

Uso de ADOBE® PREMIERE® PRO CS5

Última modificación 5/5/2010

© 2010 Adobe Systems Incorporated and its licensors. All rights reserved.

Uso de Adobe® Premiere® Pro CS5 para Windows® y Mac OS

This user guide is protected under copyright law, furnished for informational use only, is subject to change without notice, and should not be construed as a commitment by Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated assumes no responsibility or liability for any errors or inaccuracies that may appear in the informational content contained in this guide.

This user guide is licensed for use under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial 3.0 License. This License allows users to copy, distribute, and transmit the user guide for noncommercial purposes only so long as (1) proper attribution to Adobe is given as the owner of the user guide; and (2) any reuse or distribution of the user guide contains a notice that use of the user guide is governed by these terms. The best way to provide notice is to include the following link. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Adobe, the Adobe logo, Adobe Audition, Adobe OnLocation, Adobe Premiere, Acrobat, After Effects, Creative Suite, Encore, Flash, Illustrator, Lightroom, Photoshop, PostScript, Reader, Soundbooth, and Version Cue are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

OpenType, Microsoft, and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Macintosh and Mac OS are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Updated Information/Additional Third Party Code Information available at <http://www.adobe.com/go/thirdparty>.

Portions include software under the following terms:

MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and Thomson Multimedia (<http://www.iis.fhg.de/amm/>).

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>).

This Program was written with MacApp®: ©1985-1988 Apple Inc. APPLE INC. MAKES NO WARRANTIES WHATSOEVER, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, REGARDING THIS PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES WITH RESPECT TO ITS MERCHANTABILITY OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. The MacApp software is proprietary to Apple Inc. and is licensed to Adobe for distribution only for use in combination with Adobe Premiere.

Speech compression and decompression technology licensed from Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com)

Video in Flash Player is powered by On2 TrueMotion video technology. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. <http://www.on2.com>

This product includes software developed by the OpenSymphony Group (<http://www.opensymphony.com/>).

This product contains either BSAFE and/or TIPEM software by RSA Security, Inc.

THE PROXIMITY/ Merriam-Webster, Inc. Database ©Copyright 1990 Merriam-Webster, Inc. © 1990 All Rights Reserved. Proximity Technology Inc.

This work is based in part on the work of the Independent JPEG Group.



Sorenson Spark™ video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Notice to U.S. Government end users: The Software and Documentation are "Commercial Items," as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

Contenido

Capítulo 1: Novedades

Capítulo 2: Interfaz de usuario

Espacios de trabajo	4
Paneles	10
Preferencias	15
Búsquedas en la ayuda y en el cliente de la ayuda de la comunidad	21

Capítulo 3: Flujos de trabajo y configuración del sistema

Flujo de trabajo básico	23
Flujo de trabajo 24p	29
Flujos de trabajo basados en archivo	29
Flujos de trabajo de SWF	30
Flujo de trabajo de una película de imágenes en movimiento	31
Flujo de trabajo de varias plataformas	31
Flujos de trabajo de varias aplicaciones	32
Adobe Dynamic Link	41
Flujo de trabajo de metadatos	47
Configuración del sistema	47

Capítulo 4: Configuración del proyecto

Creación y modificación de proyectos	60
Proporciones de aspecto	63

Capítulo 5: Captura, digitalización, transferencia e importación

Captura y digitalización	70
Captura de vídeo DV o HDV	81
Captura de vídeo HD	82
Acerca de la edición en línea y sin conexión	83
Digitalización del vídeo analógico	84
Captura de contenido para DVD	86
Captura y recaptura de lotes	86
Código de tiempo	92
Transferencia e importación de archivos	97
Importación de recursos desde formatos sin cinta	104
Importación de imágenes fijas	107
Importación de audio digital	111
Importación de secuencias, listas de clips, bibliotecas y composiciones.	113
Importación de proyectos XML desde Final Cut Pro	116

Capítulo 6: Administración de recursos

Personalización del panel Proyecto	120
Organización de recursos en el panel Proyecto	123
Gestión de metadatos	130

Capítulo 7: Control de recursos

Monitor de origen y Monitor de programa	137
Reproducción de recursos	143
Monitores de forma de onda y vectorescopio	146
Monitor de referencia	149

Capítulo 8: Edición de secuencias y clips

Creación y modificación de secuencias	151
Secuencias multicámara	171
Uso de varias secuencias	176
Creación de clips	178
Trabajo con clips sin conexión	181
Modificación de las propiedades de clip con Interpretar material de archivo	183
Creación de clips especiales (sintéticos)	184
Agregar clips a secuencias	186
Recorte de clips	196
Uso de clips en una secuencia	208
Reorganización de clips en una secuencia	213
Procesamiento y previsualización de secuencias	217
Corrección de errores	223
Marcadores	224

Capítulo 9: Edición de audio

Uso del audio	231
Uso de clips, canales y pistas	238
Edición de audio en un panel Línea de tiempo	245
Grabación de audio	248
Ajuste de niveles de volumen	251
Transiciones de audio	257
Aplicación de efectos a audio	258
Grabación de mezclas de audio	262
La panorámica y el equilibrio	265
Mezcla avanzada	269
Edición de audio en Adobe Soundbooth	273
Edición de audio en Adobe Audition	274
Corrección de problemas de audio comunes	274

Capítulo 10: Titulación

Creación y edición de títulos	276
Creación de tipos de títulos conocidos	281
Agregación de texto a los títulos	281
Agregación de formas e imágenes	286
Uso de texto y objetos en los títulos	291
Agregación de rellenos, contornos y sombras a los títulos	294
Uso de estilos	299
Creación de desplazamiento y arrastre de títulos	302

Capítulo 11: Efectos y transiciones

Uso de efectos	303
Aplicación, eliminación y organización de efectos	307
Ajuste de efectos	311
Personalización de ajustes preestablecidos de efectos	318
Creación de efectos comunes	321
Movimiento	324
Cambio de la duración, velocidad o entrelazado del clip	331
Corrección de color	344
Ajustes especiales de color y luminancia	359
Descripción general de las transiciones	364
Aplicación de transiciones	367
Ajuste de las transiciones	370
Personalización de transiciones	374
Acerca de la referencia a efectos	375
Efectos de audio	377
Transiciones de fundido cruzado de audio	386
Ajuste de efectos	387
Efectos Desenfocar y Enfocar	390
Efectos de canal	393
Efectos de corrección de color	396
Efectos de distorsión	410
Efectos de generación	415
Efectos Control de imagen	422
Efectos de incrustación	423
Efectos de Ruido y Granulado	430
Efectos de perspectiva	432
Efectos de procesamiento	435
Efectos de Estilizar	435
Efecto de Tiempo	440
Efectos Transformar	443
Efectos de transición	444
Efectos de utilidad	446
Efectos de vídeo	447
Transiciones de disolución de vídeo	447

Capítulo 12: Animación

Efectos de animación	449
Agregar, navegar y configurar fotogramas clave	454
Mover y copiar fotogramas clave	459
Controlar los cambios de efectos mediante la interpolación de fotogramas clave	461
Creación de animaciones comunes	465

Capítulo 13: Composición

Composición de vídeo	467
Transparencia (máscaras, canales alfa)	470
Creación de transparencia y colores sólidos con claves y mates	472

Capítulo 14: Exportación

Conceptos básicos sobre exportación	480
Conceptos básicos sobre codificación y compresión	482
Adobe Media Encoder	482
Formatos exportados desde Adobe Media Encoder	483
Formatos exportados directamente desde Adobe Premiere Pro	483
Acerca del cuadro de diálogo Ajustes de exportación	484
Exportación de archivos de película o audio editables	484
Exportación de archivos OMF para Pro Tools	487
Exportación de secuencias HD y HDV	490
Exportación de imágenes fijas y de secuencias de imágenes fijas	490
Exportación a DVD, disco Blu-ray o CD	492
Exportación de proyectos para otras aplicaciones o para su archivado	494
Exportación a cinta de vídeo o película	499
Exportación para el Web	502
Exportación a iPod, teléfonos móviles, PSP y otros dispositivos móviles	508

Capítulo 15: Métodos abreviados de teclado

Búsqueda y personalización de métodos abreviados de teclado	511
Métodos abreviados de teclado predeterminados	513

Capítulo 1: Novedades

Adobe® Premiere® Pro CS5, junto con Adobe® Story™, Adobe® OnLocation™ y Adobe® Encore®, hace que cada paso del proceso de producción de vídeo resulte más eficaz. Estos productos ofrecen herramientas para cada paso, desde la escritura del guión a la captura in situ, pasando por la postproducción, hasta la distribución final. Estos productos se ejecutan en Windows o Mac OS. Estas son algunas de las nuevas características.

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 [“Acerca de Adobe Premiere Pro de 64 bits”](#) en la página 49, [“Efectos acelerados por GPU”](#) en la página 305, [aceleración de GPU](#) y [Optimizing playback settings with the Mercury Engine](#) (Optimización de los ajustes de reproducción con Mercury Engine; en inglés).

Flujos de trabajo sin cinta nativos expandidos En CS5, Adobe Premiere Pro obtiene compatibilidad nativa para XDCAM HD 50, AVCCAM, DPX y AVC-Intra, así como RED mejorado. Adobe 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”](#) en la página 104.

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 Adobe 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 Adobe 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”](#) en la página 39.

Proceso completo de edición con Final Cut Pro y Avid Media Composer Aproveche las herramientas exclusivas de Adobe 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 [“Trabajo con Final Cut Pro y Adobe Premiere Pro”](#) en la página 41.

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 [Speech to text enhancements](#) (Mejoras de voz a texto; en inglés) y “[Análisis de voz para metadatos de texto XMP](#)” en la página 209.

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 Adobe Premiere Pro. Al actualizar a Adobe Premiere Pro CS5, se obtiene una suscripción de un año complementaria a CS Review. Los flujos de vídeo de CS Review para Adobe Premiere Pro no estarán disponible cuando Adobe Premiere Pro CS5 se distribuyan en un principio. Los clientes de Adobe 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](#)” en la página 80, “[Ediciones de desplazamiento con el indicador de tiempo actual](#)” en la página 203 y “[Búsqueda de espacios en secuencias y pistas](#)” en la página 216.

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 Adobe 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 (sólo 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 Incruste material de archivo HD en tiempo real con la nueva función de incrustación ultra por cromacidad en Adobe 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](#)” en la página 425.

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 transcodiando o reempaquetando y siempre se tendrá acceso a la calidad perfecta del archivo original. Adobe 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 Adobe 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.

Más temas de ayuda

[Paseo por las funciones de Premiere Pro CS5](#)

“[Acerca de la versión de prueba de Adobe Premiere Pro CS5](#)” en la página 47

Capítulo 2: Interfaz de usuario

Adobe® Premiere® Pro CS5 comparte el diseño general de su interfaz de usuario con los demás productos en Creative Suite Production Premium. La similitud de diseño proporciona al usuario un entorno de trabajo familiar, independientemente de los productos que utilice para un flujo de trabajo determinado.

Espacios de trabajo

Importación de un espacio de trabajo con un proyecto

Las selecciones y personalizaciones realizadas en un proyecto se guardan en el archivo del proyecto. De forma predeterminada, Adobe 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

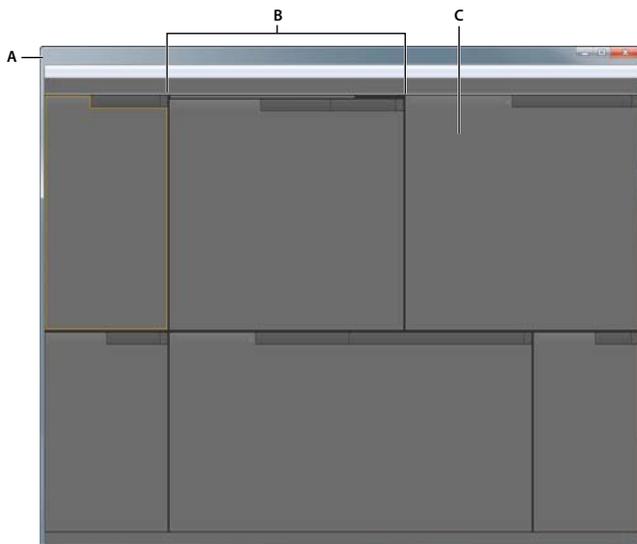
Acerca de los espacios de trabajo

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.*



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.

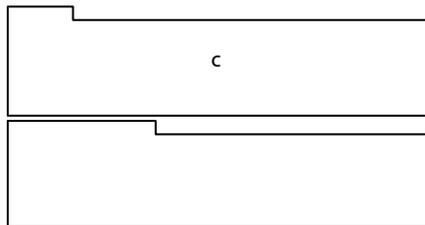
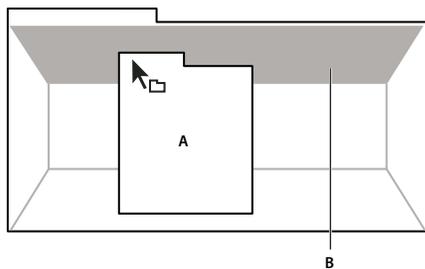
- ❖ Abra el proyecto sobre el que desea trabajar, elija Ventana > Espacio de trabajo y seleccione el espacio de trabajo que desee.

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

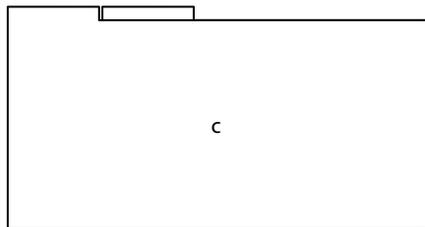
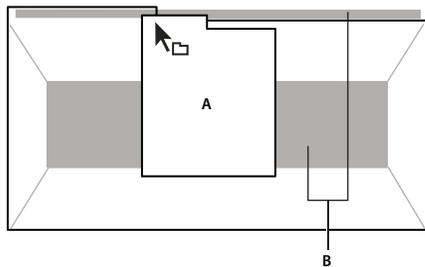
Las zonas de acoplamiento existen a lo largo de los bordes de un panel, grupo o ventana. Al acoplar un panel se coloca junto al grupo existente, redimensionando todos los grupos para alojar al panel nuevo.



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

Zonas de agrupamiento

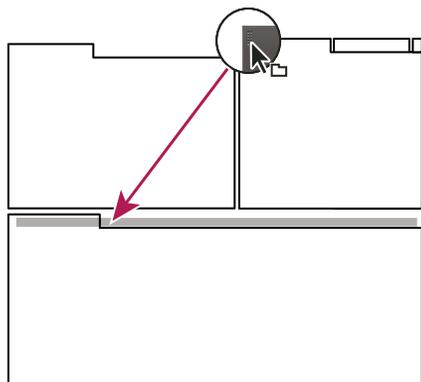
Las zonas de agrupamiento existen en la mitad de un panel o grupo, y en el área de ficha de paneles. Al soltar un panel en una zona de agrupamiento, se apila con los demás paneles.



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

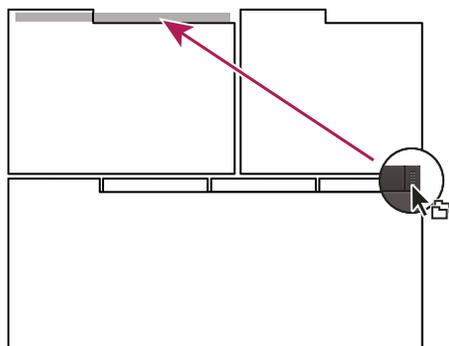
Acoplar o agrupar paneles

- 1 Si el panel que desea acoplar o agrupar no está visible, elíjalo en el menú Ventana.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - 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.)

Cambio del tamaño de los grupos de paneles

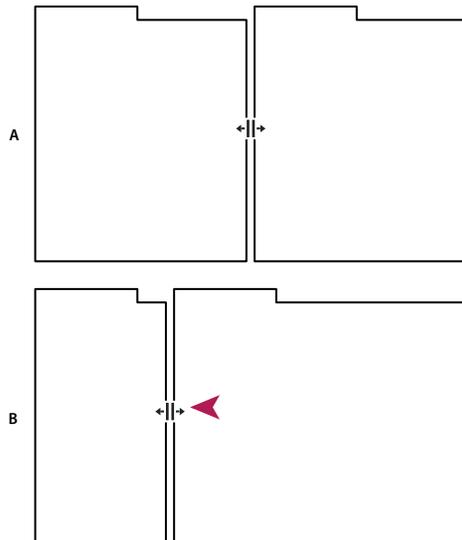
Cuando coloque el puntero encima de los divisores entre grupos de paneles, aparecen los iconos de cambio de tamaño. Cuando arrastre estos iconos, se cambiará el tamaño de todos los grupos que compartan el divisor. Por ejemplo, supongamos que el espacio de trabajo contiene tres grupos de paneles apilados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

 Para maximizar rápidamente un panel que se encuentra debajo del puntero, pulse la tecla (~). (No pulse Mayús.)
Pulse nuevamente la tecla (~) para que el panel recupere su tamaño original.

1 Lleve a cabo uno de los procedimientos siguientes:

- 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 icono de cambio de tamaño B. Grupos redimensionados

Abrir o cerrar paneles y desplazarse a ellos

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

- Para abrir o cerrar un panel, selecciónelo en el menú Ventana.
- Para cerrar un panel o una ventana, haga clic en su 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.
- 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

Trabajo con 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.

Más temas de ayuda

“[Acoplar, agrupar o flotar paneles](#)” en la página 5

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: si un proyecto guardado con un espacio de trabajo personalizado se abre en otro sistema, la aplicación busca un espacio de trabajo con el mismo nombre. 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 trabajo.
- 2 Elija el espacio de trabajo que desee eliminar y a continuación, haga clic en Aceptar.

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

Iluminación u oscurecimiento de la interfaz

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.

Más temas de ayuda

“[Preferencias de aspecto](#)” en la página 15

Paneles

Navegación por los paneles

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, pulse Ctrl+Mayús+> (Windows) o Control+Mayús+> (Mac OS).
- Para activar paneles en rotación a la izquierda, pulse Ctrl+Mayús+< (Windows) o Control+Mayús+< (Mac OS).

Visualización de cualquier panel en pantalla completa

Puede ampliar cualquier panel para visualizarlo en modo de pantalla completa y volver a la visualización normal.

- 1 Seleccione el panel que quiera visualizar en pantalla completa.
- 2 Pulse la tecla de acento grave (`) o la tecla que la sustituya en su teclado. Normalmente, está tecla está a la izquierda de la tecla del numeral uno (1). Hay gente que llama a esta tecla comilla inversa o tilde (~).

