia activa únicamente, 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.

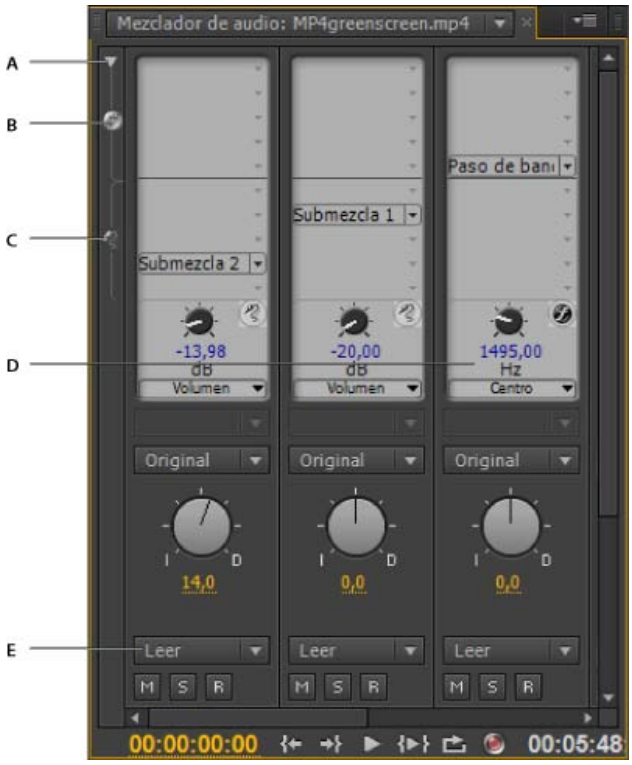


Controles de reproducción del mezclador de audio

***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 audio

1. Elija cualquiera de las opciones siguientes del menú Mezclador 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 hardware en los Medidores VU (no niveles de pista en Premiere Pro), elija Entrada de medidor o Solo entradas. 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

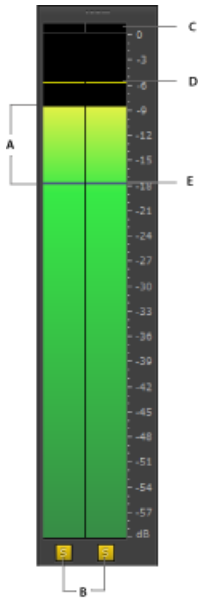
- Haga clic en el botón Pista Solo para las pistas pertinentes.

  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 complemente 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

(cc) BY-NC-SR 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

Volver al principio

Asignación de canales de audio de salida y origen

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 un 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.

Para obtener más información sobre la asignación de canales de audio, consulte el tutorial de vídeo, Asignación de canales de audio en Premiere Pro CS3 en el sitio web Creative COW.

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, seleccionado un formato de pista predeterminado en el panel Asignación de canal de origen del cuadro de diálogo Preferencias de audio (Canales de audio en Premiere Pro CS5.5 y posterior). 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 pista.
   - 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.

En Premiere Pro CS5.5 y posterior, 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.

Volver al principio

Iconos del canal de audio

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

Volver al principio

Extracción de audio desde un clip

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.

Volver al principio

Procesamiento y reemplazo de audio

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.

Volver al principio

División de una pista estéreo en pistas mono

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.

Volver al principio

Uso de un clip mono como estéreo

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.*

Volver al principio

Localización de sonido de un canal de un clip estéreo en ambos canales

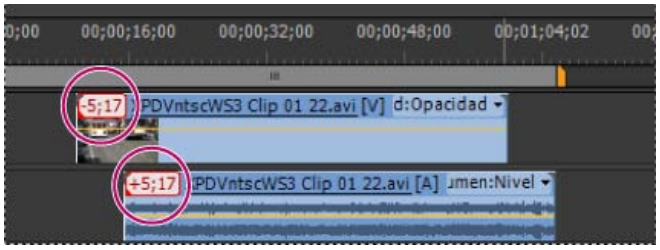
Si dispone de un clip estéreo con sonido grabado en un solo canal, o bien, si cuenta con un clip estéreo que tiene sonido en un canal que desee reemplazar con el sonido del otro canal, puede utilizar la asignación de canal de clip de origen y los filtros de audio Relleno hacia la izquierda y Relleno hacia la derecha.

Volver al principio

Vínculo de varios clips de audio

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.

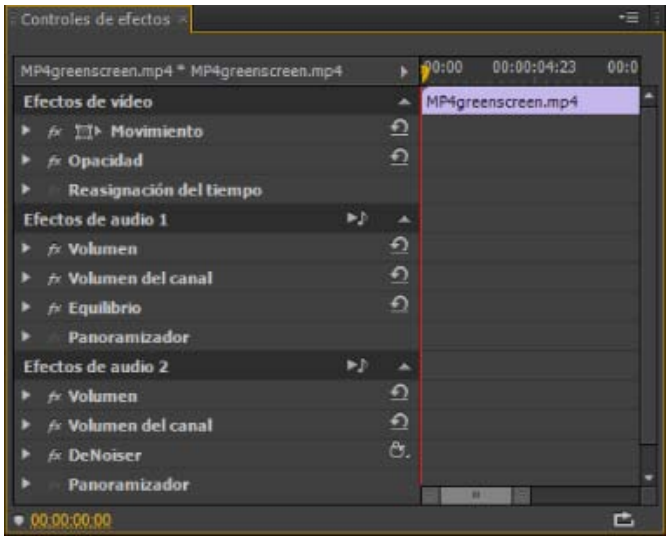


Los indicadores aparecen cuando los clips vinculados dejan de estar sincronizados.

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 Sobrescribir en Premiere Pro CS5.5 y posterior) 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

Volver al principio

Vinculación de clips de audio

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 los clips de vídeo y audio vinculados y elija Clip > Desvincular. En Adobe Premiere Pro CS5.5 y posterior, se pueden seleccionar varios clips y elegir 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.

Volver al principio

Edición de un vínculo entre varios clips en el Monitor de origen

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

(cc) BY-NC-SA Las publicaciones de Twitter™ y Facebook no están sujetas a los términos de Creative Commons.

Avisos legales | Política de confidencialidad en línea

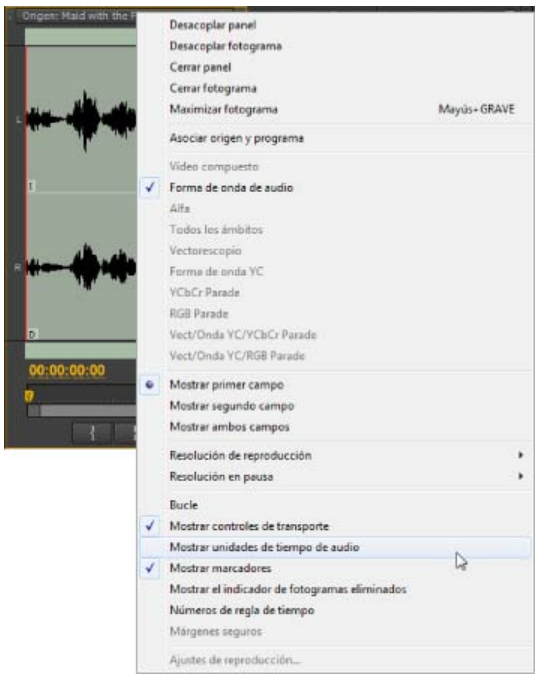
Edición de audio en un panel Línea de tiempo

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

Volver al principio

Definición de los puntos de entrada y de salida de audio de muestra

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 suelen ser 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 coincida adecuadamente entre fotogramas. Afortunadamente, 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. Para acercar o alejar, arrastre el final de la barra del área de visualización en la regla de tiempo del monitor de origen o el panel Línea de tiempo.

   En Premiere Pro CS6, arrastre uno de los extremos de la barra de desplazamiento de zoom situada debajo de la regla de tiempo en el Monitor de origen o en el panel 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.

Volver al principio

Vinculación y desvinculación de clips de vídeo y audio

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 vídeo y audio de varios clips, seleccione los clips y elija Clip > Desvincular (en Premiere Pro CS5.5 y versiones posteriores).

   Nota: *En Premiere Pro CS5, tras la desvinculación un clip, el audio y el vídeo permanecen seleccionados. Para mover o recortar audio o vídeo, primero debe anular la selección de ambos clips. En Premiere Pro CS5.5 y posterior, tras la desvinculación de un clip, el vídeo permanece seleccionado pero se anula la selección de 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, consulteCreación 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.

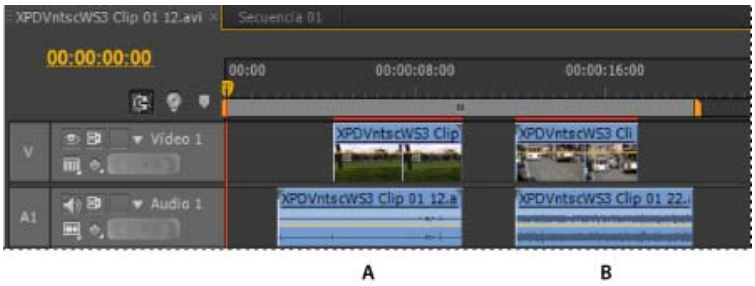
   Desplazar a sincronización Realiza una edición de desplazamiento para restaurar la sincronización del clip sin mover la posición en el tiempo del clip.

   Para obtener más información sobre la sincronización de varios clips entre sí para una edición multicámara, consulte Sincronizar clips con marcadores.

Volver al principio

Creación de ediciones de división

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, procedente 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 Edición > Preferencias > Discos de memoria virtual (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Discos de memoria virtual (Mac OS).
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.
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.*
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.

Volver al principio

Cómo silenciar la entrada durante la grabación

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

Solucionar problemas de captura analógica en Premiere Pro

Premiere Pro Wikia: Configuración de un micrófono USB para usarlo con Premiere Pro en Windows XP

(cc) BY-NC-SA

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

Volver al principio

Control del nivel de volumen desde la Línea de tiempo o el Monitor de programa

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.
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 maestro de audio muestra el nivel de audio para la línea de tiempo.

Volver al principio

Control del nivel de volumen al capturar

Se pueden controlar los niveles de audio mientras se captura material de archivo de DV o HDV.

1. Si el panel Medidores de maestro de audio no está abierto, seleccione Ventana > Medidores de maestro de audio.
2. Capture vídeo desde un origen DV o HDV.

El panel Medidores de maestro de audio muestra el nivel de audio para el material de archivo capturado.

Volver al principio

Especificación sobre si reproducir el audio durante el borrado

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 y personalización 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.

Volver al principio

Ajuste de la ganancia y el volumen

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.

Volver al principio

Normalización de uno o varios clips

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.

Volver al principio

Normalización de la pista maestra

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.

Definición del volumen de una pista en el Mezclador de audio

Volver al principio

❖ 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.

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

www.adobe.com/go/lrvid4073_pr_es

(cc) BY-NC-SA

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.

Volver al principio

Grabación de cambios en pistas de sonido

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.

Volver al principio

Conservación de la propiedad de una pista al grabar una mezcla de audio

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

Volver al principio

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

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad 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 pista.

Volver al principio

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

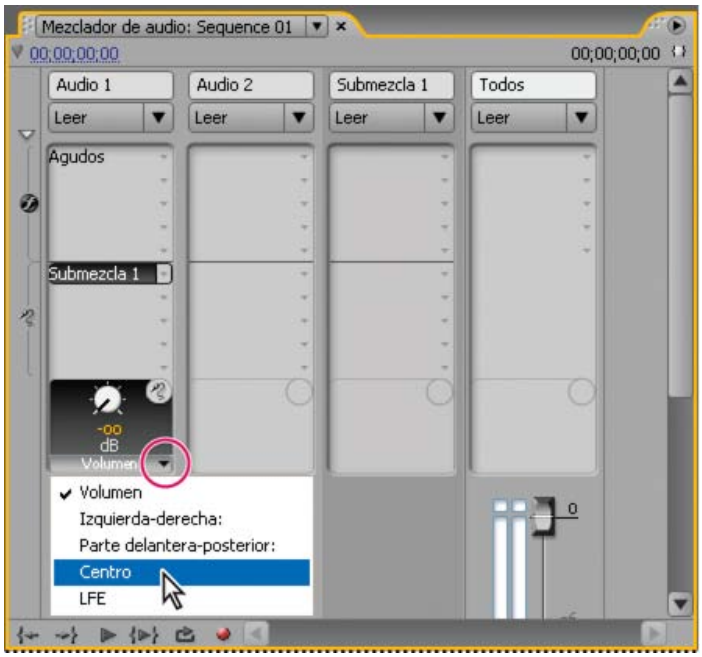
1. (Opcional) Para visualizar el panel de efectos y envíos en el Mezclador de audio, haga clic en el triángulo Mostrar/Ocultar efectos y envíos, situado a la izquierda del Mezclador de audio.
2. En el panel de efectos y envíos, realice una de las acciones siguientes:
   - Para enviar a una submezcla 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.*

Volver al principio

Direccionamiento o desactivación de la salida de la pista

✥ 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.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Edición de audio en Adobe Audition

Edición de audio en Adobe Audition
Edición de audio en Adobe Audition (CS5.5)

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.*

Volver al principio

Edición de audio en Adobe Audition

1. En el panel Proyecto o en un panel Línea de tiempo, seleccione un clip que contenga audio.
2. Seleccione Edición > Editar en Adobe Audition.
3. Edite y guarde el clip en Audition.
4. Vuelva a Premiere Pro. El archivo de audio permanece abierto en Audition hasta que se cierra.