Vuelva a pulsar la tecla de acento grave para volver a la visualización normal.

Nota: Cuando Adobe Premiere Pro se instala en un equipo con un teclado que no sea estadounidense, el comando Maximizar o restaurar fotograma se asigna a una tecla que no sea la de acento grave. La tecla para Maximizar o restaurar fotograma se indica en el cuadro de diálogo Personalización del 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.

Más temas de ayuda

“[Búsqueda de métodos abreviados de teclado](#)” en la página 511

Visualización de opciones de panel

❖ 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 del panel Control, de los otros 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

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

Herramientas

El panel Herramientas contiene una variedad de herramientas para editar secuencias en un panel Línea de tiempo. 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 métodos abreviados del 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 pulse 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” en la página 211.

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 pulse 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”](#) en la página 211 y [“Eliminación de todos los clips de una pista”](#) en la página 217.

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 [“Realización de ediciones de desplazamiento y rizo”](#) en la página 201.

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 [“Realización de ediciones de desplazamiento y rizo”](#) en la página 201.

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”](#) en la página 335.

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, pulse 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”](#) en la página 214.

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 [“Realización de ediciones de desplazamiento y deslizamiento”](#) en la página 205.

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 [“Realización de ediciones de desplazamiento y deslizamiento”](#) en la página 205.

Herramienta Pluma Seleccione esta herramienta para definir o seleccionar fotogramas clave o para ajustar las líneas de conexión en un Línea de tiempo. Haga clic en una línea de conexión y arrástrela verticalmente para ajustarla. Haga clic y pulse Control (Windows) o Comando (Mac OS) en una línea de conexión para definir un fotograma clave. Pulse 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”](#) en la página 455.

Herramienta Mano Seleccione esta herramienta para mover el área de visualización de una Línea de tiempo a la derecha o la izquierda. Haga clic y 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 pulse 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”](#) en la página 152.

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.

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

Detalles del clip en panel Info

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.

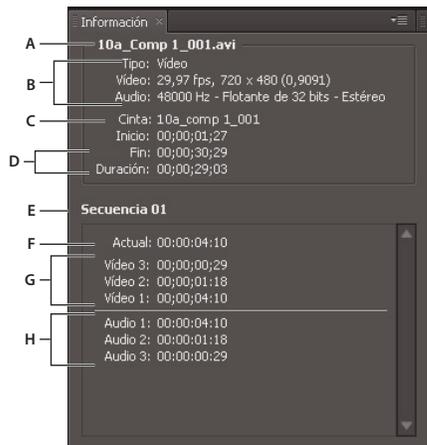
Salida Indica el código de tiempo del punto de salida del clip seleccionado.

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 sólo 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 video **H.** Ubicación del código de tiempo de origen del indicador de tiempo actual en clips de pistas de audio

Panel Opciones, barra Opciones y panel Herramientas

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.

Más temas de ayuda

“Abrir o cerrar paneles y desplazarse a ellos” en la página 8

“Acoplar, agrupar o flotar paneles” en la página 5

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.

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

Preferencias

Cambio de las preferencias

La apariencia y el comportamiento de Adobe 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.

- ❖ Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Premiere Pro > Preferencias (Mac OS) y seleccione la categoría de preferencias que desee modificar.

Preferencias generales

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.

Más temas de ayuda

[“Reproducción de una secuencia o clip con pausas de predesplazamiento y postdesplazamiento”](#) en la página 144

[“Especificación y aplicación de transiciones predeterminadas”](#) en la página 369

[“Modificación de la duración predeterminada para las imágenes fijas”](#) en la página 342

[“Desplazamiento por una secuencia durante la previsualización”](#) en la página 221

[“Definición de la visualización predeterminada de fotogramas clave en pistas de vídeo”](#) en la página 157

[“Definición de la visualización predeterminada de fotogramas clave en pistas de audio”](#) en la página 157

[“Procesamiento de audio al procesar vídeo”](#) en la página 220

[“Escala de recursos”](#) en la página 325

[“Modificación de comportamientos de carpeta”](#) en la página 125

[“Especificación de cuando procesar el audio cuando se procesa el vídeo”](#) en la página 55

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.

Preferencias de aspecto

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

Más temas de ayuda

[“Iluminación u oscurecimiento de la interfaz”](#) en la página 10

Preferencias de audio

Correspondencia automática de hora La preferencia Correspondencia automática de hora especifica a la hora, en el Mezclador de audio, de una propiedad de efecto que regrese a su valor inicial. 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 Adobe Premiere Pro mezcla canales de origen en pistas de audio 5.1.

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, Adobe 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, Adobe 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. Adobe 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, Adobe 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 sólo 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, Adobe Premiere Pro crea fotogramas clave sólo 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, Adobe 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.

Más temas de ayuda

[“Definición de Correspondencia automática de hora para el modo Tocar y el modo de lectura”](#) en la página 264

[“Especificación de la creación de un fotograma clave automatizado”](#) en la página 265

[“Mezcla en menos canales”](#) en la página 272

[“Especificación sobre si reproducir el audio durante el borrado”](#) en la página 252

[“Cómo silenciar la entrada durante la grabación”](#) en la página 251

[“Asignación de canales de audio de salida y origen”](#) en la página 238

[“Especificación de la creación de un fotograma clave automatizado”](#) en la página 265

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 (sólo Windows) o los de tamaño de búfer (sólo Mac OS) que Adobe Premiere Pro utiliza para grabar audio.

Más temas de ayuda

[“Preparación del canal de entrada de audio para la grabación”](#) en la página 249

[“Especificación del dispositivo de audio predeterminado”](#) en la página 54

[“Especificación de los ajustes de dispositivos ASIO \(sólo Windows\)”](#) en la página 54

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.

Más temas de ayuda

[“Asignación de canales de audio de la secuencia a canales de hardware del dispositivo de salida de audio”](#) en la página 240

Cambio de los ajustes de Guardado automático

De forma predeterminada, Adobe 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 Adobe 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, Adobe Premiere Pro guardará las diez versiones más recientes.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Preferencias de captura

Controlan cómo transfiere Adobe 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 éstas 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 Adobe 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.

Más temas de ayuda

[“Configuración de un proyecto para el control de dispositivos”](#) en la página 74

Preferencias de control de dispositivo

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

Más temas de ayuda

[“Configuración de un dispositivo para el control de dispositivos”](#) en la página 75

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.

Más temas de ayuda

[“Etiquetado de recursos”](#) en la página 125

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.

Más temas de ayuda

[“Etiquetado de recursos”](#) en la página 125

Preferencias de medios

En el panel Medios del cuadro de diálogo Preferencias, puede especificar la ubicación de los archivos de caché de medios. Son archivos creados por la función Media Cache, incluidos archivos de audio conformados, archivos de audio PEK y archivos de índice de vídeo (para MPEG). Asimismo, puede cambiar la ubicación de la base de datos del caché de medios y eliminar los datos que no se utilicen.

Los ajustes adicionales especifican el modo en que Adobe Premiere Pro administra distintos tipos de medios, tal y como se define a continuación.

Archivos de caché de medios

Guardar los archivos de caché de medios junto a los originales, si es posible Active esta casilla para que los archivos de caché de medios estén junto a los archivos de origen.

Ubicación Muestra la ubicación de los archivos de caché de medios. Sitúe el cursor sobre la ruta para ver la ruta completa en una información sobre herramientas.

Examinar Haga clic para buscar una nueva ubicación para los archivos de caché de medios.

Base de datos de caché de medios

Ubicación Muestra la ubicación de la base de datos de caché de medios. Sitúe el cursor sobre la ruta para ver la ruta completa en una información sobre herramientas.

Examinar Haga clic para buscar una nueva ubicación para la base de datos de caché de medios.

Limpiar Haga clic para limpiar la base de datos de caché de medios y eliminar archivos de la base de datos para los que los archivos de origen ya no están disponibles.

Otras 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 Adobe 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 Adobe 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.

Más temas de ayuda

[“Movimiento o limpieza de la base de datos de caché de medios”](#) en la página 57

[“Selección del formato de visualización del código de tiempo”](#) en la página 93

[“Comprobación de que las aplicaciones de vídeo de Adobe usan los mismos archivos almacenados en caché”](#) en la página 221

[“Acerca del panel Metadatos en Adobe Premiere Pro”](#) en la página 131

Definición de las preferencias para la base de datos y los archivos de caché de medios

❖ Seleccione Editar > Preferencias > Medios.

Preferencias de memoria

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

Más temas de ayuda

[“Optimizar el procesamiento de la memoria disponible”](#) en la página 59

Preferencias de Ajustes de reproductor

En el panel Ajustes de reproductor del cuadro de diálogo Preferencias, puede seleccionar el reproductor predeterminado. Adobe 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 Adobe Premiere Pro. Los reproductores de terceros se instalan con ciertas tarjetas de captura.

Preferencias del Titulador

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

Más temas de ayuda

[“Especificación de los caracteres en el panel Estilos del título”](#) en la página 301

[“Cambio de las letras que aparecen en el Navegador de fuentes”](#) en la página 283

Preferencias de recorte

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

Más temas de ayuda

[“Realización de una edición de desplazamiento utilizando el control de recorte”](#) en la página 203

Búsquedas en la ayuda y en el cliente de la ayuda de la comunidad

Se puede determinar si Adobe Premiere Pro abre la documentación de la ayuda en el cliente de la ayuda de la comunidad o en un navegador.

La ayuda de la comunidad de Adobe (Adobe Community Help) puede emplearse para buscar contenido para Adobe Premiere Pro exclusivamente, o bien, para obtener artículos de TechNotes de soporte técnico para Adobe Premiere Pro. Asimismo, se puede consultar la ayuda para Adobe Premiere Pro en idiomas distintos al inglés.

Cómo abrir la ayuda

- 1 Para iniciar el cliente de la ayuda de la comunidad, realice una de las siguientes operaciones:
 - Desde la interfaz de usuario del sistema operativo, seleccione Inicio > Todos los programas > Ayuda de Adobe (Windows), o bien, seleccione Finder > Aplicaciones > Ayuda de Adobe (Mac OS).
 - En Adobe Premiere Pro, seleccione Ayuda > Ayuda de Adobe Premiere Pro. (No utilice este método para iniciar el cliente de la Ayuda de la Comunidad si la preferencia Modo de accesibilidad ya está establecida en Abrir ayuda en el navegador.)
- 2 En el cliente de la ayuda de la comunidad, seleccione Edit (Editar) > Preferences (Preferencias).
- 3 Elija General Settings (Ajustes generales).
- 4 En Modo de accesibilidad, seleccione una de las opciones.
- 5 Haga clic en Done (Listo).

Búsqueda en la Ayuda de Adobe Premiere Pro

Adobe Community Help puede utilizarse para buscar únicamente contenidos de ayuda.

- 1 Seleccione Ayuda > Ayuda de Adobe Premiere Pro.
- 2 Asegúrese de que Premiere Pro CS5 esté seleccionado en el menú de producto situado junto al campo de búsqueda.
- 3 Seleccione Local Help (Ayuda local) en el menú Search Location (Lugar de búsqueda).

Adobe Community Help establece la opción Filter Results (Filtrar resultados) en Uso de Premiere Pro CS5.

- 4 En el campo Search (Buscar), escriba los términos de búsqueda.

Adobe Community Help devuelve una lista de los temas de ayuda que contienen los términos de búsqueda.

Búsqueda de documentos de soporte técnico

Adobe Community Help se puede utilizar para buscar en la base de conocimientos únicamente artículos de TechNote. En los artículos de notas técnicas se proporciona información para la solución de problemas y se abordan problemas conocidos.

- 1 Seleccione Ayuda > Ayuda de Adobe Premiere Pro.
- 2 Asegúrese de que Premiere Pro CS5 esté seleccionado en el menú de producto situado junto al campo de búsqueda.
- 3 Seleccione Community Help en el menú Search Location (Lugar de búsqueda).
- 4 En el campo Search (Buscar), escriba los términos de búsqueda y, a continuación, un espacio y después `site:kb2.adobe.com`.

Adobe Community Help devuelve una lista de artículos que contienen los términos de búsqueda.

Adobe Premiere Pro Help en otros idiomas

La ayuda de Adobe Premiere Pro y el manual Uso de Adobe Premiere Pro están disponibles en todos los idiomas admitidos por Adobe Premiere Pro. Haga clic en uno de los siguientes vínculos para obtener ayuda en el idioma deseado.

- [Ayuda de Adobe Premiere Pro en inglés](#)
- [Ayuda de Adobe Premiere Pro en francés](#)
- [Ayuda de Adobe Premiere Pro en alemán](#)
- [Ayuda de Adobe Premiere Pro en italiano](#)
- [Ayuda de Adobe Premiere Pro en japonés](#)
- [Ayuda de Adobe Premiere Pro en coreano](#)
- [Ayuda de Adobe Premiere Pro en español](#)

Capítulo 3: Flujos de trabajo y configuración del sistema

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 CS5 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.

Flujo de trabajo básico

Tanto si utiliza Adobe Premiere Pro para editar vídeo destinado a la difusión, DVD o Internet, seguramente mantendrá un flujo de trabajo similar. Para ver un vídeo acerca del flujo de trabajo básico, consulte www.adobe.com/go/vid0230_es.

1. Realización de guiones de vídeo con Adobe Story

Podrá colaborar en la escritura de guiones con Adobe Story, capturando la dirección de producción clave mientras se avanza en el proyecto.

Nota: Una versión beta pública de Adobe Story se encuentra disponible en el momento de la publicación de Creative Suite 5.

2. Grabación con Adobe OnLocation

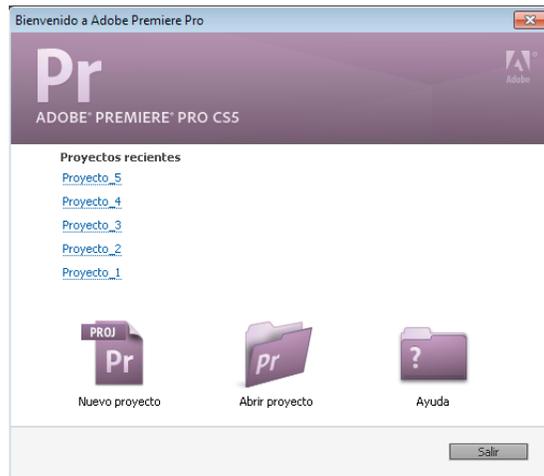
Podrá crear automáticamente listas de tomas a partir de su guión en Adobe OnLocation para administrar las notas de registro de capturas y tomas. Ajuste la señal de vídeo procedente de su videocámara antes grabar. Podrá grabar directamente en su disco duro con Adobe® OnLocation™, la aplicación de supervisión de señal incluida con Adobe Premiere Pro.



Adobe OnLocation

3. Inicio o apertura de un proyecto

Abra un proyecto existente o inicie uno nuevo desde la pantalla de inicio rápido de Adobe Premiere Pro. Al iniciar un nuevo proyecto, puede especificar el estándar de televisión, el formato de vídeo y otros ajustes de su proyecto. (Consulte “[Creación y modificación de proyectos](#)” en la página 60.)



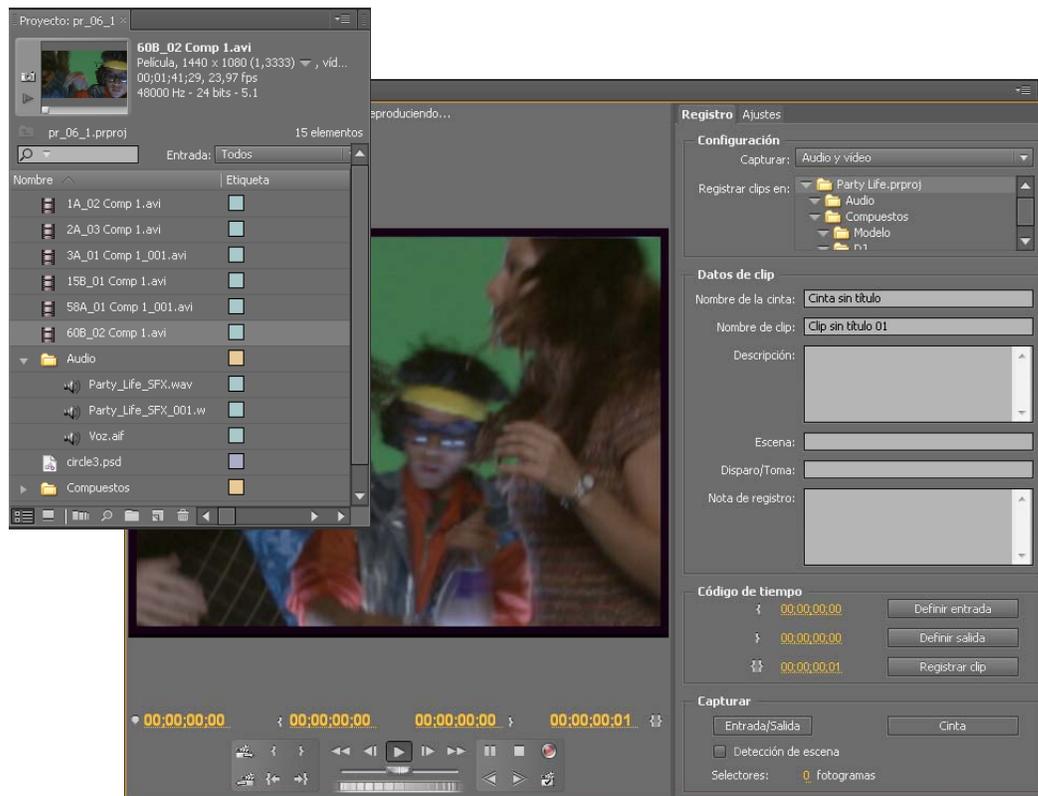
Pantalla de Quickstart

4. Capturar e importar vídeo y audio

Al importar un proyecto de Adobe OnLocation en Adobe 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.

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 HD.



Paneles Proyecto y Captura

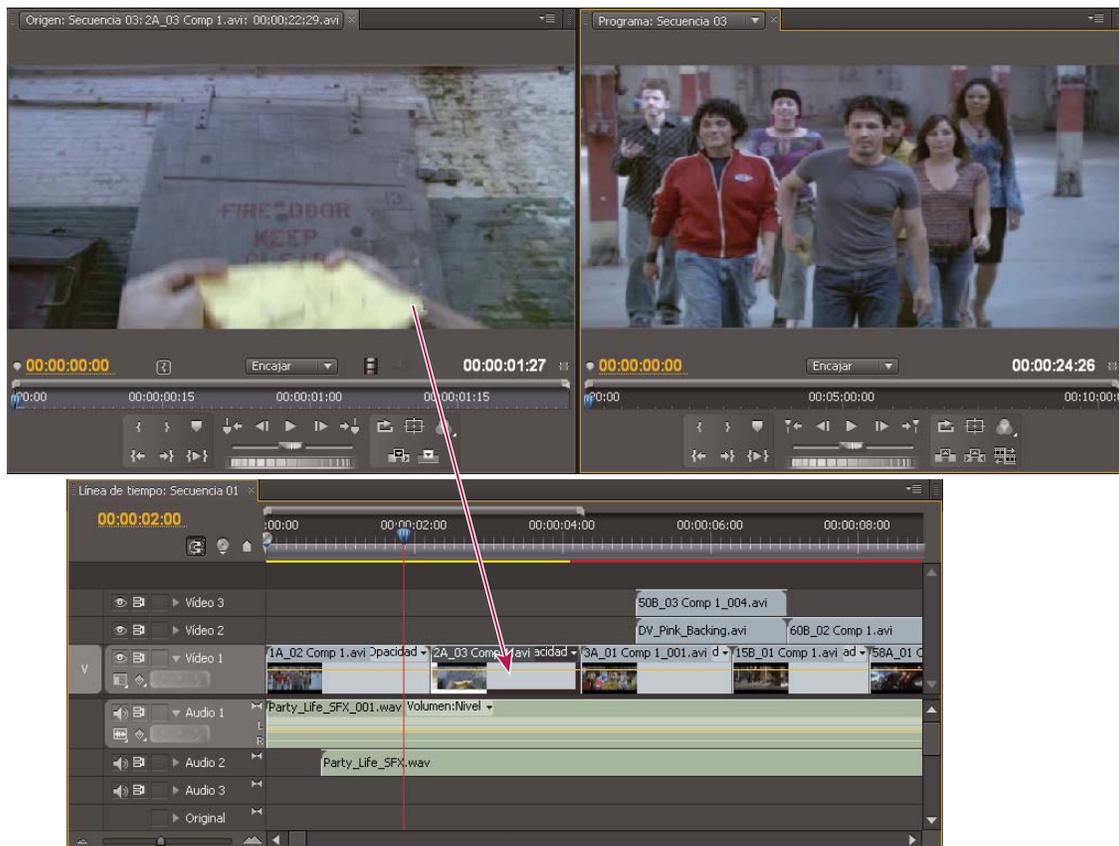
También puede importar una amplia variedad de medios digitales, incluyendo vídeo, audio e imágenes fijas. Adobe Premiere Pro también importa material gráfico de Adobe® Illustrator® o archivos con capas de Photoshop® y convierte proyectos de After Effects® para conseguir un flujo de trabajo uniforme e integrado. Puede crear medios sintéticos, como barras de colores estándar, fondos de colores y una cuenta atrás. (Consulte “[Acerca de la captura y digitalización](#)” en la página 70.)

También puede utilizar Adobe® Bridge para organizar y buscar sus archivos de medios y, a continuación, utilizar el comando Colocar de Adobe Bridge para colocar los archivos directamente en Adobe 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.

5. 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](#)” en la página 137.)



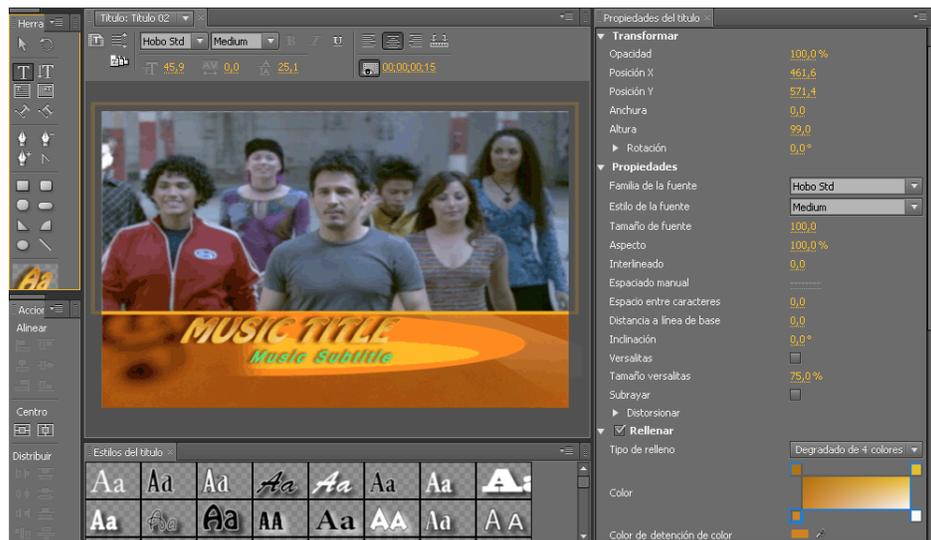
Monitor de origen, Monitor de programa y panel Línea de tiempo

Puede agregar clips a una secuencia en un panel Línea de tiempo arrastrando o usando los controles del monitor de origen. Puede ensamblar automáticamente los clips en una secuencia que refleje su orden en el panel proyecto. Puede visualizar la secuencia editada en el monitor de programa o ver el vídeo de alta calidad y a pantalla completa en un monitor de televisión adjunto. (Consulte [“Acerca de los paneles Línea de tiempo”](#) en la página 151 y [“Agregación de clips a una secuencia”](#) en la página 186.)

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.

6. Agregar títulos

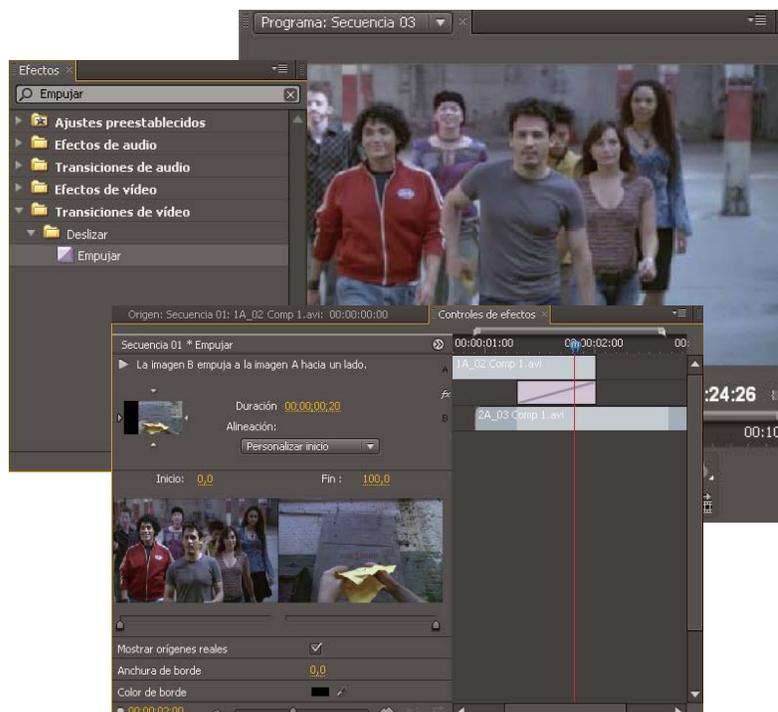
Mediante el Titulador con funciones completas de Adobe Premiere Pro, puede crear títulos fijos con estilo, desplazamientos de títulos o arrastres de título que podrá superponer fácilmente sobre el vídeo. Si lo prefiere, puede modificar una gran variedad de plantillas de título proporcionadas. Como con cualquier clip, puede editar, atenuar, animar o agregar efectos en los títulos de una secuencia. (Consulte [“Acerca del titulador”](#) en la página 276.)



Titulador

7. 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 “[Acerca de las transiciones](#)” en la página 364 y “[Aplicación de efectos a clips](#)” en la página 308.)



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

8. 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.

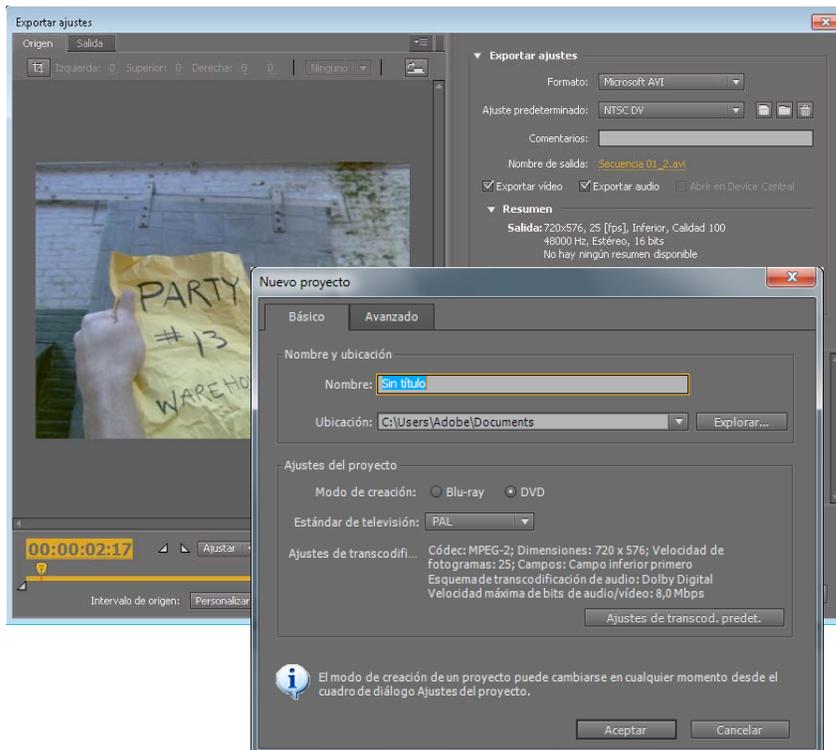
Adobe Premiere Pro guarda los ajustes en tiempo real. Con una tarjeta de sonido compatible, puede grabar audio mediante el mezclador de sonido o mezclar audio para conseguir sonido 5.1 envolvente. (Consulte “[Mezcla de pistas y clips de audio](#)” en la página 233.)



Mezclador de audio

9. 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, MPEG4, archivos FLV y otros códecs según las necesidades de la audiencia. (Consulte “[Tipos de exportación](#)” en la página 480.)



Cuadro de diálogo Ajustes de exportación y Nuevo proyecto de Encore

Más temas de ayuda

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

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

“[Importación de clips de proyectos de Adobe OnLocation utilizando el Navegador de medios](#)” en la página 113

Flujo de trabajo 24p

Para editar material de archivo de 24p en Adobe Premiere Pro, cree secuencias de 24p.

Más temas de ayuda

“[Secuencias de 24p](#)” en la página 168

Flujos de trabajo basados en archivo

Puede aprovechar la eficiencia de las cámaras sin cinta y las tomas en Adobe OnLocation. Edite archivos de forma nativa desde los formatos sin cinta más recientes, incluyendo AVCHD, P2, XDCAM EX y cámara RED sin transcodificarlos ni reempaquetarlos. Con el Navegador de medios integrado, puede desplazarse por los discos duros desde Adobe Premiere Pro para buscar material de archivo e importar el contenido directamente en su proyecto de Adobe Premiere Pro.

Más temas de ayuda

[“Transferencia e importación de archivos”](#) en la página 97

[“Importación de recursos desde formatos sin cinta”](#) en la página 104

[Importación de recursos sin cinta en el panel Navegador de medios](#)

[“Creación de una secuencia mediante la reproducción de un vídeo sin comprimir \(sólo para Windows\)”](#) en la página 167

[“Trabajo con Adobe Story, Adobe OnLocation y Adobe Premiere Pro”](#) en la página 39

Flujo de trabajo de Sony XDCAM

Adobe Premiere Pro admite de forma nativa el contenido de las cámaras XDCAM, en estado sólido y disco óptico, a partir de la definición estándar en 1080p.

Más temas de ayuda

[Uso de Adobe Premiere Pro con contenido de Sony XDCAM](#)

Flujo de trabajo de Panasonic P2

Se puede importar contenido de Panasonic P2 y editarlo de forma nativa en Adobe Premiere Pro. Se pueden importar clips directamente desde medios P2 o desde el disco duro, sin necesidad de reajustar el contenido a un formato diferente como QuickTime.

Más temas de ayuda

[Uso de Adobe Premiere Pro con contenido de Panasonic P2](#)

[“Exportación al formato P2 de Panasonic”](#) en la página 485

flujo de trabajo de cámara RED

Es posible editar material de archivo de cámara RED sin realizar el procesamiento hasta la salida final.

Más temas de ayuda

[Uso de ADOBE Premiere Pro CS 5 con contenido de RED Digital Cinema](#)

[“Creación de una secuencia para material de archivo de cámara RED”](#) en la página 167

Flujos de trabajo de SWF

Con un único clic, creará fácilmente versiones Flash de sus proyectos de DVD o disco Blu-ray para la Web, sin abrir otra aplicación. Ahora con mayor flexibilidad, puede crear contenido compatible con Adobe Flash® Player, con interactividad de DVD, menús, vínculos URL y plantillas HTML. Exporte diferentes tamaños de vídeo para la transferencia FLV o descarga progresiva, personalice las fundas del reproductor de SWF y reduzca el tiempo de codificación de FLV mediante los ajustes de decodificación optimizados de Adobe Media Encoder. Cree nuevas fuentes de capital basadas en la transferencia segura o los modelos de distribución por descarga protegida.

Más temas de ayuda

“Exportación a DVD, disco Blu-ray o CD” en la página 492

“Marcadores compartidos con After Effects, Encore y Flash” en la página 228

“Movimiento de recursos entre Adobe Premiere Pro y Adobe Flash” en la página 504

“Sugerencias para la creación de archivos FLV y F4V” en la página 504

Flujo de trabajo de una película de imágenes en movimiento

Si desea mostrar el proyecto terminado en una película de imágenes en movimiento, planifique el flujo de trabajo cuidadosamente. Puede emplear un proceso de *matchback*, en el cual se graba en la película, se transfiere a vídeo y, a continuación, el negativo de la película se ajusta a sus ediciones de vídeo. Por otro lado, puede capturar y editar vídeo para, luego, transferir el proyecto terminado a la película. Lo idóneo es realizar la captura en un formato de alta definición y, si es posible, a 24 fps para que la velocidad de los fotogramas coincida con la de las películas. En cualquier caso, tenga en cuenta las diferencias relevantes entre los formatos de película y vídeo, por ejemplo, la resolución de la imagen, la proporción y la velocidad. Trace algún plan que le ayude a conciliar esas diferencias.

Elija con atención el formato de adquisición que mejor cubra sus necesidades tanto de producción como de postproducción. A veces, las herramientas de postproducción exigen que adquiera el material de archivo en determinados formatos o bien que lo convierta a ellos. Cuando realice la exportación desde el software de postproducción, puede determinar los ajustes adecuados para la película de cine que pretende usar. Otra opción consiste en decidir el modo de plasmar con más acierto las decisiones de edición en la película. Si opta por transferir el vídeo a película, puede emplear alguna utilidad apta para la transferencia. Esta utilidad puede usar una *filmadora*, que es un dispositivo que imprime los fotogramas de vídeo en fotogramas de películas. Para determinar la mejor trayectoria, consulte los servicios de producción y postproducción antes de comenzar.

Flujo de trabajo de varias plataformas

Es posible trabajar en un proyecto en distintas plataformas informáticas. Por ejemplo, se puede comenzar en un equipo de Windows y continuar en un equipo Macintosh®. 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. Adobe 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 un equipo Macintosh, Adobe 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 Macintosh.

Adobe 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 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 "Sólo Windows" en la Ayuda de Adobe 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, Adobe Premiere Pro vuelve a procesar los archivos de previsualización. Cuando el proyecto se abre en su plataforma original, Adobe Premiere Pro procesa de nuevo los archivos de previsualización.

Archivos de alta profundidad de bits Mac 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. Adobe Premiere Pro procesa los archivos de previsualización para archivos no nativos en la plataforma actual. Adobe 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.

Más temas de ayuda

[Edición en un entorno de varias plataformas](#)

Flujos de trabajo de varias aplicaciones

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

Acerca de Adobe Bridge

Adobe® Bridge es una herramienta para varias plataformas incluida en Adobe Premiere Pro. Bridge ayuda a localizar, organizar y examinar recursos de Adobe o que no son de Adobe que necesite para crear contenidos de impresión, Web, de vídeo y de audio. Puede iniciar Adobe Bridge desde cualquier aplicación de Adobe Creative Suite excepto Acrobat®.

Desde Adobe Bridge, puede realizar las siguientes acciones:

- Gestión de archivos de imagen, material de archivo y archivos de audio: puede ver, buscar, ordenar y procesar archivos. También puede editar metadatos para archivos en Adobe Bridge y colocar los archivos en documentos, proyectos o composiciones.
- Trabajar con activos gestionados con Version Cue®.
- Realizar tareas automatizadas, como comandos por lotes.
- Gestión de fotografías: genere una galería web a partir de un grupo de imágenes. Importe y edite fotografías desde una cámara digital y agrupe en pilas las fotos relacionadas. Abra o importe archivos raw de cámara y edite sus ajustes sin iniciar Photoshop.
- Inicie una conferencia Web en tiempo real para compartir su escritorio y revisar documentos.
- Sincronice los ajustes de color en componentes de Adobe Creative Suite gestionados con color.

Más temas de ayuda

[Adobe Bridge](#)

Edición de un clip en su aplicación original

En Adobe 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. Adobe Premiere Pro incorpora automáticamente los cambios al proyecto actual sin reemplazar los archivos. Del mismo modo, las secuencias de Adobe 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 Edición > Editar original.



Se puede exportar una película desde Adobe 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. (Consulte “Exportación de un archivo de película para su edición posterior” en la página 484.)

Uso con Photoshop y Adobe Premiere Pro

Si utiliza Photoshop para crear imágenes fijas, podrá usar Adobe 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 Adobe Premiere Pro para continuar con la edición.

Si utiliza Adobe 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.

Ventajas comparativas para tareas específicas

Las ventajas de Adobe 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 Adobe 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, Adobe Premiere Pro ofrece un poco más de control de fotogramas clave en varias propiedades.

Intercambio de imágenes fijas

Adobe 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 Adobe Premiere Pro.