Volver al principio

Edición de audio en Adobe Audition (CS5.5)

1. En el panel Proyecto o en un panel Línea de tiempo, seleccione un clip que contenga audio.
2. Seleccione Edición > Editar en Adobe Audition.
3. Vuelva a Premiere Pro. El archivo de audio permanece abierto en Audition hasta que se cierra.
4. Vuelva a Premiere Pro. El archivo de audio permanece abierto en Audition hasta que se cierra

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Edición de audio en Adobe Soundbooth

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.

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.*

Volver al principio

Edición de audio en Adobe Soundbooth

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.

Volver al principio

Anulación de los cambios realizados en Adobe Soundbooth

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.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

La panorámica y el 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 siguiente 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.

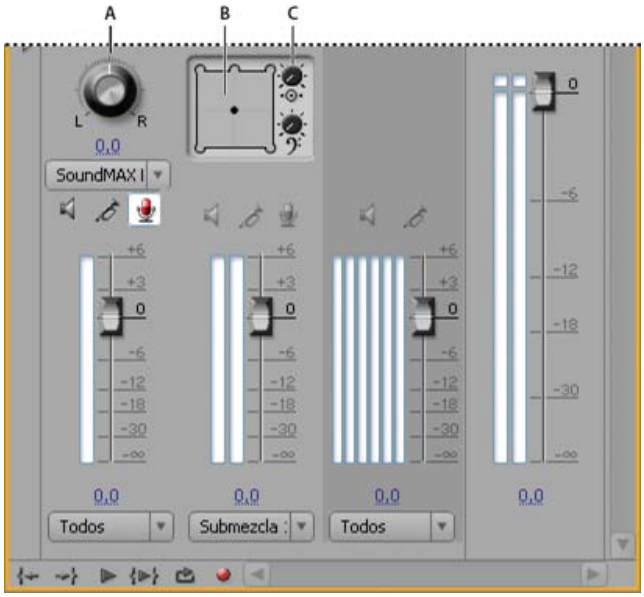
Volver al principio

Panorámica y equilibrio en el Mezclador de audio

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.

Volver al principio

Panorámica o equilibrio de una pista estéreo

❖ 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).

Volver al principio

Panorámica o equilibrio de una pista 5.1 envolvente

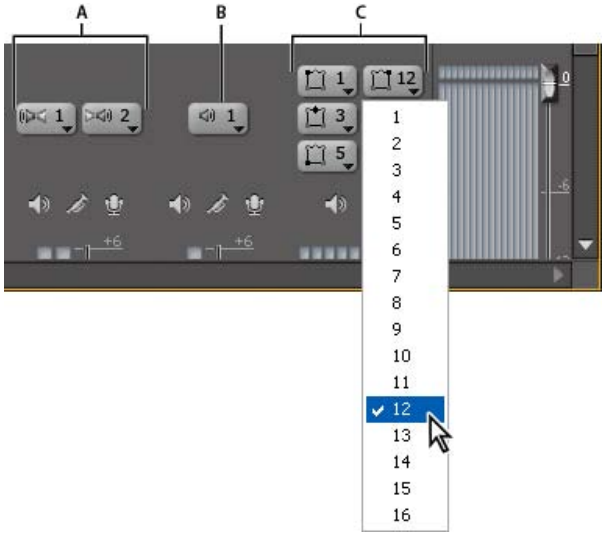
1. En el Mezclador de audio, haga clic y arrastre el disco a cualquier lugar de la bandeja. Para mover el disco a un canal de la izquierda, la derecha o el centro, arrástrelo a uno de los bolsillos del borde de la bandeja.
2. Para ajustar el porcentaje de canal central, arrastre el control de porcentaje 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 .

Volver al principio

Panorámica o equilibrio de una pista de 16 canales

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.*

Volver al principio

Aplicación de panorámica o equilibrio a una pista en un panel Línea de tiempo

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

(cc) BY-NC-SR

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 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 demuestra cómo crear y componer títulos en un tutorial de vídeo de “Adobe Premiere Pro CS5: Learn By Video”.

Maxim Jago muestra cómo añadir fundidos, títulos y música a cualquier vídeo en este tutorial de vídeo de “Adobe Premiere Pro CS6: Learn By Video”.

Volver al principio

Creación de títulos nuevos

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 demuestra cómo crear y componer títulos en un vídeo de “Adobe Premiere Pro CS5: Learn by Video” (“Adobe Premiere Pro CS5: aprendizaje por 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.

Volver al principio

Apertura, importación o exportación de un título

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.

Volver al principio

Acerca de los márgenes seguros en el Titulador

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 sobrebarren 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.*

Volver al principio

Selección, creación e importación de plantillas de título

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 plantalla 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.*

(cc) BY-NC-SR

Creación de texto 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 T.
   - Para escribir texto en vertical, haga clic en la herramienta Texto vertical T.
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.

Volver al principio

Formato en títulos

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.

Volver al principio

Uso de texto de párrafo

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 ↧.
   - Para crear una tabulación con texto justificado al centro, haga clic en el marcador de tabulación Centro ↓.
   - Para crear una tabulación con texto justificado a la derecha, haga clic en el marcador de tabulación Justificar a la derecha ↧.
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

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Dibujo de formas en títulos

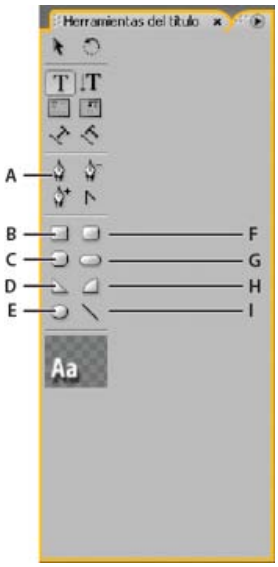
Creación de formas
Cambiar la forma de un objeto gráfico o un logotipo
Dibujo de segmentos rectos con la herramienta Pluma
Dibujo de curvas con la herramienta Pluma
Ajuste de puntos de anclaje y curvas del objeto

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.

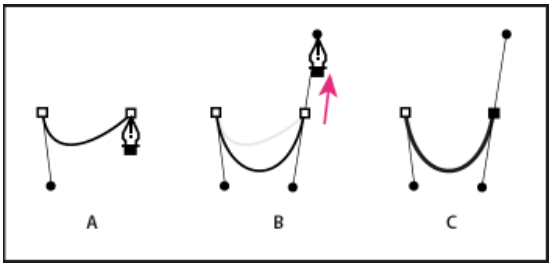
Volver al principio

Dibujo de curvas con la herramienta Pluma

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.

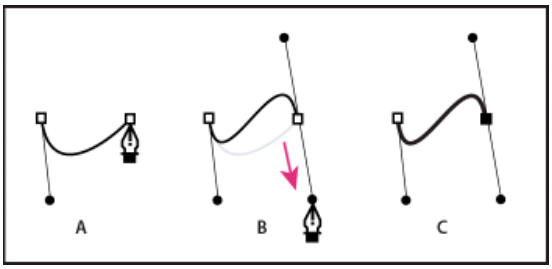
Las líneas de dirección de un punto de esquina mantienen la esquina siendo independientes entre sí. Cuando se arrastra un punto de dirección en una línea de dirección de un punto de esquina, la otra línea de dirección (si la hubiera) no se mueve. Las líneas de dirección son siempre tangentes a la curva 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* ***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.

Volver al principio

Ajuste de puntos de anclaje y curvas del objeto

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.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Agregar 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.

Volver al principio

Colocación de un logotipo en un título

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.*

Volver al principio

Colocación de un logotipo en un cuadro de texto

1. Con una herramienta de texto, haga clic en el lugar donde desea insertar el logotipo.
2. Elija Título > Logo > Insertar logo en texto.

Volver al principio

Restauración de un logotipo a su tamaño o proporción de aspecto original

✥ Seleccione el logotipo y elija Título > Logo > Restaurar tamaño de logo o Título > Logo > Restaurar proporción de aspecto del logo.

Más temas de ayuda

(cc) BY-NC-SA

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

Volver al principio

Cambio del orden de apilamiento de los objetos en los títulos

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.

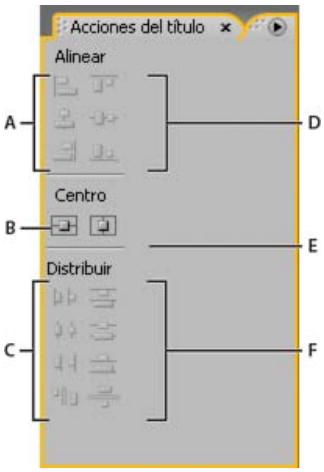
   Enviar al fondo Mueve el objeto seleccionado al último lugar en el orden de pila.

   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.*

Volver al principio

Alineación y distribución de objetos en los títulos

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.

Volver al principio

Transformación de objetos en títulos

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.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Adición de rellenos, contornos y sombras a 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

Volver al principio

Definición de un relleno para texto y objetos

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.

Volver al principio

Opciones de tipo de relleno

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.

Volver al principio

Agregación de brillo

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.*

Volver al principio

Agregación de una textura a texto o un objeto

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.*

Volver al principio

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:
   Texto 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 cara 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.

Volver al principio

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.

Volver al principio

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.

Volver al principio

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 desenfoque. 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 desenfoque.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

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.*

Volver al principio

Creación de un desplazamiento o arrastre de título

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.

Volver al principio

Opciones de temporización de desplazamiento/arrastre

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.
Predesplazamiento 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.
Postdesplazamiento 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.

Volver al principio

Conversión de un título en otro tipo

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.

(cc) BY-NC-SR

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

Volver al principio

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.

Especificación de los caracteres en el panel Estilos del título

Volver al principio

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.

Eliminar, duplicar o cambiar de nombre de un estilo

Volver al principio

✥ 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.

Gestión de bibliotecas de estilos

Volver al principio

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).

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

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 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

Volver al principio

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

Volver al principio

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

Volver al principio

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 CS5 utiliza CUDA.

Para obtener un resumen de las actualizaciones de la aceleración CUDA en Premiere Pro CS5.5 y posterior, consulte 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 efectos en Premiere Pro CS5

A continuación, se muestra una lista de los efectos y transiciones que pueden acelerarse con CUDA en Adobe Premiere Pro CS5, Adobe Premiere Pro CS5 (5.0.3) y Adobe Premiere Pro CS5.5 y posterior.

- 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 efectos en Premiere Pro CS5.5 y posterior

A continuación, se muestra una lista de los efectos y transiciones adicionales que pueden acelerarse con CUDA en Adobe Premiere Pro CS5.5 y posterior.

- 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

Volver al principio

Efectos de alta profundidad de bits

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 32 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)

(cc) BY-NC-SA

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 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

Volver al principio

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

Volver al principio

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

Volver al principio

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 CS5 utiliza CUDA.

Para obtener un resumen de las actualizaciones de la aceleración CUDA en Premiere Pro CS5.5 y posterior, consulte 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 efectos en Premiere Pro CS5

A continuación, se muestra una lista de los efectos y transiciones que pueden acelerarse con CUDA en Adobe Premiere Pro CS5, Adobe Premiere Pro CS5 (5.0.3) y Adobe Premiere Pro CS5.5 y posterior.

- 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 efectos en Premiere Pro CS5.5 y posterior

A continuación, se muestra una lista de los efectos y transiciones adicionales que pueden acelerarse con CUDA en Adobe Premiere Pro CS5.5 y posterior.