Cuando importe un archivo PSD en Adobe 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 Adobe 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 Adobe 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 Adobe 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

También puede intercambiar archivos de vídeo, como películas de QuickTime, entre Photoshop y Adobe 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.

También puede procesar una película directamente desde Photoshop. Por ejemplo, puede crear una película de QuickTime desde Photoshop que se puede importar a continuación en Adobe Premiere Pro.

Color

Adobe 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 Adobe 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.

Más temas de ayuda

[“Creación y edición de archivos de Photoshop”](#) en la página 34

[Importación de capas 3D de 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 Adobe Premiere Pro. También puede editar cualquier archivo de imagen fija en un proyecto de Adobe 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. Adobe 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 Adobe Premiere Pro.

Más temas de ayuda

“Exportación de un fotograma desde el Monitor de origen o el Monitor de programa” en la página 490

Copia y pegado entre After Effects y Adobe Premiere Pro

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 (sólo en Production Premium o Master Collection)” en la página 41.)

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 hacerlo 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 (sólo en Disolución cruzada) o capas de color sólido	

Recurso de Adobe Premiere Pro	Convertido en After Effects	Notas
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.

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 añade 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.

Seguimiento de vídeo con Adobe Bridge y Live Trace de Illustrator

Puede realizar un seguimiento rápido de un sujeto en un vídeo y rellenar sus contornos con el color usando el comando Live Trace en Adobe Illustrator y la función de procesamiento por lotes en Adobe Bridge.

- 1 Exporte la secuencia desde Adobe Premiere Pro como una serie de imágenes fijas.
- 2 Seleccione un ajuste preestablecido en Illustrator.
- 3 Seleccione la serie en Adobe Bridge y después seleccione Herramientas > Illustrator > Live Trace.

Más temas de ayuda

“Exportación de secuencias de imágenes fijas” en la página 491

[Seguimiento de vídeo con Adobe Bridge y Live Trace de Illustrator](#)

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 Adobe Premiere Pro, transmitiendo los metadatos que suponen un ahorro de tiempo paso por paso.

Más temas de ayuda

[Flujo de trabajo de guión a pantalla](#)

[Grabación directa en disco: de Adobe OnLocation a Adobe Premiere Pro](#)

“[Importación de clips de proyectos de Adobe OnLocation utilizando el Navegador de medios](#)” en la página 113

“[Análisis de voz para metadatos de texto XMP](#)” en la página 209

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 Adobe Premiere Pro e iniciar la edición de dichas partes de forma inmediata.

Uso de Soundbooth y Adobe Premiere Pro

Si dispone de la instalación de Soundbooth en su equipo, es posible editar el audio de un clip en Adobe Premiere Pro con Soundbooth.

- 1 En una secuencia, haga clic con el botón derecho en clip en el que desee editar el audio.
- 2 Seleccione Edición en Adobe Soundbooth.

Trabajo con Adobe Audition y Adobe Premiere Pro

Si Adobe Audition se encuentra instalado en su equipo, puede editar el audio de un clip en Adobe Premiere Pro con Adobe Audition.

- 1 En una secuencia, haga clic con el botón derecho en clip en el que desee editar el audio.
- 2 Seleccione Editar en Adobe Audition.

Uso de Encore y Adobe Premiere Pro

Con el uso de Adobe Encore y Adobe Premiere Pro, puede grabar una sola secuencia en un DVD o disco Blu-ray. 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 básicas:

Adición de marcadores de capítulo de Encore.

Los marcadores de capítulo de Encore se pueden añadir a 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 ejecución 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.

Más temas de ayuda

[“Acerca de la transferencia de archivos”](#) en la página 97

[“Captura de contenido para DVD”](#) en la página 86

[“Importación de recursos desde formatos sin cinta”](#) en la página 104

[“Exportación a DVD, disco Blu-ray o CD”](#) en la página 492

Trabajo con Final Cut Pro y Adobe Premiere Pro

Los archivos XML de proyecto de Final Cut Pro se pueden importar en Adobe Premiere Pro. Para obtener más información, consulte [“Importación de proyectos XML desde Final Cut Pro”](#) en la página 116. Los archivos de proyecto de Adobe 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”](#) en la página 497. Para obtener más información sobre los flujos de trabajo posibles entre Final Cut Pro y Adobe Premiere Pro, consulte [Life without walls: Open workflows with Avid and Apple](#) (Sin barreras: Flujos de trabajo abiertos con Avid y Apple; en inglés).

Trabajo con Avid Media Composer y Adobe Premiere Pro

Para obtener más información sobre los flujos de trabajo posibles entre Adobe Premiere Pro y Avid Media Composer, consulte [Life without walls: Open workflows with Avid and Apple](#) Sin barreras: Flujos de trabajo abiertos con Avid y Apple; en inglés).

Más temas de ayuda

[Life without walls: Open workflows with Avid and Apple](#) (Sin barreras: Flujos de trabajo abiertos con Avid y Apple; en inglés)

Trabajo con Pro Tool y Adobe Premiere Pro

Puede exportar todas las pistas de audio de una secuencia en Adobe Premiere Pro a un archivo OMF para editarlas en DigiDesign Pro Tools.

Más temas de ayuda

[“Exportación de archivos OMF para Pro Tools”](#) en la página 487

Adobe Dynamic Link

Adobe Dynamic Link (sólo 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.

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.

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 o Encore. En resumen: no hace falta procesar ni guardar los cambios primero.

Para ver un tutorial de vídeo sobre Dynamic Link, véase www.adobe.com/go/lrvid4108_xp_es.

Para obtener instrucciones sobre cómo crear un menú de DVD interactivo con Adobe Premiere Pro, Encore y Dynamic Link, vea el tutorial de vídeo [Creating an event DVD \(crear un DVD de eventos\)](#) de Tim Kolb.

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.

 *Aún 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, dependiendo del formato de salida.

Las composiciones enlazadas dinámicamente se procesan en la profundidad de color del proyecto de After Effects (8, 16 ó 32 bpc en función de los ajustes del proyecto). Defina la profundidad de color del proyecto de After Effects en 32 bpc si está trabajando con recursos HDR (rango dinámico alto).

 *En Adobe Premiere Pro, seleccione una secuencia. A continuación, seleccione Secuencia > Ajustes de secuencia. En el panel Previsualizaciones de vídeo, seleccione Profundidad de bits máxima y Máxima calidad de procesamiento para que Adobe Premiere Pro procese en la calidad más alta posible. Tenga en cuenta que estas opciones ralentizan el procesamiento.*

Guardar y Dynamic Link

Guarde el proyecto de After Effects al menos una vez antes de crear un vínculo dinámico desde Adobe Premiere Pro o Encore a una de las composiciones que incluya. Después de eso, no tiene que guardar los cambios en el proyecto de After Effects para ver los cambios de una composición enlazada en Adobe Premiere Pro o Encore.

El uso del comando Guardar como para crear una copia de un proyecto de After Effects no cambia los vínculos dinámicos creados en el proyecto original. Los proyectos de Adobe Premiere Pro y Encore siguen utilizando el proyecto original, y no la copia, como origen de las composiciones enlazadas. Sin embargo, en cualquier momento puede volver a vincular un clip con un vínculo dinámico a una composición de la copia.

Nota: *en After Effects, puede elegir Archivo > Añadir incremento y guardar. El proyecto abierto recién guardado sigue proporcionando fotogramas a todas las aplicaciones de cliente mediante las composiciones del proyecto abierto de After Effects.*

Rendimiento de Dynamic Link (sólo 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.

Creación y vinculación de composiciones de After Effects con Dynamic Link (sólo 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

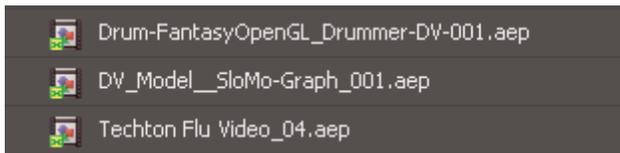
Para obtener mejores resultados, haga que los ajustes de la composición (como las dimensiones, la proporción de píxeles y la velocidad de fotogramas) coincidan con los del proyecto de Adobe Premiere Pro o Encore.

- ❖ Realice una de las siguientes operaciones:
 - 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 después haga clic en OK.

- 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 sólo una vez.

Si crea una composición vinculada dinámicamente desde Encore, desactive las capas de resalte de subimagen en After Effects, de manera que pueda controlar su visualización en Encore.



Composiciones de After Effects vinculadas dinámicamente

Eliminación de una composición o un clip enlazados dinámicamente (sólo 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.

Modificación de una composición enlazada dinámicamente en After Effects (sólo 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 ésta desde Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro no actualizará el nombre de la composición vinculada en el panel Proyecto. Sin embargo, Adobe Premiere Pro conserva el vínculo dinámico.

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

Puede reemplazar una selección de clips en una secuencia en Adobe Premiere Pro con una composición After Effects basada en estos clips. La composición hereda los ajustes de secuencia de Adobe Premiere Pro y mantiene un vínculo dinámico a After Effects. Puede editar la composición en Adobe 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.

Más temas de ayuda

[Dynamic Link de Adobe Premiere Pro a After Effects](#)

Composiciones desconectadas y Dynamic Link (sólo 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 vista previa 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). Para obtener información acerca de la deshabilitación de clips, consulte la Ayuda de Adobe Premiere Pro.*

- 1 En Adobe 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 operaciones:
 - 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).

Flujo de trabajo de metadatos

Puede usar metadatos para acelerar su trabajo y ofrecer mayor funcionalidad al público. La gestión de metadatos se ha integrado en Adobe Premiere Pro y en todos los productos de Adobe Creative Suite Production Premium.

Más temas de ayuda

[Metadatos XMP en Creative Suite 4 Production Premium](#)

“Gestión de metadatos” en la página 130

“Análisis de voz para metadatos de texto XMP” en la página 209

“Desplazamiento hasta una palabra específica en los metadatos de voz” en la página 209

“Edición de los metadatos de voz” en la página 209

“Búsqueda de metadatos XMP” en la página 133

Configuración del sistema

Acerca de la versión de prueba de Adobe Premiere Pro CS5

Las siguientes funciones de Adobe Premiere Pro CS5 no se incluyen en la versión de prueba. Estas funciones se activarán una vez que indique un número de serie en la instalación.

Ajustes preestablecidos de secuencia

- AVCHD
- Canon XF MPEG2
- Digital SLR
- HDV
- Red R3D
- XDCAM EX
- XDCAM HD
- XDCAM HD422

Ajustes preestablecidos de AVC-Intra

- 1080i
- 1080p
- 720p
- AV-I 100

Importadores/exportadores MPEG2

Modos de edición

- AVC-Intra 100
- AVCHD
- HDV
- Red Cinema
- Sony XDCAM

Plantillas de título y plantillas de Encore (se pueden instalar por separado con el instalador de contenido funcional.)

Diccionarios de voz a texto distintos al inglés como diccionario predeterminado (se pueden instalar diccionarios adicionales de voz a texto de forma independiente.)

Formatos de exportación de AME

- MPEG2
- MPEG2-DVD
- MPEG2-Blu-ray

Encore (se puede instalar la versión de prueba de Encore de forma independiente)

Dynamic Link (Dynamic Link es una función de Production Premium Creative Suite, no de Premiere Pro como producto de punto independiente).

Acerca de la configuración del sistema

Para utilizar la amplia gama de funciones de Adobe Premiere Pro, se conectan dispositivos adicionales al equipo. Por ejemplo, la mayoría de flujos de trabajo de edición exigen conexiones con una videocámara o VTR, un monitor de televisión y, en ocasiones, un controlador de dispositivo.

Más temas de ayuda

[Requisitos del sistema](#)

Actualizaciones de Adobe Premiere Pro

De forma predeterminada, Adobe Application Manager, instalado con Adobe Premiere Pro mostrará un mensaje de alerta siempre que haya una actualización disponible para Adobe Premiere Pro. Sin embargo, puede determinar si se dispone de la actualización más reciente, o bien, cambiar las preferencias de Adobe Application Manager.

1 Seleccione Ayuda > Actualizaciones.

Se iniciará Adobe Application Manager.

2 Al iniciar la aplicación, un cuadro de diálogo se solicitará permiso para comprobar las versiones de sus productos instalados de Adobe. Para poder averiguar si sus instalaciones están actualizadas o para cambiar las preferencias de Adobe Application Manager, haga clic en Yes (Sí).

3 Cuando haya terminado, haga clic en Quit (Salir).

Acerca de Adobe Premiere Pro de 64 bits

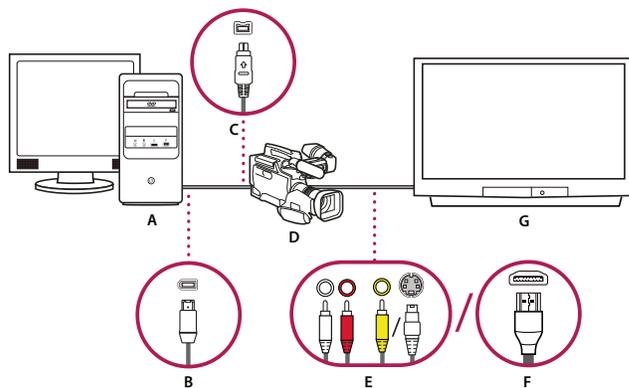
Comenzando con CS5, Adobe® Premiere® Pro CS5 es una aplicación de 64 bits que sólo se ejecuta en sistemas operativos de 64 bits. Adobe Premiere Pro es compatible con Mac OS X 10.5 (Leopard) y Mac OS X 10.6 (Snow Leopard), pero no con Mac OS X 10.4 (Tiger). Adobe Premiere Pro admite Windows 7 64 y Windows Vista 64, pero no Windows XP 64. Como aplicación de 64 bits, Adobe Premiere Pro puede utilizar más de 4 GB de RAM. Adobe Premiere Pro ejecuta procesos más rápido, administra mejor proyectos y archivos de gran tamaño y permanece más estable que las aplicaciones de 32 bits.

Más temas de ayuda

[64 bits](#)

[Acelere sus flujos de trabajo de alta definición la optimización de 64 bits](#)

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), video 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 sólo 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.

Más temas de ayuda

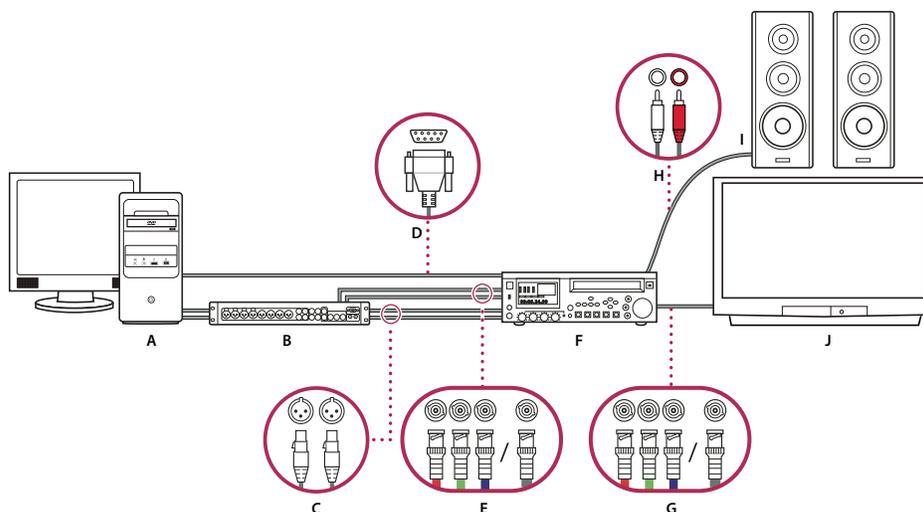
“Creación y modificación de proyectos” en la página 60

“Selección de un ajuste preestablecido de secuencia” en la página 158

“Creación de una secuencia” en la página 159

“Creación de una secuencia de HDV o HD” en la página 166

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.

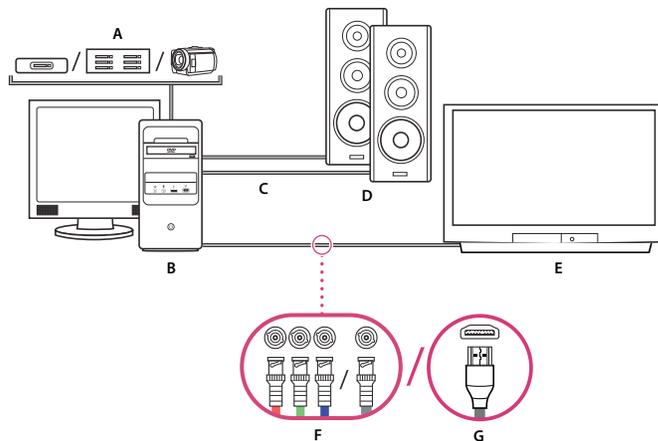
Nota: El control de dispositivos serie nativo sólo está disponible en Windows.

- 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 Adobe 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. Adobe 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.

Más temas de ayuda

[“Creación de un proyecto”](#) en la página 60

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 Windows o Macintosh **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:

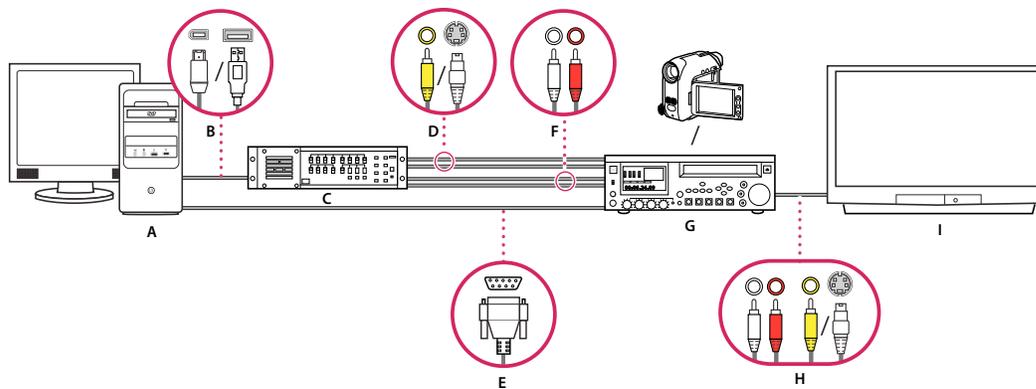
- P2 de Panasonic,
- XDCAM HD,
- XDCAM EX,
- AVCHD
- AVC-I

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.