- 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

Volver al principio

Efectos de alta profundidad de bits

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 32 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)

(cc) BY-NC-SA

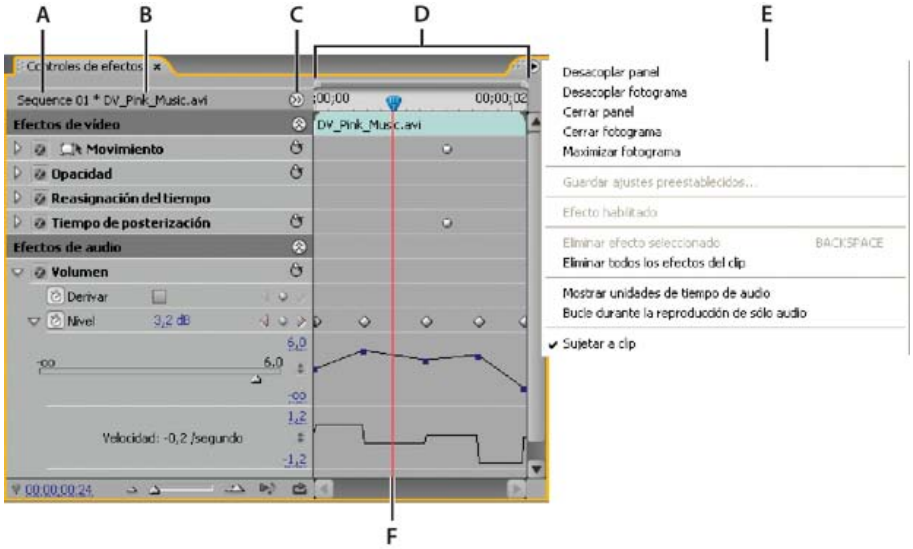
Avisos legales | Política de privacidad en línea

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.



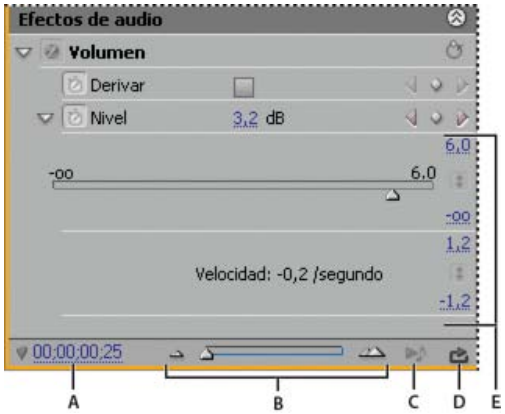
Panel Controles de efectos

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

Volver al principio

❖ 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 apuntan hacia arriba, el encabezado se expande para mostrar todos los efectos de esa sección. Sin embargo, cuando apuntan 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

Volver al principio

❖ 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

Volver al principio

❖ 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

(cc) BY-NC-SA

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.*

En Premiere Pro CS5.5 y posterior, 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 unificado en Premiere Pro CS5.5 y versiones posteriores.

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.

Volver al principio

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.

Volver al principio

Aplicación de un efecto de pista en el Mezclador de audio

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 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.
3. 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.
4. 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.*

Volver al principio

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.

1. 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.
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 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).

4. 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.

Volver al principio

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.

Volver al principio

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.

Volver al principio

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.

Volver al principio

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 plug-ins VST basados en pista pueden proporcionan 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.*

Volver al principio

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

(cc) BY-NC-SA

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 tansición 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.

Volver al principio

Ajuste o personalización de una transición de audio

❖ 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

(cc) BY-NC-SA

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

Ajustes preestablecidos de efectos

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.

Creación y almacenamiento de ajustes preestablecidos de efectos

Volver al principio

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.
3. 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.
4. Seleccione Guardar ajustes preestablecidos.
5. En el cuadro de diálogo Guardar ajustes preestablecidos, especifique un nombre para el ajuste preestablecido. Si lo desea, introduzca una descripción.
6. 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.
7. Haga clic en Aceptar.

Premiere Pro guarda los efectos seleccionados, incluidos los fotogramas clave, en el nuevo ajuste preestablecido.

Volver al principio

Aplicación de un ajuste preestablecido de efecto

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.

Volver al principio

Trabajo con bandejas preestablecidas y predeterminadas

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

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Capas de ajuste (CS6)

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 CS6

Volver al principio

Capas de ajuste

En Premiere Pro CS6, las capas de ajuste le permiten aplicar el mismo efecto a varios clips en la línea de tiempo. Los efectos aplicados a una capa de ajuste afectan a todas las capas por debajo de esta en el orden el que se apilan de 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 en Adobe Premiere Pro se comportan de forma similar a las capas de ajuste en 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.

Volver al principio

Creación de una capa de ajuste

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.

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.

1. Edite una capa de ajuste en una pista sobre dos o más clips.
2. Con la capa de ajuste seleccionada, escriba "Transformación" en el cuadro Búsqueda rápida del panel Efectos. Aparecerá el efecto de transformación.

   Haga doble clic en el efecto de transformación para aplicarlo a la capa de ajuste.
3. Coloque la cabeza lectora en el punto de entrada de la capa de ajuste.
4. Haga clic en el cronómetro para establecer un fotograma clave para un efecto de transformación, como Altura de escala o Rotación.

   Para Altura de escala, active la casilla Escala uniforme.
5. Mueva el cabezal de reproducción al punto de salida de la capa de ajuste.
6. Haga clic en el icono del fotograma clave definido para establecer un segundo fotograma clave.
7. Introduzca un nuevo valor o utilice el regulador para escalar el clip hacia arriba o hacia abajo.

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 CS6

Al igual que After Effects y Photoshop, Premiere Pro CS6 ha agregado 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

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

(cc) BY-NC-SA 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

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

Jeff Sengstack ofrece una descripción general de la mejora y la corrección de color en el sitio web ProVideo Coalition (en inglés).

Esta entrada de blog contiene una recopilación de tutoriales de corrección y gradación de 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 “Adobe Premiere Pro CS5: Learn By Video” (“Adobe Premiere Pro CS5: aprendizaje por 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 de color en Premiere Pro en esta película de su tutorial lynda.com: “Premiere Pro: Color Correction and Enhancement” (“Premiere Pro: mejora y corrección de color”).

A continuación, se muestra un vínculo a un tutorial en www.premierepro.net que muestra la gradación de color en Premiere Pro CS5.5.

El editor y colorista Robbie Carman explica las técnicas de gradación y corrección de color para Premiere Pro en este taller presentado por Adobe.

Volver al principio

Ajuste del color y la luminancia

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 de color se han diseñado para realizar correcciones muy finas.

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.

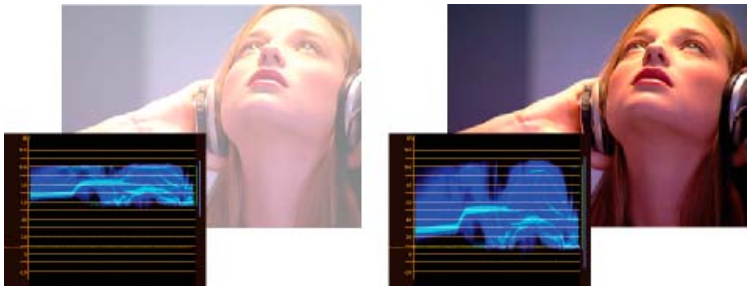
Jeff Sengstack explica cómo analizar los problemas de tonalidad en los clips en este vídeo de lynda.com de este tutorial: “Premiere Pro: Color Correction and Enhancement” (“Premiere Pro: mejora y corrección de color”).

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)

Volver al principio

Configuración de un espacio de trabajo para corrección de color

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. Si el rendimiento del equipo se ve afectado, elija Calidad automática.
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.

Volver al principio

Aplicación de los efectos de corrección de color

El procedimiento siguiente es una visión general de la aplicación de los efectos de corrección de color. Consulte las secciones siguientes de este

capítulo para realizar ajustes utilizando los controles específicos.

1. Configure el espacio de trabajo para corrección de color. Si es posible, asegúrese de que está 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. Puede elegir Rango tonal en el menú Salida para ver los rangos tonales que ha definido. Una vez definidos, elija una opción del menú Rango tonal para restringir las correcciones de color a un rango tonal concreto. Véase también Definir 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 asegurarse de que la señal de vídeo se encuentra 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.

Volver al principio

Eliminación rápida de una proyección de color

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.*

Volver al principio

Correcciones de luminancia rápidas

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.

Volver al principio

Controles de equilibrio de color, ángulo y saturación

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:

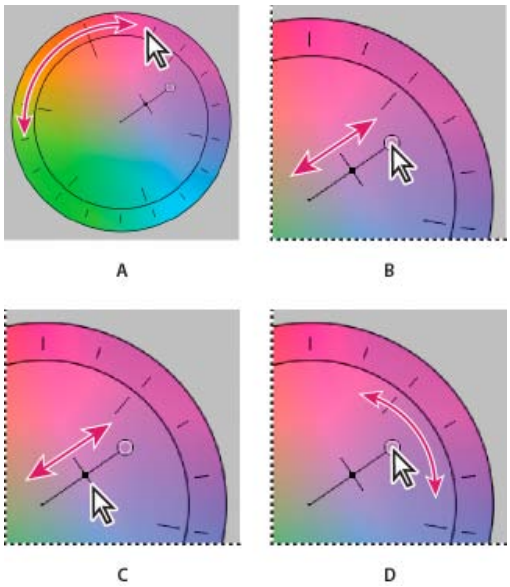
Ángulo de tono Gira el color hacia un color de destino. Si se mueve el aro exterior hacia la izquierda, gira los colores hacia el verde. Si se

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)

Volver al principio

Ajuste del equilibrio de color y la saturación

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 rápido 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. Puede elegir Rango tonal en el menú Salida para ver una previsualización en tres tonos de los rangos tonales en el Monitor de programa.
   - 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.

Volver al principio

Ajuste del color y la luminancia mediante curvas

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 crominancia 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 empinadas 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 empinadas 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 Curvas RGB en este vídeo de lynda.com de este tutorial: “Premiere Pro: Color Correction and Enhancement” (“Premiere Pro: mejora y corrección de color”).

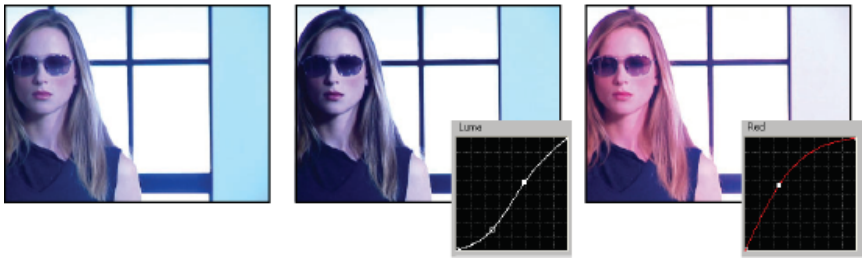


Imagen original (izquierda) Ajuste de la luminancia (centro) Ajuste del color (derecha)

Volver al principio

Ajuste de la luminancia mediante niveles

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 resultar lo más conveniente 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. Puede elegir Rango tonal en el menú Salida para ver una previsualización en tres tonos de los rangos tonales en el Monitor de programa.
   - 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 derecha, 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.

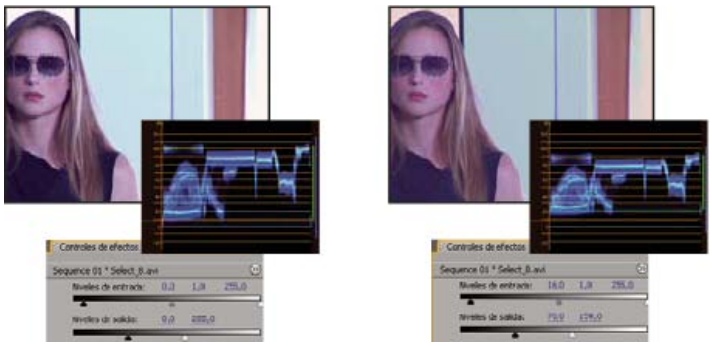


Imagen original (izquierda); negros y blancos corregidos hasta los límites de emisión (derecha)

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.*

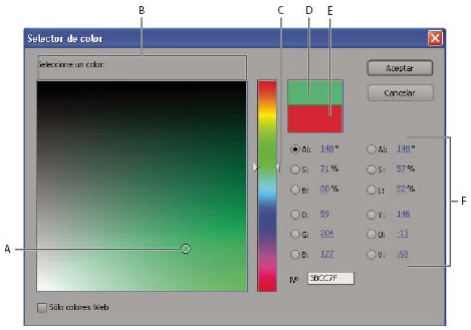
Volver al principio

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.

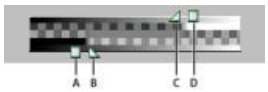
Volver al principio

Definición de los rangos tonales de un clip

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. (Opcional) Seleccione Rango tonal en el menú Salida para visualizar una imagen de tres tonos de las zonas de sombras, medios tonos y resaltados de la imagen.

   La previsualización del rango tonal se actualiza a medida que realiza cambios en los controles de Definición de rango tonal.
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*

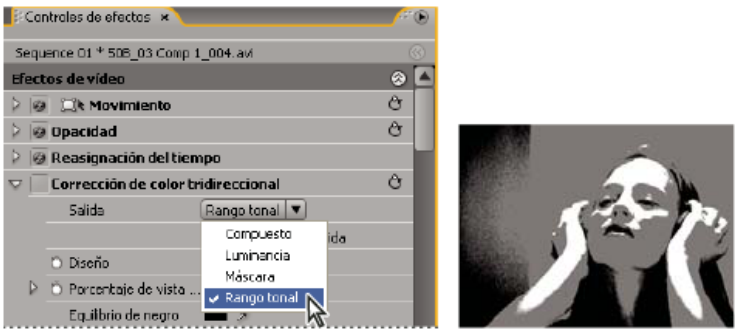
5. Arrastre los reguladores Umbral de sombra y Umbral de resaltado para definir los rangos tonales de sombras y resaltados.

   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.*

Una vez haya decidido el rango tonal del clip, puede utilizar el menú Rango tonal para elegir si se va a aplicar la corrección de color a las sombras, a los medios tonos, a los resaltados o el rango tonal completo (Maestro).



Selección del rango tonal del menú Salida para mostrar las regiones de sombra, medio tono y resaltado en una imagen.

Volver al principio

Especificación de un color o una gama de colores para ajustar

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.

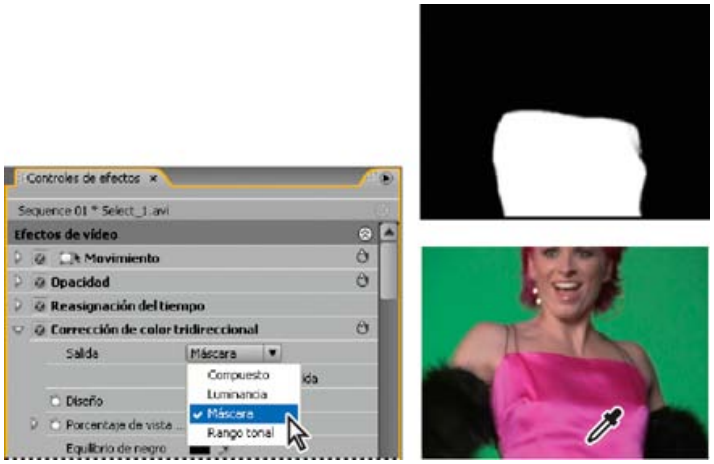
Al especificar un color o una gama de colores con Corrección de color secundario, está limitando un efecto de corrección de color a áreas específicas de una imagen. Esto es parecido a seleccionar o enmascarar una imagen en Photoshop. Por ejemplo, puede definir una gama de colores que selecciona solo 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. (Opcional) Elija Máscara en el menú Salida para ver las áreas seleccionadas para el ajuste. El blanco representa las áreas que permiten una corrección de color del 100%, mientras que el negro representa las áreas protegidas (enmascaradas) de la corrección de color. Las áreas grises permiten una aplicación parcial de la corrección de color. Esta vista Máscara se actualiza a medida que realiza más ajustes en los controles de Corrección de color secundario.



Selección de una máscara del menú Salida para mostrar las áreas seleccionadas (blanco) y las áreas protegidas (negro).

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.

Volver al principio

Reemplazo de un color

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.

1. En un panel Línea de tiempo, seleccione el clip que desea ajustar para que aparezca en el Monitor de programa.
2. Si desea reemplazar un color del clip mostrado por un color de otro clip del proyecto, abra este último en el monitor de origen.
3. Aplique el efecto Reemplazo de color al clip que desea ajustar.
4. En el panel Controles de efecto, haga clic en el icono Configurar para el efecto Reemplazo de color.
5. 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.
6. Elija el color de reemplazo haciendo clic en la muestra Reemplazar color y seleccionando el color en el Selector de color de Adobe.
7. Amplíe o reduzca la gama del color que va a reemplazar arrastrando el regulador Similitud.
8. Seleccione la opción Colores sólidos para reemplazar el color especificado sin mantener ningún nivel de gris.

Volver al principio

Eliminación del color de un clip

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.

1. Configure el espacio de trabajo para corrección de color.
2. 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.
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 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. Puede elegir Rango tonal en el menú Salida para ver una previsualización en tres tonos de los rangos tonales en el Monitor de programa.
   - 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. 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.

Volver al principio

Mezcla de los canales de color de un clip

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.

Volver al principio

Aislamiento de un único color con el efecto Transferencia de color

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.

Volver al principio

Ajuste de bordes, desenfoques y brillos mediante ajustes preestablecidos de Circunvolución

Puede controlar los detalles acerca del desenfoque, 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.

Volver al principio

Agregación del efecto Efectos de luz

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 y, 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.

Volver al principio

Aplicación de texturas de Efectos de luz

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

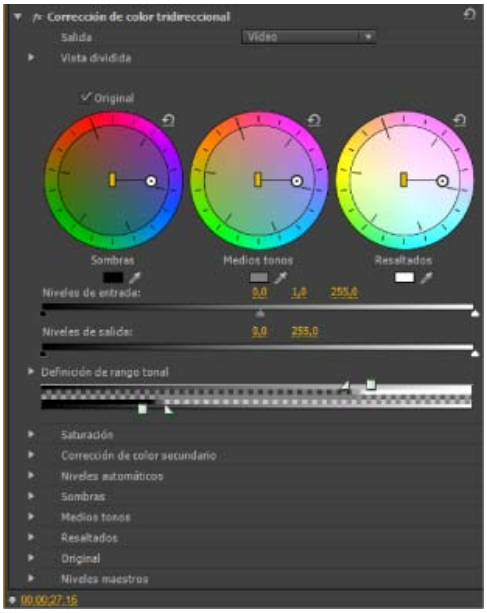
- Efecto Limitador de vídeo
- Vectorescopio
- Edición y corrección de color de vídeo
- Efecto Reemplazo de color (solo para Windows)
- Efecto Mezclador de canales
- Efecto Transferencia de color (solo Windows)
- Efecto Núcleo de circunvolución
- Ajuste de la posición, escala y giro
- Creación de un título en una superficie reflectante

(cc) BY-NC-SA 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 (CS6)

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 en CS6

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 tonosy 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 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 utilizar la corrección de color secundario. Estos efectos incluyen Curva de luminancia, Corrector de luminancia y Curva RGB.

(cc) BY-NC-SR Las publicaciones de Twitter™ y Facebook no están sujetas a los términos de Creative Commons.

Avisos legales | Política de confidencialidad en línea

El efecto Reparación de obturación de desplazamiento (CS6)

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.

En Premiere Pro CS6, el efecto de reparación de obturación de desplazamiento se puede utilizar para eliminar estos efectos de distorsión no deseados.

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.

(cc) BY-NC-SR Las publicaciones de Twitter™ y Facebook no están sujetas a los términos de Creative Commons.

Avisos legales | Política de confidencialidad en línea

Estabilización de movimiento con el efecto Estabilizador de deformación (CS6)

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 Estabilizador de deformación y cómo afecta a la memoria y el almacenamiento, consulte esta entrada de blog.

Volver al principio

Estabilización con el efecto Estabilizador de deformación

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.

Volver al principio

Ajustes del Estabilizador de deformación

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.

- P**osición, 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 subespació (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 trapezoidales no deseadas. Puede evitar anomalías si selecciona un método más simple.*

Tutorial de vídeo: el efecto estabilizador de deformación en Premiere Pro CS6

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

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

(cc) BY-NC-SR 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 harmónicos 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 harmónicas 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 harmónicas (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 definirlas 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 izquierdo, 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 CS5.5, 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.

Volver al principio

Transiciones de fundido cruzado de audio

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

(cc) BY-NC-SA

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.

Volver al principio

Fundido de vídeo interno

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.

Volver al principio

Imagen en imagen y División de pantalla

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 Premiere CS5.5 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.

Volver al principio

Aplicación de zoom y panorámica a una imagen fija

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.

Volver al principio

Colocación de un relámpago sobre parte de un clip

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.

Volver al principio

Creación de una escalera de Jacob

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

(cc) BY-NC-SA

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

Volver al principio

Visualización de la duración total de los clips seleccionados

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.*

Volver al principio

Modificación de la duración predeterminada para las imágenes fijas

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.*

Volver al principio

Cambio de la velocidad y duración de un clip o más

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.

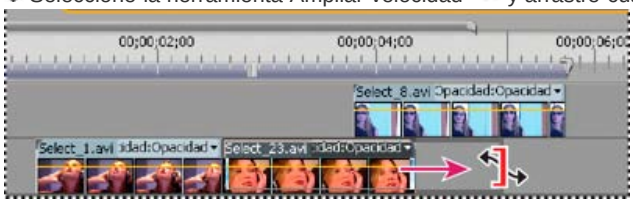
     El porcentaje de la velocidad no cambia mientras recorta los clips. De forma alternativa, el porcentaje de la duración no cambia mientras modifica la velocidad de los clips.
   - Para reproducir los clips al revés, seleccione Invertir velocidad.
   - Para conservar el audio en el tono actual durante 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 CS5.

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 CS5 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.

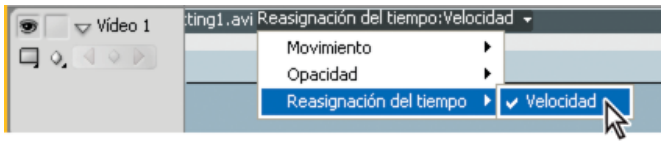
La reasignación de tiempo distorsiona el tiempo del rango de fotogramas del clip.

***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

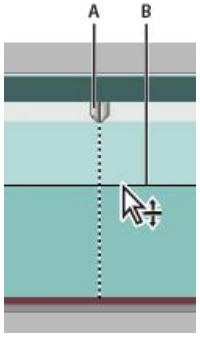
1. En el panel Línea de tiempo, haga clic en el menú Efecto de clip y seleccione Reasignación del tiempo > Velocidad. (Aparecerá el menú Efecto de clip al lado del nombre de archivo de cada clip en una pista de vídeo. Amplíe la visualización, si fuera necesario, para crear espacio en el clip para mostrar 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.



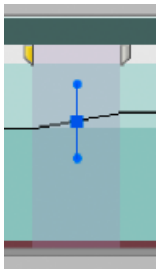
Desplazamiento de un fotograma clave de velocidad hacia arriba o hacia abajo. Observe las mitades separables.
***A.** Fotograma clave de velocidad **B.** Goma elástica*

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.

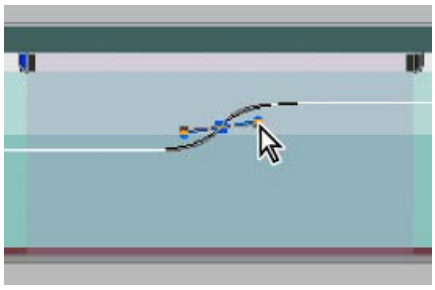
4. (Opcional) Para crear una transición de velocidad, arrastre la mitad derecha del fotograma clave de velocidad hacia la derecha, o bien la mitad izquierda hacia la izquierda.
   Aparecerá un área gris entre las mitades del fotograma clave de velocidad, que indicará la longitud de la transición de velocidad. 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

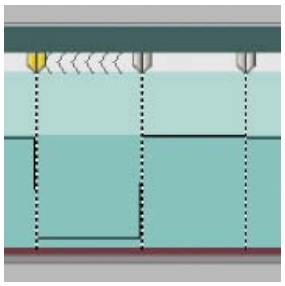
❖ En el área blanca de pista de control del clip, arrastre el área sombreada de la transición de velocidad hasta su nueva posición.

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.