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 video 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 video 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. Sólo 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 sólo 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 Adobe Premiere Pro, seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia.
- 7 En el panel Ajustes preestablecidos disponibles del cuadro de diálogo Nueva secuencia, seleccione el ajuste preestablecido que coincida con el formato del convertidor de A a D. No haga coincidir el material de archivo de origen. Por ejemplo, si utiliza una videocámara DV o un convertidor de A a DV para convertir la señal analógica, elija un ajuste preestablecido DV.

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

Especificación del dispositivo de audio predeterminado

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 (sólo Windows)

Cuando se hace clic en Ajustes de ASIO en el panel Hardware de audio del cuadro de diálogo Preferencias, Adobe 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 Adobe 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, sólo 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 Adobe 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.

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:

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

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

Especificación de los ajustes de dispositivos ASIO (sólo 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.

Especificación de cuando procesar el audio cuando se procesa el vídeo

Se puede especificar si Adobe Premiere Pro procesa las previsualizaciones de audio de forma predeterminada. Seleccione Secuencia > Procesar efectos en el área de trabajo, o bien, Secuencia > Procesar todo el 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 > Generales (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Generales (Mac OS).
- 2 Seleccione o anule la selección de Procesar audio al procesar el vídeo.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Especificación de la duración de pausas de predesplazamiento y postdesplazamiento

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.

Más temas de ayuda

[“Reproducción de una secuencia o clip con pausas de predesplazamiento y postdesplazamiento”](#) en la página 144

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

Cuando se edita un proyecto, Adobe Premiere Pro utiliza el espacio en disco para almacenar los archivos necesarios para el proyecto. Adobe Premiere Pro almacena audio y vídeo capturados, audio conformado y archivos de previsualización. Adobe 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, Adobe 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, Adobe 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 Adobe 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 Archivos creados al utilizar el comando Secuencia > Procesar toda el área de trabajo, exportar 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
- Clip > Opciones de audio > Procesar y reemplazar
- Exportar a un archivo de película
- Exportar a un dispositivo DV

Si el área previsualizada incluye efectos, éstos 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. Adobe 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 emergente 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 Adobe 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 sólo 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 sólo los discos conectados a su equipo. Un disco duro localizado en una red es, normalmente, demasiado lento. Evite utilizar medios extraíbles ya que Adobe 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 éstos se extraen de la unidad, dichos discos no estarán disponibles para Adobe Premiere Pro.
- Un solo disco se puede dividir en particiones y configurar dichas particiones como discos de memoria virtual. No obstante, esto no mejora 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. (La captura DV y HDV nativa de Adobe 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 Adobe Premiere Pro se almacenarán en la misma carpeta en la que se almacenan los archivos del proyecto.

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

Cuando Adobe 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. 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 ligero retraso mientras se procesan los medios y se guardan en caché.*

Adobe Premiere Pro almacena los archivos de audio conformado (CFA), los archivos de forma de onda (PEK) y los archivos de índice (QTINDEX) (sólo Mac OS) en una carpeta denominada Archivos de caché de medios.

Adobe Premiere Pro también instala una base de datos de caché de medios que conserva los vínculos a cada uno de estos archivos. De forma predeterminada, Adobe Premiere Pro instala la base de datos de caché de medios en la carpeta en la que se instaló la aplicación. Sin embargo, es posible mover la caché de medios y la base de datos de caché de medios a cualquier ubicación que se seleccione. Asimismo, puede borrar todos los archivos de soporte de la base de datos que no se utilicen. La limpieza de la base de datos reduce su tamaño y ayuda a optimizar el rendimiento. Una buena práctica consiste en limpiar la base de datos una vez completado cada proyecto.

Adobe Premiere Pro comparte la base de datos de caché de medios con After Effects, Adobe Encore, Adobe Soundbooth y Adobe Media Encoder, 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 es la que realiza un seguimiento de todas las aplicaciones. Para obtener información sobre la administración de la base de datos de caché de medios en Adobe Media Encoder, consulte el tema sobre esta base de datos en la documentación sobre la utilización de Adobe Media Encoder.

Movimiento de los archivos de caché de medios o la base de datos de caché de medios

- 1 Seleccione Edición > Preferencias > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Medios (Mac OS).
- 2 Lleve a cabo uno de los siguientes procedimientos:
 - Para mover la caché de medios, en el panel Archivos de caché de medios, haga clic en Examinar, desplácese a una nueva carpeta de destino y haga clic en Seleccionar.
 - Para mover la base de datos de caché de medios, en el panel Base de datos de caché de medios, haga clic en Examinar, desplácese a una nueva carpeta de destino y haga clic en Seleccionar. Después haga clic en Mover para mover la antigua base de datos o en Eliminar para eliminarla.
- 3 Para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias, haga clic en Aceptar.

Limpieza de la base de datos de caché de medios

Si se limpia la base de datos de caché de medios, sólo se quitarán los archivos asociados con elementos de material de archivo para los que no hay archivos de origen disponibles.

Importante: Antes de limpiar la base de datos del caché de medios, asegúrese de que los dispositivos de almacenamiento que contengan los medios de origen activos estén conectados al equipo. Si se ha decidido que falte el 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. Con esta eliminación será necesario volver a conformar o indizar el material de archivo cuando se intente utilizar con posterioridad.

- 1 Seleccione Edición > Preferencias > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Medios (Mac OS).
- 2 Haga clic en Limpiar.
- 3 Haga clic en Aceptar.
- 4 Para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias, vuelva a hacer clic en Aceptar.

Nota: Si se limpia la base de datos del caché de medios con el botón Limpiar, no se quitarán los archivos asociados con los clips. Para eliminar manualmente los archivos de índice y los archivos conformados, desplácese a la carpeta de caché de medios y elimine los archivos. La ubicación de la carpeta de caché de medios se muestra en la vista Medios del cuadro de diálogo Preferencias. Si la ruta de acceso está truncada, al pasar el cursor por la ruta se mostrará la ruta completa.

Optimizar el procesamiento de la memoria disponible

De forma predeterminada, Adobe 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 Adobe Premiere Pro a anular 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 el menú desplegable junto a Optimizar procesamiento para, seleccione Memoria.
- 3 Haga clic en Aceptar, cierre Adobe Premiere Pro y abra de nuevo el proyecto para que surta efecto la nueva preferencia.

Más temas de ayuda

[“Preferencias de memoria”](#) en la página 19

[“Procesamiento de audio al procesar vídeo”](#) en la página 220

Optimización del sistema operativo

Puede optimizar el sistema operativo para obtener el mejor rendimiento de Adobe Premiere Pro.

Más temas de ayuda

[Optimización de Windows Vista para Adobe Premiere Pro CS4](#)

[CS4 y Windows 7](#)

[Optimización de Mac OS X para Adobe Premiere Pro CS4](#)

Optimización del sistema para efectos acelerados

Con la instalación de una de las tarjetas gráficas admitidas en el equipo, puede aprovechar los efectos acelerados en Adobe Premiere Pro.

Más temas de ayuda

[“Efectos acelerados por GPU”](#) en la página 305

[Optimización del sistema para Mercury Playback Engine](#)

Capítulo 4: Configuración del proyecto

Creación y modificación de proyectos

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 especial. Adobe® Premiere® Pro CS5 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, Adobe® Premiere® Pro CS5 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.

Adobe Premiere Pro no almacena vídeo, audio ni imágenes fijas en el archivo del proyecto, sólo 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, Adobe Premiere Pro no podrá encontrarlo automáticamente la próxima vez que abra el proyecto. En ese caso, Adobe Premiere Pro muestra el cuadro de diálogo *Dónde está el archivo*.

De forma predeterminada, cada proyecto incluye un único panel Proyecto. Éste 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.*

Más temas de ayuda

“Ajustes y ajustes preestablecidos de secuencia” en la página 159

www.adobe.com/go/learn_dv_primer_dvbasics_es

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. Adobe Premiere Pro le 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 Adobe 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, Adobe 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”](#) en la página 159. 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 Adobe 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”](#) en la página 55.

Nota: Adobe 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.

Más temas de ayuda

[“Creación de una secuencia”](#) en la página 159

Revisión de los ajustes del proyecto

Todos los ajustes del proyecto se aplican a éste 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 sólo podrá cambiar algunos. Puede acceder a estos ajustes a través del cuadro de diálogo Ajustes del proyecto.

- 1 Seleccione Proyecto > Ajustes del proyecto > Generales o Proyecto > Ajustes del proyecto > Discos virtuales.
- 2 Vea o cambie los ajustes como sea necesario.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Cuadro de diálogo Ajustes del proyecto

Generales

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”](#) en la página 159.

Formato de captura Para obtener más información sobre el ajuste del formato de captura, consulte “[Configuración de formatos de capturas, preferencias y pistas](#)” en la página 71.

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](#)” en la página 55.

Apertura de un proyecto

Adobe Premiere Pro para Windows puede abrir archivos de proyecto creados con versiones anteriores de Adobe Premiere Pro o Adobe Premiere 6.x. Sólo 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 Adobe 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 Adobe 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 Adobe 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 Adobe 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.*

Más temas de ayuda

[“Importación de proyectos anteriores de Adobe Premiere Pro”](#) en la página 113

[“Importación de secuencias, listas de clips, bibliotecas y composiciones.”](#) en la página 113

Eliminar un archivo de proyecto

- 1 En el Explorador de Windows (Windows) o el Finder (Mac OS), desplácese al archivo del proyecto de Adobe Premiere Pro y selecciónelo. Los archivos de proyecto tienen una extensión de nombre de archivo .proproj.
- 2 Pulse Eliminar.

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 Adobe 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”](#) en la página 498.

Más temas de ayuda

[“Flujo de trabajo de varias plataformas”](#) en la página 31

[“Recorte o copia del proyecto”](#) en la página 498

Proporciones de aspecto

Acerca de las proporciones de aspecto

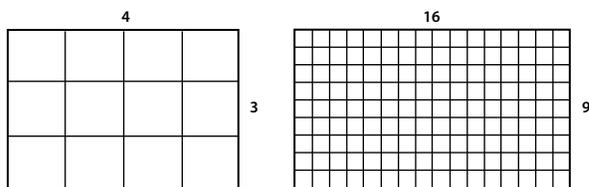
La proporción de aspecto especifica la proporción entre la anchura y la altura. Los fotogramas de imágenes fijas y de vídeo tienen una proporción de aspecto de fotogramas y los píxeles que conforman el fotograma tienen una proporción de aspecto de píxeles. Se graba vídeo para televisión en la proporción 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 Adobe 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.

Adobe 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.

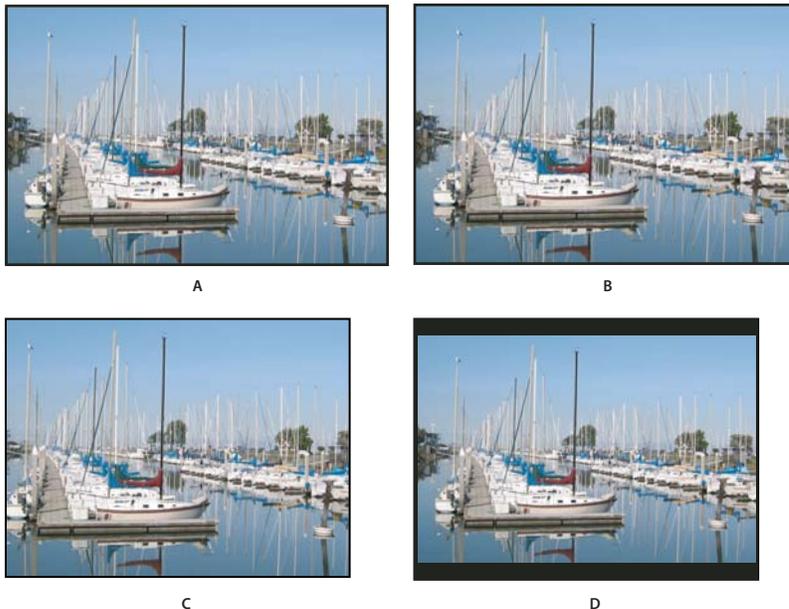
Proporción de aspecto de fotogramas

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 Adobe Premiere Pro, se pueden llevar a cabo ambas técnicas mediante propiedades del efecto Movimiento, como Posición y Escala.

**Pantallas NTSC**

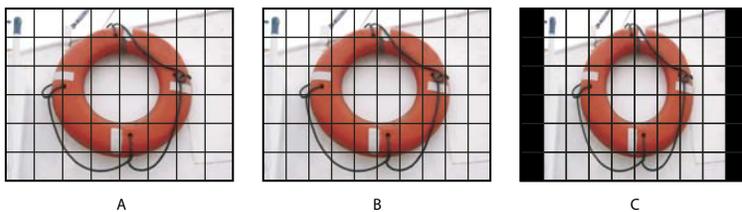
A. Material de archivo NTSC de 16:9 **B.** Visualización en un reproductor de DVD con el formato de pantalla ancha original en una televisión de pantalla ancha **C.** Imagen 16:9 en una televisión de 4:3 recortada con la función de panorámica y exploración automática **D.** Imagen 16:9 en una televisión 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

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. Adobe 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. Adobe Premiere Pro puede visualizar y mostrar clips de varias proporciones de píxeles sin distorsión. Adobe Premiere Pro intenta reconciliarlos automáticamente con la proporción de píxeles de su proyecto.

En ocasiones podría encontrar un clip distorsionado si Adobe 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 (equipo) **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)

Más temas de ayuda

[AE CS4: Nuevas proporciones de aspecto de píxeles](#)

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.

Acerca del material de archivo de píxeles cuadrados

Muchos programas de gráficos y animación generan recursos de píxeles cuadrados destinados a ser visualizados en monitores de equipos con píxeles cuadrados. Sin embargo, Adobe Premiere Pro genera normalmente archivos con píxeles no cuadrados para visualizarlos en aparatos de televisión. Adobe Premiere Pro ajusta automáticamente los recursos con píxeles cuadrados a la proporción de aspecto de píxeles del proyecto. Una vez ajustado el recurso, ya no tendrá su proporción de aspecto de fotogramas original. Además, seguramente su proporción de aspecto de fotogramas no coincidirá con la del proyecto, aunque sí coincidiera antes del ajuste.

Por ejemplo, imagine que ha generado un recurso con píxeles cuadrados de 720 x 540 y que lo importa a un proyecto DV de Adobe Premiere Pro con una proporción de píxeles de 720 x 540. En este caso, el recurso será más ancho que la pantalla cuando se ajuste. Puede usar el control Escala para ajustar el tamaño del fotograma del recurso dentro del fotograma del proyecto. Sin embargo, para mantener las proporciones de los fotogramas del recurso, Adobe Premiere Pro a menudo necesita recortar el recurso o escalarlo dentro de las barras negras.

Para evitarlo, debe tener cuidado al generar recursos a partir de gráficos de píxeles cuadrados o programas de animación. Seleccione una proporción de fotogramas que, al conformarse, coincida exactamente con el tamaño de fotograma del proyecto. Para obtener los mejores resultados, use programas como Adobe Photoshop® y Adobe After Effects® que incluyen ajustes de proporción de píxeles. Ajuste las dimensiones y la proporción de píxeles para que coincidan con las de su proyecto. Si el ajuste de la proporción de aspecto de píxeles no está disponible en el programa, no intente hacer coincidir las dimensiones de fotograma (por ejemplo, 720 x 540). En su lugar, compruebe que la proporción de aspecto de fotogramas global coincide con la de su proyecto (por ejemplo, 4:3 o 16:9). Adobe Premiere Pro ajusta automáticamente el vídeo para que no se distorsione.

Si su programa de píxeles cuadrados necesita dimensiones de fotograma, use la opción que coincida con la salida del proyecto:

- 4:3 DV (NTSC) o ATSC SD: crea y guarda el archivo con píxeles cuadrados a 720 x 534.
- 4:3 D1 (NTSC): crea y guarda el archivo con píxeles cuadrados a 720 x 534.
- 4:3 DV o D1 (PAL): crea y guarda el archivo a 788 x 576.
- 16:9 DV (NTSC): crea y guarda el archivo a 864 x 480.
- 16:9 D1 (NTSC): crea y guarda el archivo a 872 x 486.
- 16:9 DV o D1 (PAL): crea y guarda el archivo a 1050 x 576.
- 16:9 1080i HD: crea y guarda el archivo a 1920 x 1080.
- 16:9 720p HD: crea y guarda el archivo a 1280 x 720.

Uso de recursos con distintas proporciones de aspecto

Adobe 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. Los recursos creados en una aplicación Adobe Creative Suite contienen metadatos que permiten a Adobe Premiere Pro realizar los cálculos automáticamente y de forma precisa. Para los recursos que carecen de estos metadatos, Adobe 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, Adobe 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, Adobe 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, Adobe Premiere Pro define automáticamente la proporción de píxeles para dicho archivo en D1/DV PAL (1.094).

Para otros tamaños de fotograma, Adobe 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, Adobe 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 Adobe 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.

Más temas de ayuda

[“Agregar imágenes a los títulos”](#) en la página 291

[“Detalles del clip en panel Info”](#) en la página 13

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. Éstas no se podrán cambiar una vez creada la secuencia, pero sí podrá cambiar la proporción de aspecto de píxeles que Adobe 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 Adobe 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.

Más temas de ayuda

[“Importación de imágenes fijas”](#) en la página 107

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.

Corrección de interpretaciones erróneas recurrentes de la proporción de aspecto

Adobe 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, como el Bloc de notas (Windows) o TextEdit (Mac OS).
- 2 Desde el editor de texto, vaya a la carpeta Plugins de Adobe Premiere Pro.
- 3 Abra el archivo con el nombre Reglas de interpretación.txt.
- 4 Edite la regla que desea modificar y elija Guardar.

Capítulo 5: Captura, digitalización, transferencia e importación

Captura y digitalización

Acerca de la captura y digitalización

Para incorporar material de archivo en un proyecto de Adobe® Premiere® Pro CS5, puede capturarlo o digitalizarlo, según el 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. Adobe Premiere Pro captura vídeo a través de un puerto digital, como un puerto FireWire o SDI instalado en el equipo. Adobe 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 Adobe 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. Adobe 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.

Más temas de ayuda

“Acerca de la grabación de audio” en la página 248

[Importación de material de archivo a Adobe Premiere Pro](#)

“Importación de recursos desde formatos sin cinta” en la página 104

Requisitos del sistema para la captura

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 Adobe 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. Adobe 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.