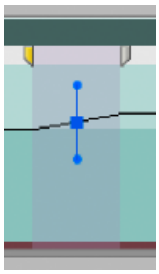
2. Presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en la goma elástica para crear un fotograma clave de velocidad .
3. Presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) mientras arrastra un fotograma clave de velocidad (las dos mitades) al punto donde quiere que finalice el movimiento hacia atrás. 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.

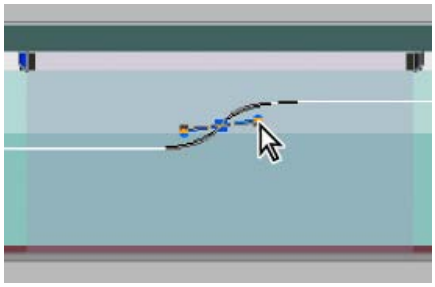
   Aparecerá un área gris entre las mitades del fotograma clave de velocidad, que indicará la longitud de la transición de velocidad. La goma elástica forma una pendiente entre las dos mitades, que indica la aparición de un cambio gradual en la velocidad entre ellas. En el área gris aparece un control de 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.*

Volver al principio

Fusión de fotogramas para un movimiento uniforme

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.

Volver al principio

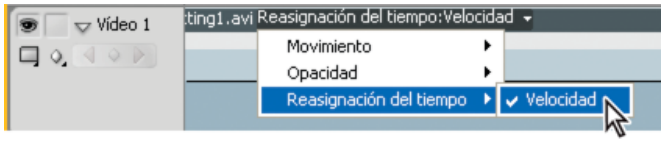
Congelación de un fotograma

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 vídeoque 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).

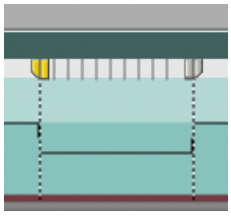


Selección de Reasignación de tiempo > Velocidad desde un control de efecto de vídeo

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.



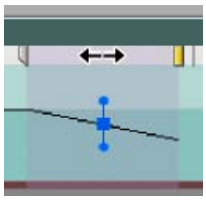
Fotogramas clave de velocidad cuadrados y marcas verticales que indican la sección de fotograma congelado de un clip

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.

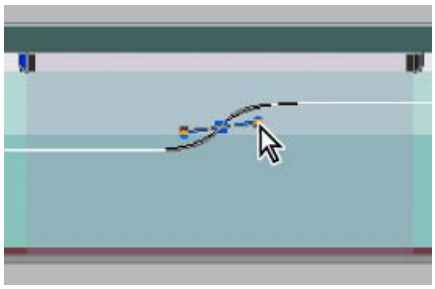
5. (Opcional) para que aparezca el control de curva azul, haga clic en el área gris de la pista de control de velocidad entre las mitades del fotograma clave.



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

Movimiento lento y reasignación de tiempo

Creative COW: Reasignación de tiempo en Premiere Pro CS3

(cc) BY-NC-SA

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

Volver al principio

Visualización de la duración total de los clips seleccionados

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.*

Volver al principio

Modificación de la duración predeterminada para las imágenes fijas

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.*

Volver al principio

Cambio de la velocidad y duración de un clip o más

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.

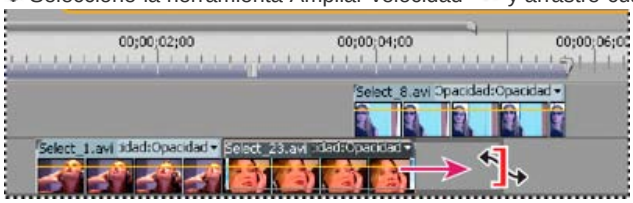
     El porcentaje de la velocidad no cambia mientras recorta los clips. De forma alternativa, el porcentaje de la duración no cambia mientras modifica la velocidad de los clips.
   - Para reproducir los clips al revés, seleccione Invertir velocidad.
   - Para conservar el audio en el tono actual durante 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 CS5.

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 CS5 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.

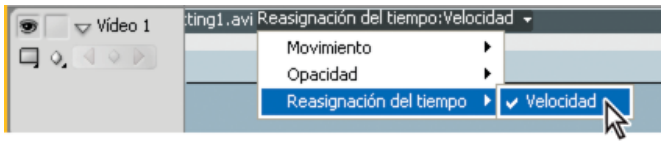
La reasignación de tiempo distorsiona el tiempo del rango de fotogramas del clip.

***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

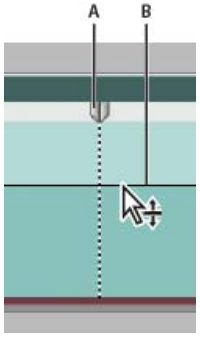
1. En el panel Línea de tiempo, haga clic en el menú Efecto de clip y seleccione Reasignación del tiempo > Velocidad. (Aparecerá el menú Efecto de clip al lado del nombre de archivo de cada clip en una pista de vídeo. Amplíe la visualización, si fuera necesario, para crear espacio en el clip para mostrar 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.



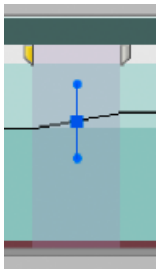
Desplazamiento de un fotograma clave de velocidad hacia arriba o hacia abajo. Observe las mitades separables.
***A.** Fotograma clave de velocidad **B.** Goma elástica*

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.

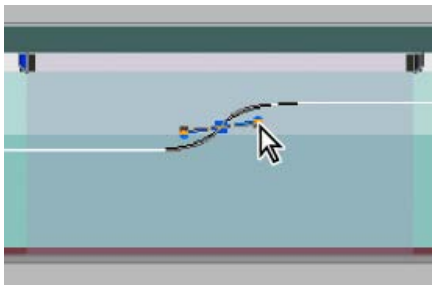
4. (Opcional) Para crear una transición de velocidad, arrastre la mitad derecha del fotograma clave de velocidad hacia la derecha, o bien la mitad izquierda hacia la izquierda.
   Aparecerá un área gris entre las mitades del fotograma clave de velocidad, que indicará la longitud de la transición de velocidad. 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

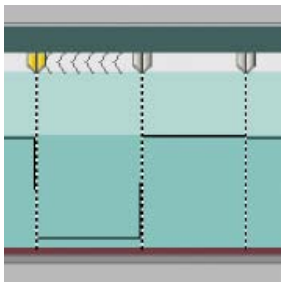
❖ En el área blanca de pista de control del clip, arrastre el área sombreada de la transición de velocidad hasta su nueva posición.

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.

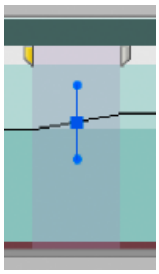
2. Presione Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en la goma elástica para crear un fotograma clave de velocidad .
3. Presione Control (Windows) o Comando (Mac OS) mientras arrastra un fotograma clave de velocidad (las dos mitades) al punto donde quiere que finalice el movimiento hacia atrás. 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.

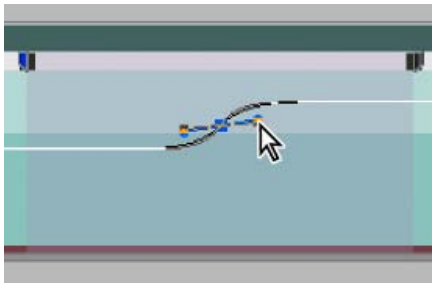
   Aparecerá un área gris entre las mitades del fotograma clave de velocidad, que indicará la longitud de la transición de velocidad. La goma elástica forma una pendiente entre las dos mitades, que indica la aparición de un cambio gradual en la velocidad entre ellas. En el área gris aparece un control de 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.*

Volver al principio

Fusión de fotogramas para un movimiento uniforme

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.

Volver al principio

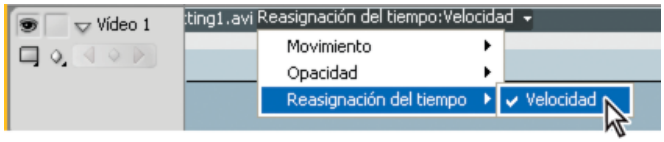
Congelación de un fotograma

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 vídeoque 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).

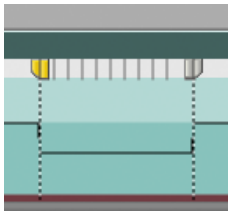


Selección de Reasignación de tiempo > Velocidad desde un control de efecto de vídeo

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.



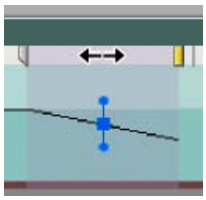
Fotogramas clave de velocidad cuadrados y marcas verticales que indican la sección de fotograma congelado de un clip

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.

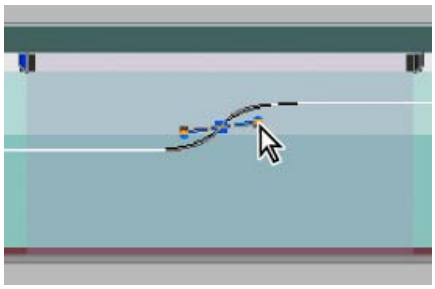
5. (Opcional) para que aparezca el control de curva azul, haga clic en el área gris de la pista de control de velocidad entre las mitades del fotograma clave.



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

Movimiento lento y reasignación de tiempo

Creative COW: Reasignación de tiempo en Premiere Pro CS3

(cc) BY-NC-SA

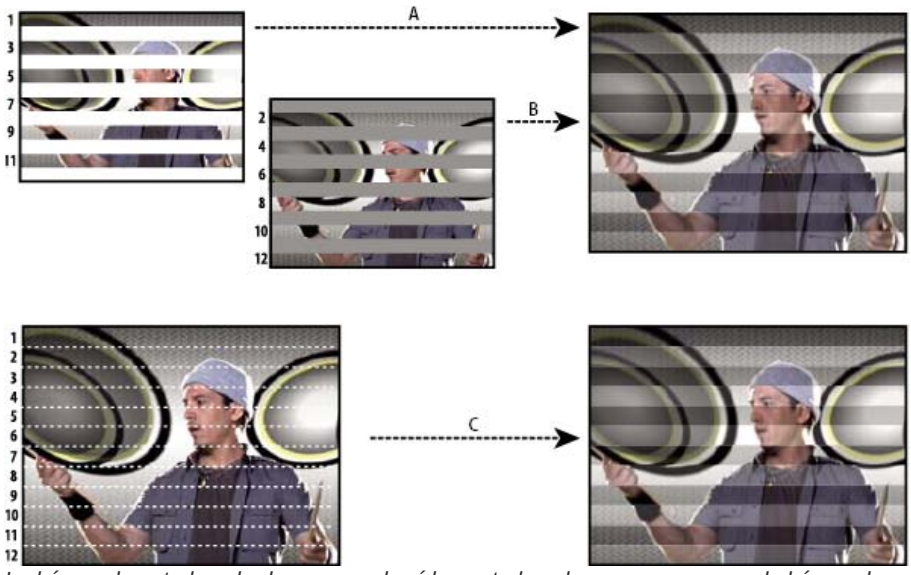
Avisos legales | Política de privacidad en línea

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).
- Vídeo de descripción general de campos y entrelazado en el sitio web Lynda.com (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 cambia 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

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

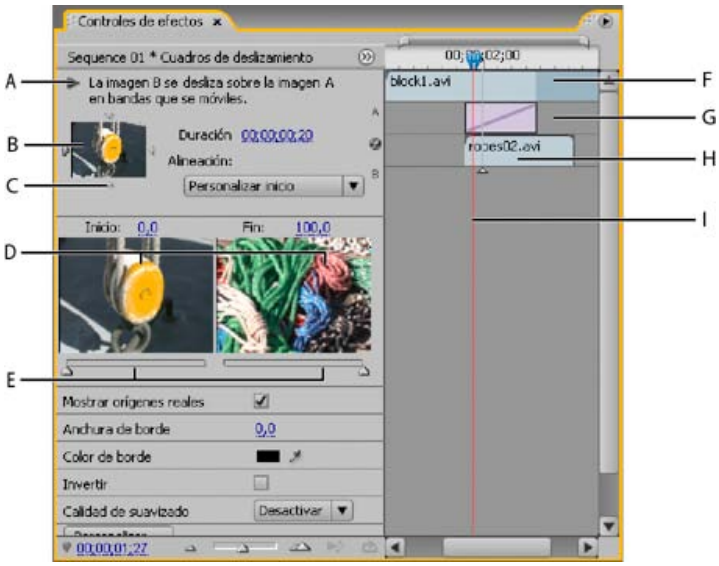
Modificación y personalización de transiciones

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

Visualización de transiciones en el panel Controles de efectos

Volver al principio

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.

Ajuste de la alineación de transiciones

Volver al principio

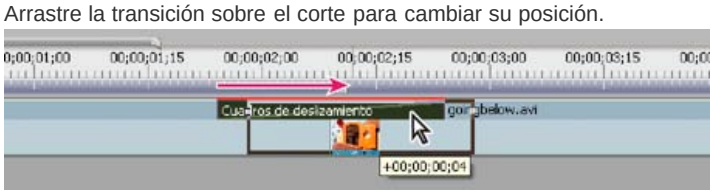
Se puede modificar la alineación de una transición situada entre dos clips, tanto en un panel Línea de tiempo como en un panel Controles de efectos. Las transiciones no deben estar ni centradas y estrictamente alineadas con el corte. La transición puede arrastrarse para colocarla sobre el corte.

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

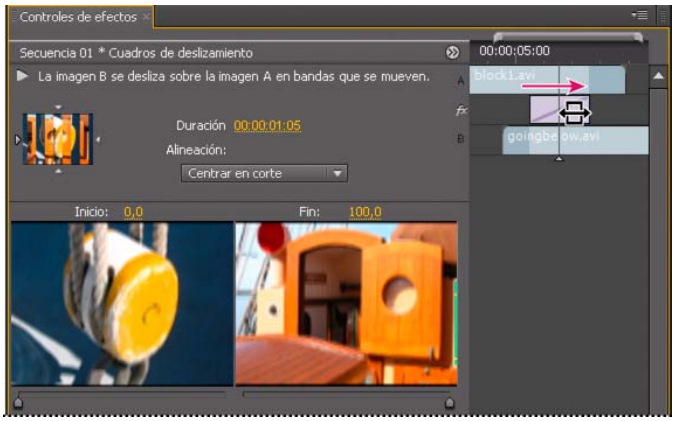
1. Desde un panel Línea de tiempo, aplique un zoom para ver la transición con claridad.
2. Arrastre la transición sobre el corte para cambiar su posición.



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.

Volver al principio

Movimiento de corte y transición a la vez

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).

Volver al principio

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.

Volver al principio

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)

Volver al principio

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.

(cc) BY-NC-SA

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 CS5 and later, 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.

To the top

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.

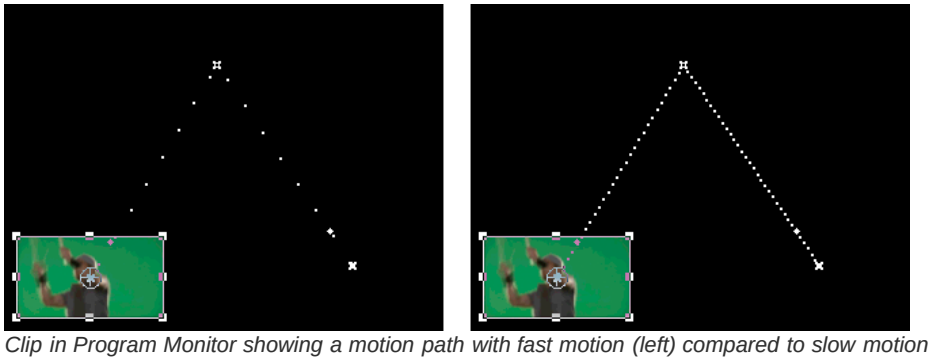
To the top

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.

To the top

Adjust or animate clip anchor points

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

Videomaker Tips & Tricks: Creating a [photo] montage in Premiere Pro

(cc) BY-NC-SA

Legal Notices | Online Privacy Policy

Descripción general de las transiciones: Aplicación de transiciones

Controles de clip y transiciones
Transiciones de doble cara y una cara
Aplicación de transiciones
Aplicación de una transición entre dos clips
Aplicación de una transición de una cara
Especificación y aplicación de transiciones predeterminadas
Copia y pegado de una transición
Reemplazo de una transición

Una transición desplaza una escena de una toma a la siguiente. Por lo general se utiliza un simple corte para desplazarse de toma a toma pero en ocasiones puede hacerse introduciendo y retirando las tomas progresivamente. Premiere Pro ofrece muchas transiciones que pueden aplicarse a la secuencia. Una transición puede ser un efecto sutil de atenuación o un efecto estilizado, como el paso de una página o un movimiento de rotación. Aunque normalmente las transiciones se colocan en una línea de corte entre tomas, también puede aplicarse una transición solamente al principio o al final del clip.

De manera predeterminada, si se pone un clip al lado de otro en un panel Línea de tiempo, se genera un corte, en el que el último fotograma de un clip va seguido por el primer fotograma del siguiente. Si desea enfatizar o agregar un efecto especial a un cambio de escena, puede agregar cualquiera de las diversas transiciones, como barridos, zoom y disoluciones. Aplique transiciones a la línea de tiempo con el panel Efectos, y edítelas con paneles Línea de tiempo y Controles de efectos.

Las transiciones están disponibles en los contenedores Transiciones de vídeo y Transiciones de audio del panel Efectos. Premiere Pro ofrece varias transiciones: disoluciones, barridos, diapositivas y zooms. Todas esas transiciones se organizan en contenedores por tipo.

Para ver un tutorial de vídeo que muestra cómo aplicar y ajustar las transiciones, consulte el sitio web de Adobe.

Para ver un vídeo e imprimir un tutorial sobre cómo realizar transiciones, consulte el sitio web de Adobe.

Franklin McMahon ofrece un tutorial de vídeo en el sitio web Layers Magazine que muestra cómo aplicar transiciones y definir la transición predeterminada.

Phil Hawkins dispone de dos tutoriales de vídeo de Premiere CS5 en Infinite Skills sobre cómo aplicar transiciones.

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.

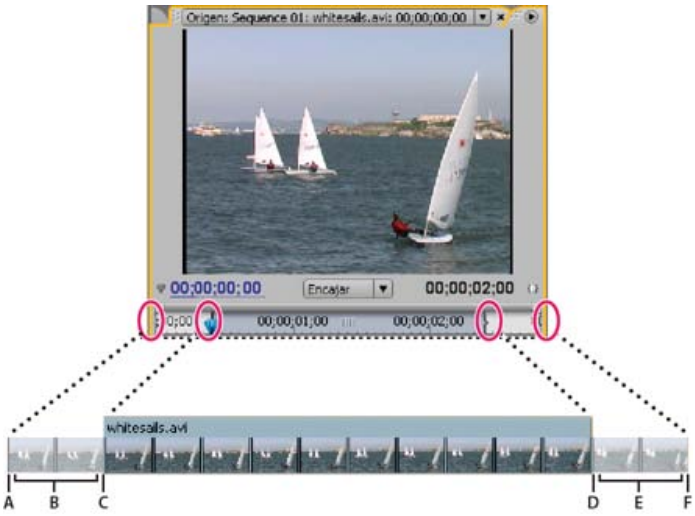
Pueden crearse contenedores personalizados para agrupar los efectos de múltiples maneras. (Consulte Trabajo con bandejas.)

Volver al principio

Controles de clip y transiciones

En la mayoría de los casos las transiciones no deben tener lugar durante la acción principal de una escena. Es por eso que las transiciones funcionan mejor con controles: los fotogramas adicionales más allá de los puntos de entrada y salida configurados para el clip.

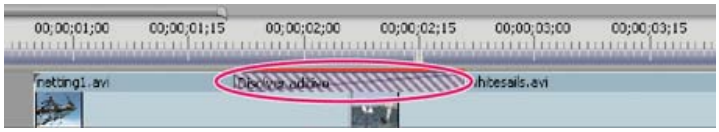
El control entre la hora de inicio del medio y el punto de entrada de un clip a veces se llama cabeza, mientras que el control entre el punto de salida y la hora de fin del medio suele llamarse cola.



Clip con controles

***A.** Inicio de medio **B.** Control **C.** Punto de entrada **D.** Punto de salida **E.** Control **F.** Fin de medio*

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.

Volver al principio

Transiciones de doble cara y una cara

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.)*

Volver al principio

Aplicación de transiciones

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: *En Premiere Pro CS5.5 y posterior, los comandos de transición funcionan en todos los elementos de la pista de audio combinados. 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.*

Volver al principio

Aplicación de una transición entre dos clips

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.

Volver al principio

Aplicación de una transición de una cara

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.

Volver al principio

Especificación y aplicación de transiciones predeterminadas

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 predeterminad 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.

Volver al principio

Copia y pegado de una transición

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.

Volver al principio

Reemplazo de una transición

✥ 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

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

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.

Volver al principio

Visualización de fotogramas clave y gráficos

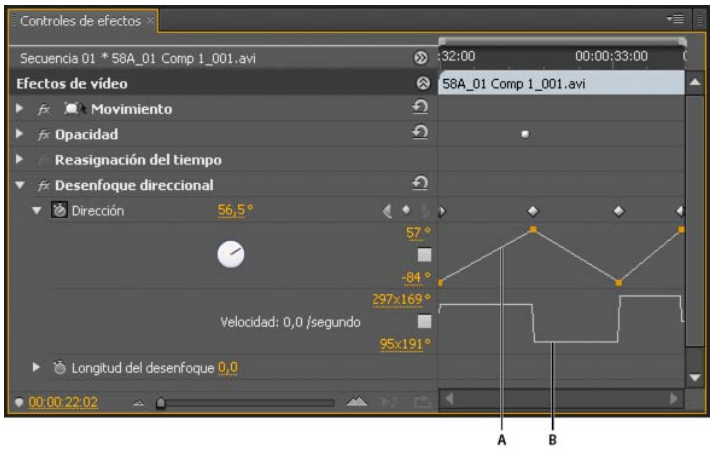
El panel Controles de efectos y los paneles Línea de tiempo le permiten ajustar la temporización y los valores de los fotogramas clave pero funcionan de forma diferente. El panel Controles de efecto muestra todas las propiedades de efecto, fotogramas clave y métodos de interpolación a la vez. Los clips 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.

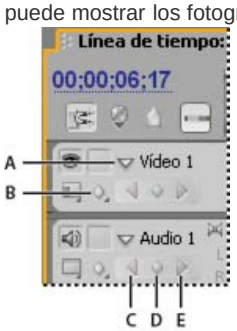


Controles de efectos

A. *Gráfico Valor* ***B.*** *Gráfico de la velocidad*

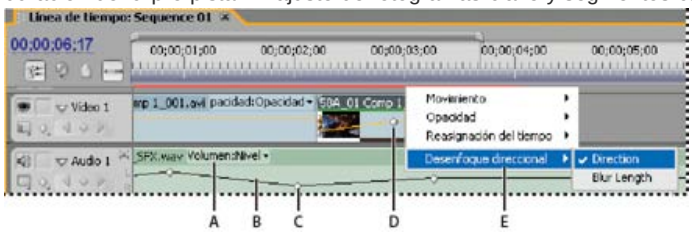
Visualización de fotogramas clave y propiedades en un panel Línea de tiempo

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.

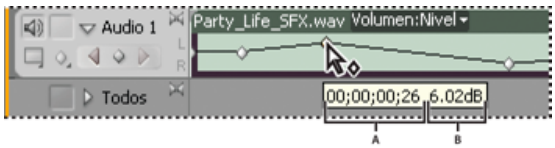


Controles de fotogramas clave de pista en el panel Línea de tiempo
A. *Triángulo Contraer/Expandir pista* ***B.*** *Mostrar fotogramas clave (vídeo)* ***C.*** *Botón Ir al fotograma clave anterior* ***D.*** *Botón Agregar/Quitar fotograma clave* ***E.*** *Botón Ir al fotograma clave siguiente*

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.

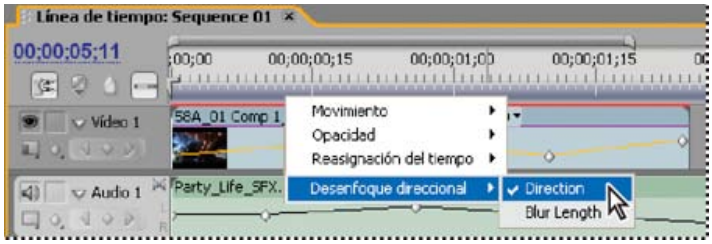
   Mostrar fotogramas clave de pista Muestra el gráfico y los fotogramas clave de cualquier efecto de audio aplicado a toda la pista. Al comienzo de la pista se muestra un menú de efectos para que elija el efecto que desea ver.

   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.