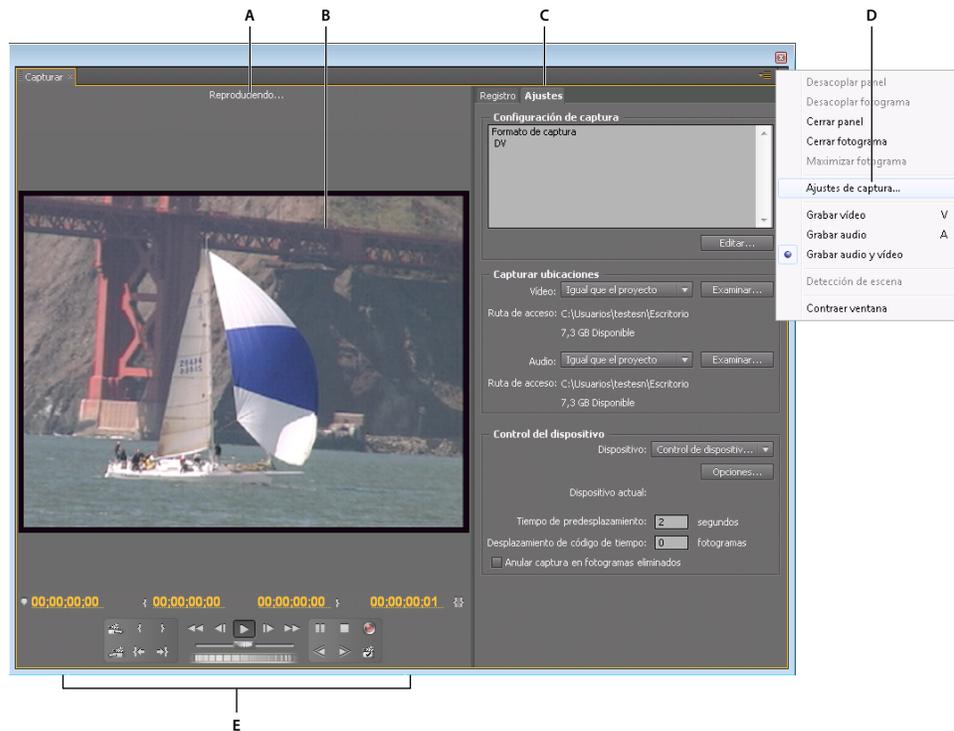
Nota: Algunas videocámaras DV y HDV precisan una conexión a sus adaptadores de alimentación para que se activen los puertos IEEE 1394. Otras videocámaras entran en modo inactivo o en modo de demostración si permanecen en modo de cámara sin actividad de la cinta durante un período determinado. Para evitar 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.

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 Adobe 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

Más temas de ayuda

“Optimización del rendimiento de los discos de memoria virtual” en la página 57

“Configuración del sistema” en la página 47

[Captura y edición de opciones en Adobe Premiere Pro](#)

Especificación de los ajustes de captura (Windows)

- 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.

Especificación de los ajustes de captura (Mac OS)

Se pueden almacenar los ajustes de captura de QuickTime en la configuración del proyecto de Adobe Premiere Pro y en Preferencias. Siga estos pasos en cualquiera de los siguientes casos:

- La primera vez que se utilice un dispositivo en un proyecto.
- Siempre que se cambien dispositivos en el proyecto.
- Siempre que deseen cambiar los ajustes de captura para el proyecto.

- 1 Con el proyecto abierto, elija Archivo > Capturar.
- 2 En la ventana Capturar, seleccione la ficha Ajustes.
- 3 En el panel Ajustes de captura, haga clic en Editar.

- 4 En el cuadro de diálogo Ajustes de captura, seleccione una opción en el menú Formato de captura.
- 5 Haga clic en Vídeo.
- 6 Realice los cambios que desee en los ajustes y haga clic en Aceptar. Si no necesita realizar ningún cambio, haga clic en Aceptar.
- 7 En la ventana Ajustes de captura, seleccione Audio.
- 8 Si desea que se escuche audio durante la captura, seleccione Activado en el cuadro de diálogo de ajustes del Orador de la ventana Sonido.

Si accede a la ventana de opciones de sonido de nuevo después de cerrar el diálogo de la ventana Sonido, la opción Orador volverá a Desactivado. Seleccione Activado cada vez que acceda a este diálogo para que el audio se escuche durante la captura.

- 9 Seleccione la ficha Muestra y elija la velocidad que coincida con el audio de su origen.
- 10 En la ventana Sonido, seleccione la ficha Origen.
- 11 Seleccione Audio DV y elija el origen que desee para el audio desde su dispositivo DV. (De forma predeterminada, el origen se establece en Entrada de línea integrada > Entrada de línea.) Elija Dos primeros canales.
- 12 (Opcional) Puede capturar canales adicionales o alternos de audio. Si su material de origen tiene canales de audio adicionales, seleccione una de las otras dos opciones.
- 13 Realice los cambios que desee en los ajustes de audio y haga clic en Aceptar.
- 14 Haga clic en Aceptar para cerrar la ventana Ajustes de captura.
- 15 Si la opción Grabar continúa atenuada, seleccione la ficha Ajustes en la ventana Capturar. A continuación, seleccione Editar.
- 16 Haga clic en Vídeo y después, en Aceptar.
- 17 Pulse Reproducir.

El botón Reproducir quedará disponible.

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, Adobe Premiere Pro puede registrar el código de tiempo proporcionado por el controlador en lugar de registrar cualquier código de tiempo escrito en la cinta de origen.

Selección de pistas para la captura

- 1 Para abrir el panel Captura, seleccione Archivo > Capturar.
- 2 En el panel Captura, haga clic en el menú del panel.
- 3 Seleccione la opción Grabar vídeo, Grabar audio o Grabar audio y vídeo, según desee.

Captura desde orígenes estéreo a pistas mono

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”](#) en la página 238.

- 1 Seleccione Edición > Preferencias > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Audio (Mac OS).
- 2 En el panel Asignación de canal de origen del cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Mono en el menú Formato de pista predeterminado.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Límites de tamaño de los archivos

Adobe Premiere Pro no establece ningún límite de tamaño para los archivos. No obstante, es posible que su tarjeta de captura, su sistema operativo o su disco duro sí establezcan dichos límites. Consulte la documentación de su tarjeta de captura y de su disco duro para obtener información sobre la compatibilidad con archivos grandes.

El formato del disco duro determina su capacidad para procesar archivos grandes. El formato FAT32 establece un límite de 4 GB o 18 minutos por archivo para material de archivo DV. El formato NTFS no establece ningún límite de tamaño para los archivos. Resulta más adecuado utilizar discos con formato NTFS como discos de memoria virtual en los que realizar capturas de vídeo y para los dispositivos de destino en los que exportar archivos de vídeo. Sin embargo, otros componentes del sistema de edición de vídeo pueden limitar el tamaño del archivo.

Ajuste del control de dispositivos

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.

Adobe Premiere Pro controla los dispositivos a través de su compatibilidad integrada con IEEE 1394 (FireWire, i.Link) y con los controladores (sólo Windows) RS-232 y RS-422 compatibles. 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

Adobe Premiere Pro admite el control de dispositivos como videocámaras y VTR. Adobe Premiere Pro controla dispositivos DV y HDV por medio de conexiones IEEE 1394 (FireWire, i.Link). Sólo en Windows, Adobe Premiere Pro controla los dispositivos controlados en serie por medio de controladores RS-232 o RS-422 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 (Sólo para el control de dispositivos DV/HDV) Haga clic en Comprobar estado. Adobe Premiere Pro muestra uno de los estados siguientes:

Sin conexión Adobe Premiere Pro no detecta el dispositivo. Compruebe todas las conexiones y los ajustes.

Detectado Adobe Premiere Pro detecta el dispositivo pero no puede controlar la cinta (probablemente porque no se ha introducido ninguna cinta).

En línea Adobe 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 Adobe 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 desplegable 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 (Sólo para el control de dispositivos DV/HDV) Haga clic en Comprobar estado. Adobe Premiere Pro muestra uno de los estados siguientes:

Sin conexión Adobe Premiere Pro no detecta el dispositivo. Compruebe todas las conexiones y los ajustes.

Detectado Adobe Premiere Pro detecta el dispositivo pero no puede controlar la cinta (probablemente porque no se ha introducido ninguna cinta).

En línea Adobe 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 Adobe 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 (sólo Windows)

- 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 (sólo Windows)

- 1 Seleccione Edición > Preferencias > Control de dispositivos (Windows).
- 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 pulsa 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 pulsa 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 sólo 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 pulse J o L. Para rebobinar o hacer avanzar los fotogramas de uno en uno, mantenga pulsada K y pulse 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. Pulse Introducir (Windows o Mac OS).

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.

Captura sin control de dispositivos

Si no dispone de ningún dispositivo que se pueda controlar a través de Adobe Premiere Pro, puede capturar vídeo manualmente. Tendrá que manejar tanto los controles del dispositivo de reproducción como los controles del panel Captura en Adobe 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 emergente 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 Pulse 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. Pulse 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.

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 Adobe Premiere Pro capture cuantos quiera en un lote. Adobe Premiere Pro es compatible con el control de dispositivo FireWire en ambas plataformas, pero con el control de dispositivo serie sólo es compatible en Windows.

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.

Más temas de ayuda

“[Ajuste del control de dispositivos](#)” en la página 74

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. Adobe 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. La Detección de escena no está disponible para el material de archivo HD.
- 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. Adobe 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.

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.

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, Adobe 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, Adobe Premiere Pro coloca 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.

- ❖ 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.



La opción Detección de escena inicia un archivo independiente (Windows) o un subclip (Mac OS) en el primer fotograma de cada escena.

Nota: Adobe Premiere Pro no admite la detección de escena automática para recursos HD, pero admite esta detección para material de archivo HDV 1080i y HDV 720p.

Problemas habituales durante la captura

Si tiene problemas durante la captura de material de archivo digital, consulte la Ayuda de Adobe 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). Éstos 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 expulsando la cinta.
- Si el vídeo se muestra granulado en el panel Captura o en el panel Monitor, posiblemente Adobe 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 Adobe 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 Adobe 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 Adobe 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

[Solucionar problemas de captura y reproducción de vídeo digital](#)

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. Adobe 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, sólo 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](#)” en la página 104.

Más temas de ayuda

“[Configuración de un sistema DV o HDV](#)” en la página 49

“[Captura con control de dispositivos](#)” en la página 78

“[Exportación de un archivo de película para su edición posterior](#)” en la página 484

“[Exportación de una secuencia a cinta con control de dispositivo](#)” en la página 501

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 (sólo 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.

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](#)” en la página 104.

Más temas de ayuda

“[Configuración de sistemas SD-SDI, HD-SDI o de componentes](#)” en la página 50

“[Ajuste del control de dispositivos](#)” en la página 74

“[Captura sin control de dispositivos](#)” en la página 78

“[Exportación de un archivo de película para su edición posterior](#)” en la página 484

“[Acerca de la exportación a cinta de vídeo](#)” en la página 499

Acerca de la edición en línea y sin conexión

Para la *edición en línea*, los clips se editan con el nivel de calidad necesario para la versión final del programa de vídeo. Éste es el método de trabajo predeterminado en Adobe Premiere Pro. La edición en línea funciona bien cuando la capacidad de velocidad y almacenamiento del equipo informático anfitrión cubre las necesidades de los formatos de vídeo utilizados. Por ejemplo, la mayoría de los equipos informáticos modernos admiten la velocidad de datos de DV con resolución máxima. No obstante, pueden encontrarse con exigencias mucho mayores, por ejemplo, material de archivo en formato HDV o HD. Para la mayoría de editores gráficos, aquí es donde comienza la *edición sin conexión*.

En la *edición sin conexión*, tras capturar clips de alta resolución, puede realizar copias de baja resolución de los mismos para editarlos. Tras la edición, se sustituye el material de archivo de baja resolución asociado a los clips con material de archivo original de alta calidad. Puede finalizar, procesar y exportar el producto final en alta resolución. La edición de clips de baja resolución permite utilizar equipos informáticos estándar para editar recursos de gran tamaño, como material de archivo en formato HDV o HD, sin que disminuya por ello la velocidad de rendimiento. También permite a los editores editar utilizando equipos portátiles, por ejemplo, cuando están en un estudio.

Puede editar un proyecto con el material de archivo de alta resolución en línea en todo el proyecto. Por otra parte, la edición se puede realizar en un flujo de trabajo de dos fases. Las decisiones creativas iniciales se adoptan con el material de archivo de alta resolución sin conexión. Posteriormente, el material de archivo de alta resolución vuelve a estar en línea para el ajuste, gradación y corrección de color.

Por ejemplo, puede editar sin conexión un proyecto en formato HD con Adobe Premiere Pro y, más tarde, exportarlo a EDL para transferirlo a un sistema de edición con un hardware más potente. De este modo, podrá realizar la edición y el procesamiento en línea, con máxima resolución y el hardware más eficaz.

Creación de clips de baja resolución para la edición sin conexión

- 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.

- 9 En panel Proyecto de Adobe 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.

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.

Digitalización del 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 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 Adobe 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).

Más temas de ayuda

“Configuración de S-video o sistema compuesto” en la página 53

“Captura de audio analógico” en la página 249

[Solucionar problemas de captura analógica en Premiere Pro](#)

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 Adobe 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 Adobe Premiere Pro, es posible que resulte difícil identificar qué pieza del sistema es responsable de determinadas opciones o problemas. Adobe, 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 Adobe 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 Adobe Premiere Pro, en el panel Cargar ajustes preestablecidos. Estos ajustes preestablecidos definen todos los ajustes de captura para que la compatibilidad con su tarjeta de captura sea óptima. Para obtener los mejores resultados, utilice los ajustes preestablecidos de la tarjeta de captura y no los cambie en el panel Ajustes personalizados.

Digitalización de vídeo analógico

- 1 Salga de Adobe 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 (Sólo Windows) Si el dispositivo digital es un digitalizador con controles de dispositivo, conecte el puerto de control de dispositivo (RS-232 o RS-422) con el mismo tipo de puerto 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 Adobe 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 Adobe 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 Adobe 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. Pulse 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.

 Para conocer con mayor exactitud los efectos que tendrán los ajustes de compresión establecidos en la velocidad de datos del video capturado, utilice el gráfico Velocidad de datos de Adobe Premiere Pro. Para obtener más información, consulte el tema sobre compresión de vídeo, tamaño de archivo y velocidad de datos utilizando Adobe Media Encoder.

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, Adobe 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.

Captura y recaptura de lotes

Acerca del registro de clips

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; sólo 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 Adobe 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.

Más temas de ayuda

[“Trabajo con clips sin conexión”](#) en la página 181

Registro de clips para la captura por lotes

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. Adobe 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 emergente 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. Adobe 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

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 pulse Entrar/Retorno.

Información sobre el registro de clips de forma interactiva

- Defina las opciones en el panel Registro del panel Captura. Adobe 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. Adobe Premiere Pro le pedirá que indique el nombre de la cinta cada vez que inicie una captura por lotes.
- El Nombre de clip en la sección Datos de clip avanza en progresión numérica automáticamente. Por ejemplo, si desea numerar una serie de clips con un nombre que comience por Persecución en coche, escriba “Persecución en coche 01”, y asegúrese de que el nombre del clip termina con el número. Los clips que se registren a continuación recibirán de forma predeterminada la numeración sucesiva, por ejemplo, “Persecución en coche 02”.
- Puede modificar los ajustes del panel Captura siempre que lo desee. Por ejemplo, si ve que la acción va a cambiar a medida que avanza la reproducción de la cinta, puede prepararse para capturar la siguiente acción seleccionando una bandeja distinta para registrar los clips sucesivos o escribiendo un nombre distinto en Descripción o Escena. No tiene que detener la cinta para modificar los ajustes.
- Puede manejar el dispositivo y registrar clips utilizando el teclado. Consulte la información sobre los controles del panel Captura o elija Edición > Personalización del teclado para ver o modificar los métodos abreviados.
- Debe hacer clic en Registrar clip para crear un nuevo clip sin conexión. La cinta se detendrá cuando confirme los datos del clip para el nuevo clip sin conexión.

Acerca de la captura por lotes

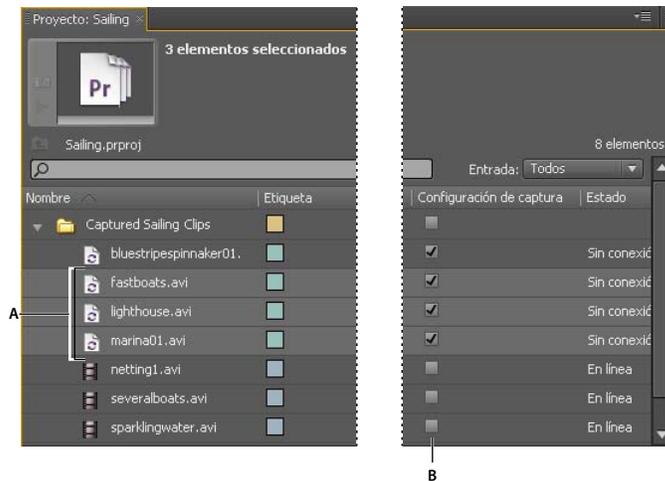
Adobe Premiere Pro admite la captura por lotes (captura automática no asistida de varios clips desde un dispositivo controlable). Puede definir un lote seleccionando un grupo de clips que haya registrado. Éstos aparecerán como clips sin conexión (marcador) en el panel Proyecto o en una bandeja. Para capturar todos los clips sin conexión registrados que desee, selecciónelos y elija Archivo > Captura por lotes. Cuando inicie la captura, Adobe 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”](#) en la página 80.

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.

Adobe Premiere Pro puede capturar vídeo en segundo plano, permitiéndole realizar otras tareas durante la captura. Cuando inicia una captura manual o por lotes en Adobe Premiere Pro, puede minimizar la aplicación o cambiar a otra aplicación sin detener la captura. Una vez que haya restaurado la ventana de Adobe 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

Más temas de ayuda

“[Ajuste del control de dispositivos](#)” en la página 74

Elección 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, Adobe 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, Adobe 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, Adobe 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.

Más temas de ayuda

“[Especificación de los ajustes de captura \(Windows\)](#)” en la página 72

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 \(Windows\)”](#) en la página 72.

Más temas de ayuda

[“Ajuste del control de dispositivos”](#) en la página 74

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, Adobe Premiere Pro captura este clip con los ajustes de captura del proyecto.

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 pulse la tecla Esc.

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, Adobe 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 sólo 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, Adobe Premiere Pro cambia ligeramente el nombre de ese clip cuando lo captura. De esta manera, evita que el otro archivo con el mismo nombre se sobrescriba.