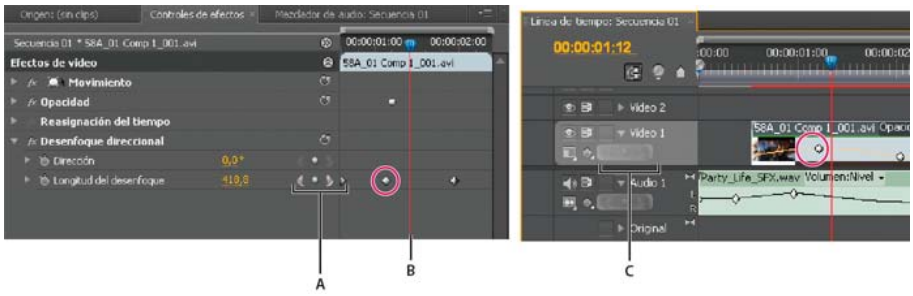
Volver al principio

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*

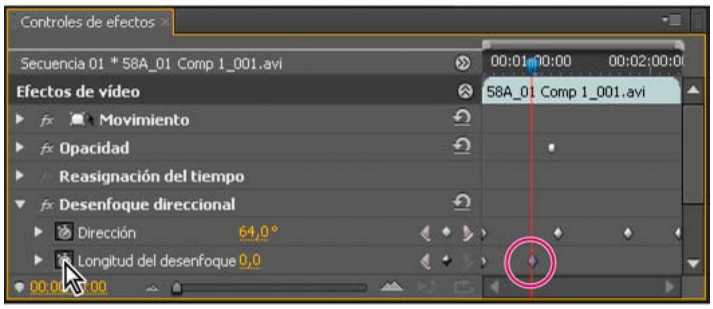
Adición, selección y eliminación de fotogramas clave

Volver al principio

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. In Premiere Pro CS5, la visualización de fotogramas clave se debe activar para una pista o clip antes de ver o añadir fotogramas clave en un panel Línea de tiempo. En Premiere Pro CS5.5 y posterior, no es necesario habilitar la visualización de fotogramas claves para crear fotogramas clave en una pista o en un clip.

1. En un panel Línea de tiempo, seleccione el clip que contiene el efecto que desea animar.
2. 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.*
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.

4. 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.
5. Mueva el indicador de tiempo actual al punto de tiempo donde desea agregar un fotograma clave.
6. 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 Premiere Pro CS5.5 y posterior, 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.

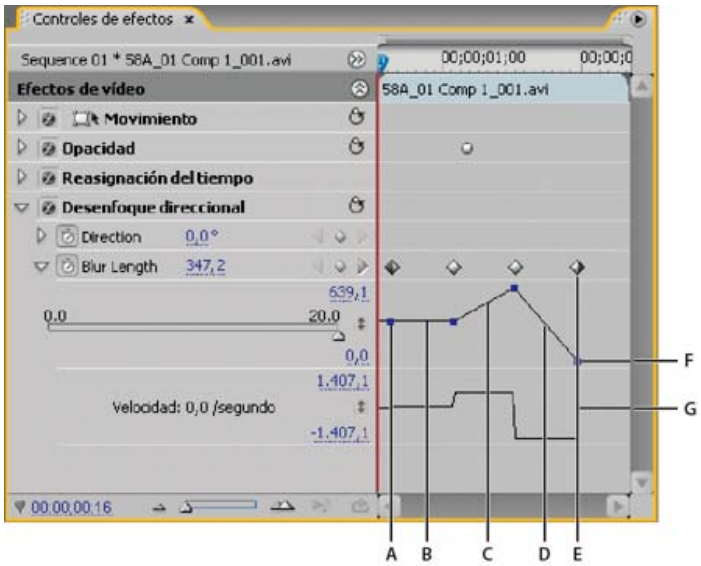
     Nota: *Cuando desactiva el botón Conmutar animación, los fotogramas clave de esa propiedad se eliminan permanentemente y el valor de esa propiedad se convierte en el valor del momento actual. No es posible restaurar fotogramas clave eliminados volviendo a activar el botón Conmutar animación. Si elimina los fotogramas clave de manera involuntaria, elija Edición > Deshacer.*

Volver al principio

Modificación de los valores de fotogramas clave

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

(cc) BY-NC-SA

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

(cc) BY-NC-SA

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

Acerca de la interpolación

Volver al principio

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.

Cambio del método de interpolación de fotogramas clave

Volver al principio

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.*

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.*

Métodos de interpolación de fotogramas clave
A. *Entrada/Salida normal* ***B.*** *Curva/Curva continua/Suavizar entrada/Suavizar salida* ***C.*** *Curva automática* ***D.*** *Mantener*

Volver al principio

Cambio de control mediante la interpolación de curva de fotogramas clave

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

1. 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.
2. 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.
3. 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.

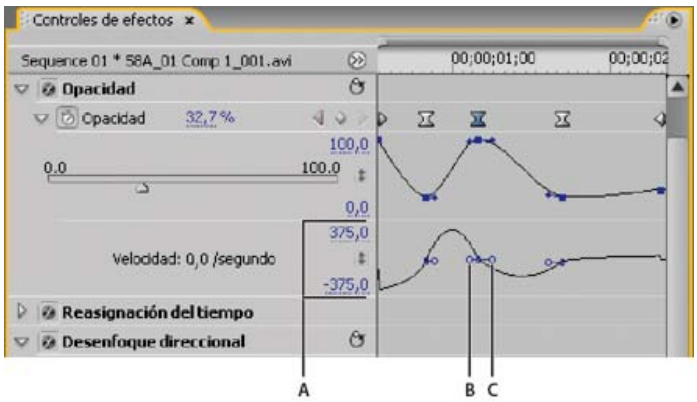


Gráfico de la velocidad
A. *Controles de velocidad* ***B.*** *Controles de dirección entrante* ***C.*** *Controles de dirección saliente*

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

(cc) BY-NC-SA

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.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Compositing

Compositing, alpha channels, and adjusting clip opacity

Alpha channels and mattes
About keying
Specify clip opacity in a Timeline panel
Compositing tips

Adobe After Effects, another program in Adobe Creative Suite Production Premium, gives you a greatly expanded range of compositing tools. You can easily import composites made in After Effects into Premiere Pro.

To create a composite from multiple images, you can make parts of one or more of the images transparent so that other images can show through. You can make portions of an image transparent using any of several features in Premiere Pro, inlcuding mattes and effects.

To make an entire clip uniformly transparent or semi-transparent, use the Opacity effect. You can set a selected clip's opacity in the Effect Controls panel or Timeline panel, and you can fade a clip down or up over time by animating opacity.

If you simply want to create a fade to black, consider applying a transition such as Dip To Black to the clip instead of animating opacity keyframes manually.

When part of a clip is transparent, transparency information is stored in its alpha channel.

Images can also be composited together without modifying the transparency of the clips themselves. For example, you can use Blending modes or some of the Channel effects to blend image data from multiple clips into a composite.

Clips on upper tracks cover clips on lower tracks except where alpha channels indicate transparency. Premiere Pro composites clips from the lowest track up, to create a composite of clips on all visible tracks. Areas where all tracks are empty or transparent appear black.

Rendering order affects how opacity interacts with visual effects. The Video Effects list is rendered first, then geometric effects such as Motion are rendered, and then alpha channel adjustments are applied. Within each effects group, effects are rendered from the top down in the list. Because Opacity is in the Fixed Effects list, it renders after the Video Effects list. If you want opacity to render earlier or later than certain effects, or if you want to control additional opacity options, apply the Alpha Adjust video effect.

You can choose how to interpret the alpha channel in a file in the Interpret Footage dialog box. Choose Invert Alpha Channel to swap areas of opacity with areas of transparency, or choose Ignore Alpha Channel to not use the alpha channel information at all.

If you have difficulty identifying which parts of a clip are transparent, choose Alpha from the Program view menu in the Program Monitor. Another way to see areas of transparency is to add a bright solid color matte on a track below the image you are keying.

To the top

Alpha channels and mattes

Color information is contained in three channels: red, green, and blue. In addition, an image can include an invisible fourth channel, called an alpha channel, that contains transparency information.

An alpha channel provides a way to store images and their transparency information in a single file without disturbing the color channels.

When you view an alpha channel in the After Effects Composition panel or a Premiere Pro Monitor panel, white indicates complete opacity, black indicates complete transparency, and shades of gray indicate partial transparency.

A matte is a layer (or any of its channels) that defines the transparent areas of that layer or another layer. White defines opaque areas, and black defines transparent areas. An alpha channel is often used as a matte, but you can use a matte other than the alpha channel if you have a channel or layer that defines the desired area of transparency better than the alpha channel does, or in cases where the source image doesn't include an alpha channel.

Many file formats can include an alpha channel, including Adobe Photoshop, ElectricImage, FLV, TGA, TIFF, EPS, PDF, and Adobe Illustrator. AVI and QuickTime (saved at a bit depth of Millions Of Colors+), also can contain alpha channels, depending upon the codecs used to generate these file types.

For instructions on how to export video with an alpha channel (transparency), see this post.

About straight and premultiplied channels

Alpha channels store transparency information in files in one of two ways: straight or premultiplied. Although the alpha channels are the same, the color channels differ.

With straight (or unmatted) channels, transparency information is stored only in the alpha channel, not in any of the visible color channels. With straight channels, the effects of transparency aren't visible until the image is displayed in an application that supports straight channels.

With premultiplied (or matted) channels, transparency information is stored in the alpha channel and also in the visible RGB channels, which are multiplied with a background color. The colors of semitransparent areas, such as feathered edges, are shifted toward the background color in

proportion to their degree of transparency.

Some software lets you specify the background color with which the channels are premultiplied; otherwise, the background color is usually black or white.

Straight channels retain more accurate color information than premultiplied channels. Premultiplied channels are compatible with a wider range of programs, such as Apple QuickTime Player. Often, the choice of whether to use images with straight or premultiplied channels has been made before you receive the assets to edit and composite. Premiere Pro and After Effects recognize both straight and premultiplied channels, but only the first alpha channel they encounter in a file containing multiple alpha channels. Adobe Flash recognizes only premultiplied alpha channels.

To the top

About keying

Keying is defining transparency by a particular color value (with a color key or chroma key) or brightness value (with a luminance key) in an image. When you key out a value, all pixels that have similar colors or luminance values become transparent.

Keying makes it easy to replace a background of a consistent color or brightness with another image, an especially useful technique when you work with objects too complex to mask easily. The technique of keying out a background of a consistent color is often called bluescreening or greenscreening, although you don't have to use blue or green; you can use any solid color for a background.

Difference keying defines transparency with respect to a particular baseline background image. Instead of keying out a single-color screen, you can key out an arbitrary background.

Keying in Premiere Pro is performed with keying effects. For more information, see Keying effects.

Blend clips with a Garbage Matte effect

You can use a Garbage Matte effect to blend images. For more information about using the Garbage Matte effect, see Eight-Point, Four-Point, and Sixteen-Point Garbage Matte effects.

Blend clips with a matte using the Track Matte Key effect

You can blend clips with a matte (typically, a black and white image, or an image from the Titler.) using the Track Matte Key effect. For more information, see the article, Track Matte Key effect.

This video shows how to create a track matte effect.

To the top

Specify clip opacity in a Timeline panel

1. Expand the view of a track, if necessary, by clicking the triangle next to the track name to expand its options.
2. If necessary, click the Show Keyframes button, or the Hide Keyframes button, and choose Show Opacity Handles from the menu. A horizontal opacity control rubber band appears in all the clips of the track.
   Note: *If no keyframes exist on the track, the rubber band appears as a straight horizontal line across the entire track.*
3. In a Timeline panel, do one of the following:
   - Select the Selection tool, and drag the opacity control rubber band up or down.
   - Select the Pen tool, and drag the opacity control rubber band up or down.

   The opacity value and current time appear as a tool tip as you drag.
4. (Optional) To animate the Opacity effect over time, first set keyframes. Select the Pen tool. Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS) on the opacity control rubber band with the Pen tool wherever you want to set a keyframe. Then drag each keyframe up or down to set its value. For example, to fade a clip in, create a keyframe at the beginning of the clip and another a few seconds later. Drag the first down to the bottom of the clip at 0 opacity. Drag the second up to 100%.

   For information about adjusting opacity in the Effect Controls tab in the Source panel, see "Opacity" on the page: Fixed effects.

   You can use either the Selection tool or the Pen tool to move keyframes or Opacity handles. To adjust the smoothness of the animation, change the keyframe interpolation from linear to Bezier.