Para gestionar los errores de captura cuando aparezca el cuadro de diálogo Error de ajustes de captura, realice una de las siguientes acciones:

- Para corregir los ajustes de captura de cualquiera de los clips de la lista, seleccione uno o más archivos de la lista y haga clic en Editar ajustes.
- Para omitir los clips que contengan ajustes de captura incorrectos y proseguir con la captura por lotes, haga clic en Omitir. Los clips omitidos se quitarán de la lista y no se capturarán.
- Para detener la captura por lotes, haga clic en Cancelar. No se capturará ningún clip.

Importación y exportación de listas por lotes

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, Adobe Premiere Pro ordena los campos de la siguiente forma: nombre de la cinta, punto de entrada, punto de salida, nombre de clip, nota de registro, descripción, escena y disparo/toma. Los datos de los campos exportados se toman de las columnas correspondientes en la vista Lista del panel Proyecto.

- Para importar un registro de código de tiempo en formato de lista por lotes, abra un proyecto y elija Proyecto > Importar lista por lotes. Busque el archivo, selecciónelo y haga clic en Abrir.
- Para exportar un registro de código de tiempo en formato de lista por lotes, seleccione los archivos que desea registrar. A continuación, elija Proyecto > Exportar lista por lotes. Especifique un nombre de archivo y una ubicación y haga clic en Guardar.

Volver a capturar clips

Puede volver a capturar los clips de un proyecto existente utilizando la captura por lotes. Es posible volver a capturar los clips sólo 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 > Poner sin conexión. 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.

Más temas de ayuda

“[Trabajo con clips sin conexión](#)” en la página 181

Código de tiempo

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, Adobe 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 empieza a grabar la próxima toma, comenzará a registrar el código de tiempo con el número del fotograma inmediatamente sucesivo. Preste mucha atención, pues si deja un espacio en blanco entre el último fotograma de la toma anterior y el primer fotograma de la toma siguiente, la videocámara comenzará a escribir el código de tiempo desde 00:00:00:00 otra vez.*

Selección del formato de visualización del código de tiempo

De forma predeterminada, Adobe 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. Adobe 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 Adobe 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. Adobe 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.

Más temas de ayuda

“[Preferencias de medios](#)” en la página 18

“[Visualización del código de tiempo de origen de 24p](#)” en la página 170

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 (Opcativo) 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 Pulse 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 sólo estarán disponibles si selecciona Mostrar unidades de tiempo de audio en el menú del panel.

- Código de tiempo de fotograma eliminado
- Código de tiempo sin fotograma eliminado
- Fotogramas
- Pies + fotogramas 16 mm
- Pies + fotogramas 35 mm
- Muestras de audio
- Milisegundos

El formato de visualización de código de tiempo para el Monitor de programa (incluida la instancia en el Monitor de recorte) y los paneles de Línea de tiempo siempre coinciden. Si cambia el formato de visualización en uno de estos paneles, cambiará en el otro.

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

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 Adobe Premiere Pro.

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: Sólo será posible ver el código de tiempo en el contador de la cinta si el equipo utilizado lo reconoce, a menos que el código se haya fundido o grabado sobre la imagen en una copia de la cinta. La mayoría de las videocámaras analógicas domésticas no pueden leer ni escribir códigos de tiempo.

Definición manual del código de tiempo para un clip

Puede cambiar el código de tiempo grabado por Adobe 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 Archivo > Código de tiempo, especifique las opciones según sea necesario y haga clic en Aceptar.

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. Adobe Premiere Pro presenta distintas formas para introducir el código de tiempo.

En Adobe 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. Adobe 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, pulse 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, pulse Entrar/Retorno.

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.

Más temas de ayuda

“Efecto Código de tiempo” en la página 447

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.
- 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.

Transferencia e importación de archivos

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 Adobe Premiere Pro o de Final Cut Pro desde otro equipo al equipo en el que se importarán estos archivos en Adobe 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, Adobe 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 Adobe 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.

Carpeta	Nombre	Tamaño	Tipo	Fecha de modificación
BDMV	00000.MTS	33.312 KB	Archivo MTS	15/12/2006 3:35
	00001.MTS	34.752 KB	Archivo MTS	15/12/2006 3:36
	00002.MTS	31.680 KB	Archivo MTS	15/12/2006 3:39
	00003.MTS	213.312 KB	Archivo MTS	15/12/2006 3:42
	00004.MTS	41.856 KB	Archivo MTS	15/12/2006 3:48
	00005.MTS	26.016 KB	Archivo MTS	13/04/2007 3:10

La estructura de carpetas para los recursos AVCHD.

Carpeta	Nombre	Tamaño	Tipo
CONTENTS	0001N9.MXF	3.375.033 KB	Archivo MXF
	0002R1.MXF	1.403.939 KB	Archivo MXF
	0005RD.MXF	405.501 KB	Archivo MXF
	0007WH.MXF	614.095 KB	Archivo MXF
	0008XL.MXF	1.802.845 KB	Archivo MXF
	0009FT.MXF	1.290.501 KB	Archivo MXF
	00034E.MXF	604.720 KB	Archivo MXF
	00040S.MXF	693.783 KB	Archivo MXF
	00061E.MXF	1.209.408 KB	Archivo MXF

La estructura de carpetas para los recursos DVCPRO HD

Carpeta	Nombre	Tamaño	Tipo
BPAV	056_0037_01.MP4	23.358 KB	MPEG-4 Movie
	056_0037_01.SMI	1 KB	Archivo SMI
	056_0037_01101.PPN	2 KB	Archivo PPN
	056_0037_01M01.XML	2 KB	Documento XML
	056_0037_01R01.BIM	188 KB	Archivo BIM

La estructura de carpetas para los recursos XDCAM EX

Carpeta	Nombre	Tamaño	Tipo
DVD	VIDEO_TS.BUP	18 KB	Archivo BUP
	VIDEO_TS.IFO	18 KB	Archivo IFO
	VIDEO_TS.VOB	8 KB	Archivo VOB
	VTS_01_0.BUP	38 KB	Archivo BUP
	VTS_01_0.IFO	38 KB	Archivo IFO
	VTS_01_0.VOB	320.790 KB	Archivo VOB
	VTS_01_1.VOB	1.048.544 KB	Archivo VOB
	VTS_01_2.VOB	411.918 KB	Archivo VOB

La estructura de carpetas para los recursos de vídeo DVD

Más temas de ayuda

“Especificación de discos de memoria virtual para mejorar el rendimiento del sistema” en la página 55

“Importación de archivos con el Navegador de medios” en la página 102

Acerca de la importación de archivos

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. Mediante la importación de archivos, éstos quedan disponibles para un proyecto de Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro le permite importar distintos tipos de vídeo, imágenes fijas y audio. Finalmente, se puede exportar un proyecto de Adobe Premiere Pro desde After Effects e importarlo en Adobe Premiere Pro.

Puede importar archivos de vídeo, audio y archivos de imágenes fijas en diversos formatos de archivo en un proyecto de Adobe 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.

En Adobe Premiere Pro, puede importar archivos con el Navegador de medios o el comando Importar. También puede transferir archivos a Adobe Premiere Pro desde Adobe Bridge.

Adobe 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 Adobe 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. Adobe 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 Adobe 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 el control de cuenta de usuario (UAC) para el usuario seleccionado.*

Más temas de ayuda

[“Importación de archivos con el Navegador de medios”](#) en la página 102

[“Captura y digitalización”](#) en la página 70

Compatibilidad con canales

Adobe Premiere Pro admite recursos de cuatro canales. Cada píxel procesado utiliza cuatro canales. Cuando Adobe 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. Adobe Premiere Pro convierte un recurso de tres canales cuando agrega un efecto o transición al recurso.

Adobe 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.

Formatos de archivo compatibles para la exportación

Adobe 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 Adobe 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. Adobe Premiere Pro puede importar estos archivos contenedores, pero la capacidad de importar los datos del archivo dependerá de los códecs (especialmente los descodificadores) instalados.

Con la instalación de códecs adicionales, puede ampliar la capacidad de Adobe Premiere Pro para importar tipos de archivos 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.

Adobe Premiere Pro puede importar archivos en los formatos indicados, siempre que el códec utilizado para generar un archivo específico esté instalado de forma local. Por ejemplo, para reproducir y editar un archivo AVI codificado con un codificador DivX, debe instalarse el códec DivX.

Nota: La versión de prueba gratuita del software Adobe Premiere Pro no incluye algunas características que dependen del software con licencia de terceros distintos a Adobe. Por ejemplo, ciertos códecs para codificar formatos MPEG sólo están disponibles con la versión completa del software Adobe Premiere Pro.

Formatos de archivo de animación y de vídeo compatibles

- 3GP, 3G2 (película de QuickTime)
- ASF (Netshow, sólo Windows)
- AVI (DV-AVI, Microsoft AVI Tipo 1 y Tipo 2)
- DLX (Sony VDU File Format Importer sólo para Windows)
- DPX (Digital Picture eXchange)
- DV (flujo DV, un formato QuickTime)
- FLV/F4V
- GIF (GIF animado)
- M1V (archivo de vídeo MPEG-1)
- M2T (Sony HDV)
- M2TS (Blu-ray BDAV, MPEG-2 Flujo de transporte MPEG-2, AVCHD)
- M4V (archivo de vídeo MPEG-4)
- MOV (película de QuickTime; en Windows, requiere el reproductor QuickTime)
- 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 P50: variante de MXF Op-Atom de Panasonic, con vídeo en formato DV, DVCPRO, DVCPRO 2, DVCPRO HD, AVC-Intra, H.264 Intra (Codificación avanzada de vídeo Intra; Panasonic AVC-Intra 50 & 100); Películas XDCAM HD y Avid MXF, Sony XDCAM HD 100 (4:2:2))
- R3D (cámara Red)
- SWF (objeto de Flash Shockwave)
- VOB (Objeto de vídeo, Película MPEG)
- WMV (Vídeo de Windows Media, sólo Windows)

Nota: Los clips AVI tipo 1 se deben procesar para poderlos visualizar desde un dispositivo de DV. Para procesar un clip AVI de tipo 1, agréguelo a una secuencia en un proyecto DV y previsualícelo.

Formatos compatibles de audio

- AAC (archivo de codificación de audio avanzado MPEG-2)
- AC3 (incluyendo 5.1 envolvente)
- AIFF, AIF (formato de archivo de intercambio de audio)
- ASND (documento de Adobe SouNd)
- AVI (Intercalado de vídeo audio)

- M4A (Audio MPEG-4)
- MP3 (audio MP3)
- MPEG, MPG (película MPEG)
- MOV (QuickTime; en Windows, requiere el reproductor QuickTime)
- MXF (Formato Media eXchange; Película P50: variante de MXF Op-Atom de Panasonic, con vídeo en formato DV, DVCPRO, DVCPRO 2, DVCPRO HD, AVC-Intra, H.264 Intra (Codificación avanzada de vídeo Intra; Panasonic AVC-Intra 50 & 100); Películas XDCAM HD y Avid MXF, Sony XDCAM HD 100 (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

Adobe Premiere Pro admite archivos de imágenes fijas de 8 bits por canal (4 bytes por píxel) y 16 bits por canal (8 bytes por píxel). Convierte imágenes con profundidades de bit inferiores a 8 bits por canal e imágenes con profundidades de bit superiores a 16 bits por canal durante la importación. Se admiten los archivos de alta profundidad de bits en un punto flotante de precisión única por canal (16 bytes por píxel).

- AI, EPS (Adobe Illustrator y secuencia de Illustrator)
- BMP, DIB, RLE (mapa de bits y secuencia de mapa de bits)
- EPS
- GIF
- ICO (archivo de icono) (sólo Windows)
- JPEG y secuencia de JPEG (JPE, JPG, JFIF)
- PICT y secuencia de PICT (PIC, PCT)
- PNG (Grupo de redes portátiles, Portable Network Group)
- PSD (Adobe Photoshop y secuencia de Photoshop)
- PSQ (guión gráfico de Adobe Premiere 6)
- PTL, PRTL (título de Adobe Premiere)
- TGA, ICB, VDA, VST (Targa y secuencia de Targa)
- TIF (TIFF y secuencia de TIFF)

Nota: Se pueden importar como secuencias archivos con capas procedentes de Illustrator y Photoshop.

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)
- PPJ (proyecto de Adobe Premiere 6.x) (sólo Windows)
- PREL (Adobe Premiere Elements) (sólo Windows)
- PRPROJ (proyecto de Adobe Premiere Pro)

- PSQ (guión gráfico de Adobe Premiere 6.x) (sólo Windows)
- XML (FCP XML)

Más temas de ayuda

“Selección de un ajuste preestablecido de secuencia” en la página 158

[Captura y edición de opciones en Adobe Premiere Pro](#)

[Compatibilidad con hardware de terceros](#)

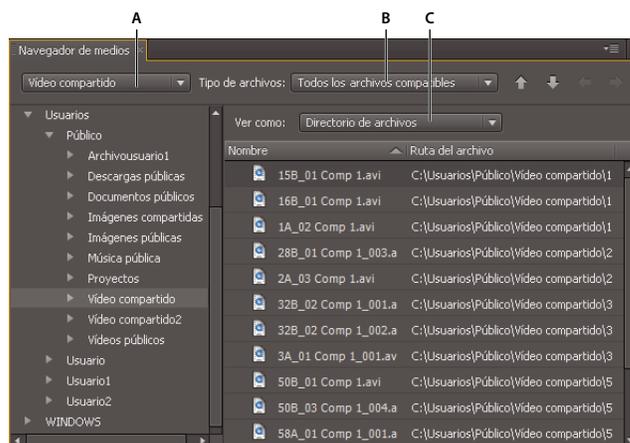
Escalar clip al tamaño del fotograma de secuencia

Adobe Premiere Pro puede escalar automáticamente los clips que agregue a una secuencia al tamaño del fotograma para dicha secuencia.

- 1 Seleccione Edición > Preferencias > Generales (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Generales (Mac OS).
- 2 Seleccione Escalar de forma predeterminada a tamaño de fotograma.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Importación de archivos con el Navegador de medios

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, Adobe Premiere Pro lo deja en su ubicación actual y crea un clip en el panel Proyecto que apunta al recurso. De forma predeterminada, Adobe 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 Adobe Premiere Pro desde el disco duro.



El panel Navegador de medios

A. Menú Directorios recientes B. Menú Tipo de archivos C. Menú Ver como

- 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, pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en los nombres de archivo. Para seleccionar más de un archivo contiguo, pulse 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 mouse 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 mouse en el Navegador de medios y seleccione Abrir en monitor de origen. Si lo prefiere, haga doble clic en el archivo en el Navegador de medios para abrirlo en el Monitor de origen.

El Navegador de medios abre el archivo en el Monitor de origen.

Importación de archivos con el comando Importar

Puede importar clips individuales, clips seleccionados o carpetas enteras de clips con los comandos Archivo > Importar y Archivo > Importar último archivo.

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”](#) en la página 97

- Para importar un solo clip, seleccione Archivo > Importar. Localice y seleccione un archivo. Haga clic en Abrir.
- Para importar varios archivos que no estén contiguos, presione Ctrl (Windows) o presione Comando y haga clic (Mac OS) en los nombres de archivo. Haga clic en Abrir.
- Para importar varios archivos contiguos, presione Mayús y haga clic en los archivos. Haga clic en Abrir.
- Para importar un clip que se ha importado recientemente, elija Archivo > Importar último archivo > [nombre de archivo]. (El nombre de archivo no aparece si se han restablecido las preferencias de Adobe Premiere Pro.)
- Para importar una carpeta de clips, 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 numeradas como archivo de película, consulte [“Importación de secuencias de imágenes fijas numeradas como clips de vídeo”](#) en la página 110.

Nota: Si importa un archivo y éste se muestra distorsionado (estirado) horizontal o verticalmente, es posible que la proporción de aspecto de píxeles no se interprete correctamente. Si es necesario, cambie la proporción de aspecto de los píxeles del archivo. Adobe Premiere Pro rasteriza imágenes EPS de forma continua, de modo que puede escalar estos archivos sin pixelización.

Más temas de ayuda

“[Importación de archivos con Adobe Bridge](#)” en la página 104

Importación de archivos con Adobe Bridge

También puede importar archivos a Adobe Premiere Pro desde Adobe Bridge.

Más temas de ayuda

“[Acerca de Adobe Bridge](#)” en la página 32

Inicio de Adobe Bridge desde Adobe Premiere Pro

Para ver un vídeo en el que se explica Adobe Bridge, consulte 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 Adobe Bridge desde Adobe Premiere Pro.

2 En Adobe Bridge, haga doble clic en el clip.

Adobe Premiere Pro importa el clip en el Panel Proyecto.

 También puede arrastrar clips del panel Contenido de Adobe Bridge directamente al panel de Proyecto de Adobe Premiere Pro.

Escalar clip al tamaño del fotograma de secuencia

Adobe Premiere Pro puede escalar automáticamente los clips que agregue a una secuencia al tamaño del fotograma para dicha secuencia.

- 1 Seleccione Edición > Preferencias > Generales (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Generales (Mac OS).
- 2 Seleccione Escalar de forma predeterminada a tamaño de fotograma.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Importación de recursos desde formatos sin cinta

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 está incluido en archivos digitales. No es necesario realizar una *captura* o *digitalización* para importarlos a Adobe 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*. Adobe Premiere Pro ingiere archivos en cualquiera de estos formatos basados en archivo desde cualquiera de sus medios.

Formatos de XDCAM y AVCHD formatos

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 “XDCAM: Tecnología de códec para productos y sistemas XDCAM sin cinta”, por Hugo Gaggioni, en

pro.sony.com/bbsccms/assets/files/micro/xdcam/solutions/XDCAM_WhitePaper_F.pdf

Los archivos de vídeo AVCHD se guardan en la carpeta FLUJO. Para obtener más información sobre el formato AVCHD, consulte “Información general sobre las especificaciones del formato AVCHD”, en www.avchd-info.org/format/index.html

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, Adobe 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 envoltente 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 éstos.

Nota: Adobe 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 de 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 sólo 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, Adobe 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: Adobe Premiere Pro y Premiere Elements no importan ni descifran archivos DVD cifrados.

Más temas de ayuda

[Importación de recursos sin cinta en el Navegador de medios](#)

pro.sony.com/bbsccms/assets/files/micro/xdcam/solutions/XDCAM_WhitePaper_F.pdf

www.avchd-info.org/format/index.html

www.mog-solutions.com/img_upload/PDF/MOG_SOLUTIONS_operational_patterns_NAB2007.pdf

Importación de recursos desde orígenes basados en archivo con Navegador de medios

Puede importar recursos directamente en Adobe 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.