To the top

Compositing tips

Keep the following guidelines in mind when compositing clips and tracks:

- If you want to apply the same amount of transparency to an entire clip, simply adjust the clip's opacity in the Effect Controls panel.
- It's often most efficient to import a source file already containing an alpha channel defining the areas that you want to be transparent. Because the transparency information is stored with the file, Premiere Pro preserves and displays the clip with its transparency in all sequences where you use the file as a clip.

- If a clip's source file doesn't contain an alpha channel, you must manually apply transparency to individual clip instances where you want transparency. You can apply transparency to a video clip in a sequence by adjusting clip opacity or by applying effects.
- Applications such as Adobe After Effects, Adobe Photoshop, and Adobe Illustrator can save clips with their original alpha channels, or add alpha channels, when the file is saved to a format that supports an alpha channel.

For more information about compositing in Premiere Pro, see this video by Learn by Video and Video2Brain by Jan Ozer

Eran Stern has a half-hour tutorial on compositing in Premiere Pro using the Ultra Key and Track Matte Key effects.

(cc) BY-NC-SA

Legal Notices | Online Privacy Policy

Blending modes

Blend mode reference

You can select the way in which Premiere Pro blends, or superimposes, a clip on a track in a Timeline with the clip or clips on lower tracks.

For more information about the Subtract and Divide blend modes, see this video by Video2Brain.

Chris and Trish Meyer explain and demonstrate blending modes in Premiere Pro in an article on the ProVideo Coalition website.

See Andrew Devis' tutorial on Creative Cow, "Color Correction 5: Blend Modes."

See Andrew Devis' tutorials on Creative Cow "Color Correction 6: the Filmic Blend Technique."

For more information about combining video layers via blending in Premiere Pro, see this video by Learn By Video and Video2Brain by Jan Ozer.

1. In a Timeline, place a clip on a track higher than a track where another clip is located. Premiere Pro superimposes, or blends, the clip in the higher track over the clip in the lower track.
2. Select the clip in the higher track, and select the Effect Controls panel to make it active.
3. In the Effect Controls panel, click the triangle next to Opacity.
4. Drag the Opacity value to the left to set the opacity to less than 100%.
5. Click the triangle in the Blend Mode menu.
6. Select a blend mode from the list of blend modes.

To the top

Blend mode reference

For in-depth information about the concepts and algorithms behind these blend modes as implemented in several Adobe applications, see the PDF reference material on the Adobe website.

The Blend Mode menu is subdivided into six categories based on similarities between the results of the blend modes. The category names do not appear in the interface; the categories are simply separated by dividing lines in the menu.

Normal category Normal, Dissolve. The result color of a pixel is not affected by the color of the underlying pixel unless Opacity is less than 100% for the source layer. The Dissolve blend modes turn some of the pixels of the source layer transparent.

Subtractive category Darken, Multiply, Color Burn, Linear Burn, Darker Color. These blend modes tend to darken colors, some by mixing colors in much the same way as mixing colored pigments in paint.

Additive category Lighten, Screen, Color Dodge, Linear Dodge (Add), Lighter Color. These blend modes tend to lighten colors, some by mixing colors in much the same way as mixing projected light.

Complex category Overlay, Soft Light, Hard Light, Vivid Light, Linear Light, Pin Light, Hard Mix. These blend modes perform different operations on the source and underlying colors depending on whether one of the colors is lighter than 50% gray.

Difference category Difference, Exclusion, Subtract (CS5.5 and later), Divide (CS5.5 and later). These blend modes create colors based on the differences between the values of the source color and the underlying color.

HSL category Hue, Saturation, Color, Luminosity. These blend modes transfer one or more of the components of the HSL representation of color (hue, saturation, and luminosity) from the underlying color to the result color.

Blending mode descriptions

In the following descriptions, these terms are used:

- The source color is the color of the layer to which the blend mode is applied.
- The underlying color is the color of the composited layers below the source layer in the Timeline panel.
- The result color is the output of the blending operation; the color of the composite.

Normal The result color is the source color. This mode ignores the underlying color. Normal is the default mode.

Dissolve The result color for each pixel is either the source color or the underlying color. The probability that the result color is the source color depends on the opacity of the source. If opacity of the source is 100%, then the result color is the source color. If opacity of the source is 0%, then the result color is the underlying color.

Darken Each result color channel value is the lower (darker) of the source color channel value and the corresponding underlying color channel value.

Multiply For each color channel, multiplies source color channel value with underlying color channel value and divides by maximum value for 8-bpc, 16-bpc, or 32-bpc pixels, depending on the color depth of the project. The result color is never brighter than the original. If either input color is black, the result color is black. If either input color is white, the result color is the other input color. This blend mode simulates drawing with multiple marking pens on paper or placing multiple gels in front of a light. When blending with a color other than black or white, each layer or paint

stroke with this blend mode results in a darker color.

Color Burn The result color is a darkening of the source color to reflect the underlying layer color by increasing the contrast. Pure white in the original layer does not change the underlying color.

Linear Burn The result color is a darkening of the source color to reflect the underlying color. Pure white produces no change.

Darker Color Each result pixel is the color of darker of the source color value and the corresponding underlying color value. Darker Color is similar to Darken, but Darker Color does not operate on individual color channels.

Linear Dodge (Add) Each result color channel value is the sum of the corresponding color channel values of the source color and underlying color. The result color is never darker than either input color.

Lighten Each result color channel value is the higher (lighter) of the source color channel value and the corresponding underlying color channel value.

Screen Multiplies the complements of the channel values, and then takes the complement of the result. The result color is never darker than either input color. Using the Screen mode is similar to projecting multiple photographic slides simultaneously onto a single screen.

Color Dodge The result color is a lightening of the source color to reflect the underlying layer color by decreasing the contrast. If the source color is pure black, the result color is the underlying color.

Linear Dodge (Add) The result color is a lightening of the source color to reflect the underlying color by increasing the brightness. If the source color is pure black, the result color is the underlying color.

Lighter Color Each result pixel is the color of lighter of the source color value and the corresponding underlying color value. Lighter Color is similar to Lighten, but Lighter Color does not operate on individual color channels.

Overlay Multiplies or screens the input color channel values, depending on whether or not the underlying color is lighter than 50% gray. The result preserves highlights and shadows in the underlying layer.

Soft Light Darkens or lightens the color channel values of the underlying layer, depending on the source color. The result is similar to shining a diffused spotlight on the underlying layer. For each color channel value, if the source color is lighter than 50% gray, the result color is lighter than the underlying color, as if dodged. If the source color is darker than 50% gray, the result color is darker than the underlying color, as if burned. A layer with pure black or white becomes markedly darker or lighter, but does not become pure black or white.

Hard Light Multiplies or screens the input color channel value, depending on the original source color. The result is similar to shining a harsh spotlight on the layer. For each color channel value, if the underlying color is lighter than 50% gray, the layer lightens as if it were screened. If the underlying color is darker than 50% gray, the layer darkens as if it were multiplied. This mode is useful for creating the appearance of shadows on a layer.

Vivid Light Burns or dodges the colors by increasing or decreasing the contrast, depending on the underlying color. If the underlying color is lighter than 50% gray, the layer is lightened because the contrast is decreased. If the underlying color is darker than 50% gray, the layer is darkened because the contrast is increased.

Linear Light Burns or dodges the colors by decreasing or increasing the brightness, depending on the underlying color. If the underlying color is lighter than 50% gray, the layer is lightened because the brightness is increased. If the underlying color is darker than 50% gray, the layer is darkened because the brightness is decreased.

Pin Light Replaces the colors, depending on the underlying color. If the underlying color is lighter than 50% gray, pixels darker than the underlying color are replaced, and pixels lighter than the underlying color do not change. If the underlying color is darker than 50% gray, pixels lighter than the underlying color are replaced, and pixels darker than the underlying color do not change.

Hard Mix Enhances the contrast of the underlying layer that is visible beneath a mask on the source layer. The mask size determines the contrasted area; the inverted source layer determines the center of the contrasted area.

Difference For each color channel, subtracts the darker of the input values from the lighter. Painting with white inverts the backdrop color; painting with black produces no change.

If you have two layers with an identical visual element that you want to align, place one layer on top of the other and set the blend mode of the top layer to Difference. Then, you can move one layer or the other until the pixels of the visual element that you want to line up are all black—meaning that the differences between the pixels are zero and therefore the elements are stacked exactly on top of one another.

Exclusion Creates a result similar to but lower in contrast than the Difference mode. If the source color is white, the result color is the complement of the underlying color. If the source color is black, the result color is the underlying color.

Subtract Subtracts the source file from the underlying color (CS5.5 and later). If the source color is black, the result color is the underlying color. Result color values can be less than 0 in 32-bpc projects.

Divide Divides underlying color by source color (CS5.5 and later). If the source color is white, the result color is the underlying color. Result color values can be greater than 1.0 in 32-bpc projects.

Hue Result color has luminosity and saturation of the underlying color, and the hue of the source color.

Saturation Result color has luminosity and hue of the underlying color, and the saturation of the source color.

Color Result color has luminosity of the underlying color, and hue and saturation of the source color. This blend mode preserves the gray levels in the underlying color. This blend mode is useful for coloring grayscale images and for tinting color images.

Luminosity Result color has hue and saturation of the underlying color, and luminosity of the source color. This mode is the opposite of the Color mode.

(cc) BY-NC-SA

Legal Notices | Online Privacy Policy

Exportación

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

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 a 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.

Volver al principio

Tipos de exportación

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.

Volver al principio

Adobe Media Encoder

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.

Volver al principio

Flujo de trabajo para exportar archivos de audio y vídeo

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 “Adobe Premiere Pro CS5 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

(cc) BY-NC-SA 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

(cc) BY-NC-SA

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. (Optativo) 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 CONTENS 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

(cc) BY-NC-SR

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 CS5.5 y posterior exporta audio del mismo modo que se hace con los subclips y los clips maestros.

Volver al principio

Sugerencias para la importación de archivos OMF a Pro Tools

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.

(cc) BY-NC-SA

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.

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.

(cc) BY-NC-SA

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.

   Premiere Pro inicia Encore. 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.

(cc) BY-NC-SR 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 CS6

Acerca de Adobe SpeedGrade CS6
Envío de una secuencia a Adobe SpeedGrade CS6
Tutorial de vídeo: Carga y conformación de material para Adobe SpeedGrade CS6
Envío de una lista EDL a SpeedGrade

Acerca de Adobe SpeedGrade CS6

Volver al principio

Adobe SpeedGrade es la nueva aplicación potente de gradación de color incluida con Adobe Production Premium, Adobe Master Collection y Adobe Creative Cloud.

Envío de una secuencia a Adobe CS6 SpeedGrade

Volver al principio

Una vez que haya terminado de trabajar en la edición, envíe la secuencia a Adobe SpeedGrade para graduar el color.

Para enviar una secuencia a SpeedGrade, elija Archivo > Enviar a Adobe SpeedGrade.

Para obtener más información sobre el uso del comando Acelerar a Adobe SpeedGrade o el uso de EDL para mover una secuencia a Adobe SpeedGrade, consulte este artículo.

Encontrará más vídeos de Patrick Arnold sobre Adobe SpeedGrade aquí en Adobe TV.
El foro de usuario a usuario de Adobe SpeedGrade se encuentra aquí.

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 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 CS6, y la importación posterior a SpeedGrade.

Realice los pasos siguientes:

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.

(cc) BY-NC-SA 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).

Volver al principio

Movimiento de recursos entre Adobe Premiere Pro y Adobe Flash

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.

Volver al principio

Sugerencias para la creación de archivos FLV y F4V

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 disfrace 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.

Volver al principio

Sugerencias para la creación de vídeo para dispositivos móviles

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.

(cc) BY-NC-SR

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: *En Premiere Pro CS5.5 y posterior, los clips combinados se admiten 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 audio 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 cómo 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: *En Premiere Pro CS5.5 y posterior, 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 Video2Brain.

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.

Volver al principio

Exportación de archivos XML de proyectos de Final Cut Pro

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 CS5.5 y posterior convierte los clips combinados en secuencias anidadas en Final Cut Pro.

Los archivos XML de Premiere Pro CS5 también se pueden importar en Final Cut Express 4.0.1.

La actualización de Premiere Pro CS5 (5.0.2) ha realizado varias mejoras en la exportación de XML a Final Cut Pro; encontrará más información en este artículo.

(cc) BY-NC-SR

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 pletina) 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 clip 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.*

Volver al principio

Exportación de una secuencia a cinta sin control de dispositivo

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

(cc) BY-NC-SA