Utilice el Navegador de medios, en lugar de Archivo > Importar, para importar archivos desde las fuentes sin cinta. El Navegador de medios ensambla los archivos relevantes en clips coherentes y no importa los archivos irrelevantes que no son de medios y que se encuentran en las carpetas de los medios sin cinta.

- 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 medios, consulte “[Acerca de la transferencia de archivos](#)” en la página 97.

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 Adobe 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.

Adobe 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.

Más temas de ayuda

“[Creación de una secuencia de HDV o HD](#)” en la página 166

“[Asignación de canales de audio de salida y origen](#)” en la página 238

“[Exportación al formato P2 de Panasonic](#)” en la página 485

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, Adobe 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, Adobe 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, sólo para medios P2, puede importar clips que ocupen dos tarjetas P2 si ambas tarjetas se conectan al equipo simultáneamente.

Importación de imágenes fijas

Las imágenes fijas se pueden importar de forma individual o en grupos. El tamaño y la proporción de aspecto de imágenes fijas importadas se verán afectados por los mismos factores que afectan a otros recursos importados, por ejemplo, si utilizan píxeles cuadrados. Adobe Premiere Pro admite recursos de 4 canales a 16 bits por canal así como archivos de 8 bits por canal. Adobe Premiere Pro admite imágenes finas de hasta 10.000 píxeles por 8.000.

En Adobe 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 información acerca de todos los formatos de imagen fija que importa Adobe Premiere Pro, consulte [“Formatos de archivo compatibles para la exportación”](#) en la página 99.

Las imágenes fijas importadas utilizan la duración especificada en las preferencias Imagen fija. Puede cambiar la duración de una imagen fija en una secuencia.

Más temas de ayuda

[“Cambio de la velocidad y duración de un clip o más”](#) en la página 334

[“Acerca de las proporciones de aspecto”](#) en la página 63

[“Creación y edición de archivos de Photoshop”](#) en la página 34

Preparación de las imágenes fijas antes de realizar la importación

Antes de importar una imagen fija a Adobe 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 Adobe 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 Adobe 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 Adobe 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](#)” en la página 332.
- Guarde el archivo utilizando la conversión de nombres correcta. Por ejemplo, si tiene intención de importar el archivo a Adobe 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 Adobe Premiere Pro si las imágenes se preparan en un espacio de color accesible para vídeo, como sRGB o NTSC RGB.

Más temas de ayuda

“[Escala de recursos](#)” en la página 325

Preparación de imágenes tridimensionales o animaciones para la importación

Si desea crear imágenes o animaciones en tres dimensiones para utilizarlas en Adobe Premiere Pro, siga estas pautas siempre que sea posible:

- Utilice un filtrado de color resistente a la difusión.
- Utilice la proporción de aspecto de píxeles y el tamaño de fotograma especificados en los ajustes de la secuencia en Adobe Premiere Pro.
- Utilice los ajustes de campo apropiados para que coincidan con los de su proyecto.
- Si está generando una secuencia en After Effects, seleccione Incluir y elija Enlace del proyecto o Enlace del proyecto y metadatos XMP de origen, para poder abrir la secuencia en After Effects tras importarla en Adobe Premiere Pro.

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 Adobe 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 Adobe Premiere Pro podría no tener el comportamiento esperado.

Más temas de ayuda

[“Uso con Photoshop y Adobe Premiere Pro”](#) en la página 33

[“Creación y edición de archivos de Photoshop”](#) en la página 34

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.

Adobe 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 Adobe 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 Adobe Premiere Pro es 30 fps, defina la duración predeterminada de imágenes fijas en Adobe 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 Adobe 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 Adobe Premiere Pro como un clip PSD único acoplado.

Capas fusionadas Sólo fusiona las capas seleccionadas en Adobe Premiere Pro como un clip PSD único acoplado.

Capas individuales Sólo importa las capas que seleccione en la lista a una bandeja que contenga un clip para cada capa de origen.

Secuencia Sólo importa las capas que seleccione, cada una como un clip único. Adobe 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 emergente Dimensiones del material de archivo:

- **Tamaño del documento** Cambia el tamaño de fotograma de los clips para que coincida con el especificado en el cuadro de diálogo Ajustes de secuencia.
- **Tamaño de la capa** Hace coincidir el tamaño de fotograma los clips con el 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.

Más temas de ayuda

“Movimiento y escala de capas de Photoshop por separado” en la página 466

Importación de imágenes de Illustrator

Puede importar un archivo de imagen fija de Adobe Illustrator directamente a un proyecto de Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro convierte los archivos de Illustrator basados en trazados al formato de imagen basado en píxeles que utiliza Adobe Premiere Pro, un proceso conocido como *rasterización*. Adobe Premiere Pro *suaviza* automáticamente los bordes de los archivos de Illustrator. Adobe 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.

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 > Medios (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, Adobe 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.

Más temas de ayuda

“Preferencias de medios” en la página 18

“Exportación de secuencias de imágenes fijas” en la página 491

Importación de audio digital

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 sólo de audio desde una fuente de vídeo digital, elija **Audio** en el menú **Captura**, en el panel **Registro** del panel **Captura**. Adobe Premiere Pro no admite la captura de sólo audio para algunos formatos como HDV.

Uso de audio desde CD de audio

Puede utilizar archivos de audio CD (CDA) en un proyecto, pero antes de importarlos a Adobe Premiere Pro, deberá convertirlos a un formato de archivo compatible, como WAV o AIFF. Para convertir archivos CDA puede utilizar una aplicación de audio como Adobe® Audition®.

Nota: Asegúrese de que posee los derechos de autor o la licencia sobre derechos de autor de todas las pistas de audio que utilice.

Uso de formatos de audio comprimido

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, Adobe Premiere Pro tendrá que descomprimir el archivo y es posible que tenga que volver a muestrearlo para adaptarlo a sus ajustes de salida. Aunque Adobe Premiere Pro utiliza un remuestreador de alta calidad, los mejores resultados se obtienen con una versión de audio de CD o sin comprimir del clip de audio cuando sea posible.

Uso del audio desde Adobe Soundbooth

Con Adobe® Soundbooth™ CS4 puede realizar tareas avanzadas de edición de audio. Si exporta el audio desde Adobe Soundbooth a un formato de archivo de audio compatible con Adobe Premiere Pro, podrá importar el audio a sus proyectos de Adobe Premiere Pro.

Velocidades de muestreo de audio admitidas

Adobe Premiere Pro admite estas velocidades de muestreo de audio de forma nativa:

- 8.000 Hz
- 11.025 Hz

- 22.050 Hz
- 32.000 Hz
- 44.100 Hz
- 48.000 Hz
- 96.000 Hz

Conformación de audio

Adobe 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. Adobe 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 Adobe Premiere Pro. Adobe 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, sólo 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

- Adobe 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.
- Adobe 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.
- Adobe 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

- Adobe Premiere Pro conforma todo el audio comprimido, como el de MP3, WMA, MPEG o archivos MOV comprimidos. Conformar 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.

Adobe 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. Adobe 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, Adobe 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 Líneas de tiempo. Adobe Premiere Pro guarda archivos *pek* en la ubicación especificada para archivos de caché de medios mediante el panel Medios del cuadro de diálogo Preferencias.

Importación de secuencias, listas de clips, bibliotecas y composiciones.

Importación de clips de proyectos de Adobe OnLocation utilizando el Navegador de medios

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, Adobe 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 Adobe Premiere Pro.

- 1 (Opcional) Si es necesario, copie los clips y el proyecto de Adobe OnLocation al equipo donde se ejecuta Adobe 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 mouse en cualquiera de los clips seleccionados. Seleccione Importar.
 - Arrastre los clips del Navegador de medios y suéltelos en el panel Proyecto.

Importación de proyectos anteriores de Adobe Premiere Pro

Puede agregar contenido de un proyecto creado con Adobe Premiere Pro CS3 en Macintosh® o Windows. Asimismo, sólo en Windows, puede importar un proyecto creado con versiones anteriores de Adobe 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 Adobe Premiere Pro para Windows, incluido cualquier contenido que se haya importado de versiones anteriores, en Adobe 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. Adobe Premiere Pro contiene todas las características de los guiones gráficos en el panel Proyecto pero, sólo en Windows, puede importar archivos de guiones gráficos creados con versiones anteriores mediante el comando Archivo > Importar.*

Importación de secuencias seleccionadas de proyectos de Adobe Premiere Pro

Puede importar una o más secuencias de otro proyecto de Adobe 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. Para obtener instrucciones sobre la fusión de proyectos, consulte “[Recorte o copia del proyecto](#)” en la página 498.*

- 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.

Más temas de ayuda

“[Recorte o copia del proyecto](#)” en la página 498

Importación de un proyecto de Premiere Elements (sólo 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.

Adobe Premiere Pro convierte el archivo de proyecto de Premiere Elements en un archivo de proyecto de Adobe Premiere Pro.

Importación de bibliotecas (sólo 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 Adobe Premiere Pro no admite bibliotecas directamente, sí permite importar archivos de biblioteca PLB, sólo en Windows. Una biblioteca se convierte en una bandeja al importarla a un proyecto de Adobe Premiere Pro. Para almacenar un conjunto de clips de forma que queden disponibles para otros proyectos, sólo tiene que guardar el proyecto que contenga los clips e importarlo a otros proyectos.

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 Adobe Premiere Pro desde After Effects y abrirlo para editarlo en Adobe Premiere Pro. También puede copiar y pegar capas y recursos entre Adobe 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 Adobe 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 Adobe Premiere Pro, compruebe que haya movido todos los archivos asociados con el proyecto de After Effects.*

Más temas de ayuda

“[Acerca de la transferencia de archivos](#)” en la página 97

“[Copia y pegado entre After Effects y Adobe Premiere Pro](#)” en la página 35

“[Adobe Dynamic Link \(sólo en Production Premium o Master Collection\)](#)” en la página 41

“[Creación de una composición de After Effects a partir de clips en Adobe Premiere Pro \(sólo Production Premium\)](#)” en la página 46

Importación de composiciones de After Effects

1 Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione Archivo > Importar y localice el archivo AEP deseado.
- (Sólo 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.

Adobe Premiere Pro importa las composiciones de After Effects seleccionadas y las coloca en el panel Proyecto. Si ha seleccionado varias composiciones: Adobe Premiere Pro crea una bandeja con el nombre del archivo AEP y coloca las composiciones en dicha bandeja.

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.

Importación de proyectos XML desde Final Cut Pro

Puede importar proyectos enteros, clips seleccionados o secuencias seleccionadas que haya exportado desde Final Cut Pro como archivos XML. En Adobe Premiere Pro, las bandejas y los clips tienen las mismas jerarquías y nombres que en los proyectos de origen de Final Cut Pro. Asimismo, Adobe Premiere Pro retiene 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. Adobe Premiere Pro importa texto desde los generadores de texto de Final Cut Pro en títulos de Adobe Premiere Pro

***Nota:** No puede importar archivos de proyecto nativos de Final Cut Pro, sólo archivos XML exportados desde Final Cut Pro. Es posible exportar archivos XML de Final Cut Pro desde Adobe Premiere Pro.*

Más temas de ayuda

[“Exportación de archivos XML de proyectos de Final Cut Pro”](#) en la página 497

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 Adobe Premiere Pro, seleccione Archivo > Importar.
- 4 Desplácese al archivo XML y haga clic en Abrir.

Más temas de ayuda

[“Exportación de archivos XML de proyectos de Final Cut Pro”](#) en la página 497

Datos de clip 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 Adobe Premiere Pro.

Efectos y transiciones de Final Cut Pro

Adobe Premiere Pro retiene los efectos básicos de movimiento y opacidad y los fotogramas de movimiento y opacidad de los proyectos de origen de Final Cut Pro. Asimismo, Adobe Premiere Pro convierte ciertos efectos y transiciones de Final Cut Pro según las tablas siguientes:

Conversión de efectos de vídeo de Final Cut Pro

Efecto de Final Cut Pro	Efecto de Adobe Premiere Pro
Crop (Cortar)	Crop (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 Final Cut Pro	Transición de Adobe 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 Adobe 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 Adobe Premiere Pro
Valores y fotogramas clave de ganancia 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 Adobe Premiere Pro
Cross Fade (0 dB) (Fundido cruzado (0 dB))	Ganancia constante
Cross Fade (+3 dB) (Fundido cruzado (+3 dB))	Potencia constante
Otras transiciones	Potencia constante

Modos compuestos de Final Cut Pro

Adobe Premiere Pro retiene los efectos básicos de movimiento y opacidad y los fotogramas de movimiento y opacidad de los proyectos de origen de Final Cut Pro. Adobe Premiere Pro convierte los modos compuestos de Final Cut Pro según la tabla siguiente:

Modo de Final Cut Pro	Modo de Adobe Premiere Pro
Normal	Normal
Add (Sumar)	Sobreexposición lineal
Subtract (Restar)	No se admite
Difference (Diferencia)	Difference (Diferencia)
Multiply (Multiplicar)	Multiply (Multiplicar)
Screen (Pantalla)	Screen (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

Multiclips de Final Cut Pro

Adobe Premiere Pro convierte los multiclips sin contraer de Final Cut Pro, con hasta cuatro entradas, a secuencias multicámara. Adobe Premiere Pro convierte los multiclips contraídos a clips individuales.

Nota: Adobe Premiere Pro muestra una advertencia cuando intente importar un multiclíp con más de cuatro entradas.

Capítulo 6: Administración de recursos

Personalización del panel Proyecto

Acerca de la administración de recursos en el panel Proyecto.

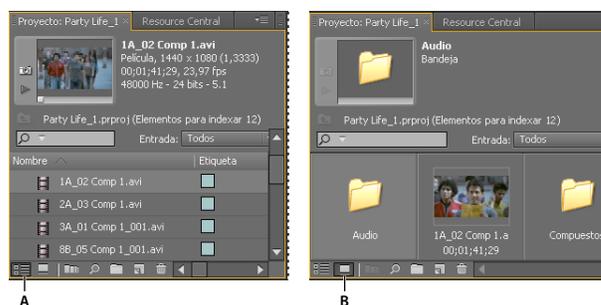
En el panel Adobe® Premiere® Pro CS5 Proyecto puede crear bandejas para recursos de distintos tipos, poner las bandejas dentro de otras bandejas y abrir varias bandejas a la vez, cada una en su propio panel. En el panel Proyecto puede mostrar u ocultar diversas columnas de datos, usarlas para agregar datos importantes a los recursos y ordenar los recursos en función de cualquiera de las columnas. En el panel Proyecto puede pasar de la vista Lista a la vista Icono, y usar esta última para reorganizar los recursos de una bandeja. Puede buscar cualquier recurso rápidamente escribiendo parte del nombre en el cuadro Buscar. Por último, puede visualizar cualquier recurso en Adobe® Bridge, donde puede usar una mayor variedad de herramientas de administración de recursos y compartir los recursos entre aplicaciones.

Más temas de ayuda

[Uso del panel Proyecto](#)

Modificación de las vistas del panel Proyecto

Tras obtener un recurso, su nombre aparece en el panel Proyecto. El panel Proyecto muestra información detallada acerca de cada recurso del proyecto. Puede ver y ordenar recursos en la vista Lista o Icono. La vista Lista muestra información adicional sobre cada recurso. Puede personalizar la información que aparece para satisfacer las necesidades del proyecto.



Vistas del panel Proyecto

A. Vista Lista B. Vista Icono

- Para cambiar de una vista a otra, haga clic en el botón Ver lista  o en el botón Vista Icono  de la parte inferior del panel. De forma alternativa, seleccione Vista > Lista o Vista > Icono del menú del panel Proyecto.
- Para organizar los elementos en la vista Icono, arrastre un elemento hasta cualquier recuadro. Según lo arrastra, una barra vertical indicará hacia donde va el elemento. Si arrastra un elemento a una bandeja, éste se introducirá en ella.

 Puede utilizar la vista Icono para realizar guiones gráficos y, a continuación, utilizar la función Automatizar a secuencia para mover el guión gráfico a la secuencia.

- Para ordenar los elementos en la vista Lista, haga clic en el encabezado de la columna por el que desea ordenarlos. Si las bandejas están expandidas, los elementos se ordenarán desde el nivel superior y por debajo de 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 del clip, elija Ver > Área de previsualización en el menú del panel Proyecto.
- Para ocultar o definir el tamaño de las miniaturas, elija Miniaturas en el menú del panel Proyecto.

Personalización de las columnas de la vista Lista

Las columnas de metadatos en la lista del panel Proyecto indican información sobre los recursos que aparecen en ella. El panel Proyecto puede mostrar cualquiera de los campos de metadatos XMP que seleccione, no tan sólo en los campos de datos de clip. Puede seleccionar las columnas de metadatos que mostrará Adobe Premiere Pro, agregar propiedades al esquema y cambiar el orden de las columnas. Adobe Premiere Pro guarda su selección de columnas en el archivo del proyecto. La misma selección de columnas aparece en el panel Proyecto cuando abra el proyecto.

Edición de la visualización de las columnas en los paneles Proyecto

1 Elija Visualización de metadatos del menú del panel Proyecto y realice una de las operaciones siguientes:

- Para mostrar todas las columnas en el esquema de metadatos en el panel Proyecto, seleccione la casilla 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 ubicar o cambiar un propiedad en el cuadro de diálogo Visualización de metadatos, Adobe Premiere Pro bloquea la propiedad para que no pueda modificarla. 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 la columna horizontalmente hasta la posición deseada.

Cambio del ancho de una columna

- ❖ En la vista Lista del panel Proyecto, coloque el ratón en la línea divisoria entre encabezados de columna. Cuando aparezca el icono Cambiar tamaño de columna , arrastre la línea horizontalmente.

Clasificación por columna

- ❖ En la vista Lista del panel Proyecto, haga clic en el nombre de una columna para cambiar entre el orden ascendente y descendente según 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 sólo 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 dos veces.

Columnas de la vista Lista

Los nombres de la mayoría de columnas del panel Proyecto son descriptivos. 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 borrar el campo Nombre de la vista Lista.

Etiqueta Color que ayuda a identificar y asociar los recursos.

Duración de medio Longitud del archivo de origen, indicada en la opción Visualización especificada en estos momentos.

Nota: En Adobe Premiere Pro, todas las duraciones de cualquier panel incluyen los fotogramas especificados por el punto de entrada y el de salida. 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, Adobe Premiere Pro toma la diferencia entre el Punto de entrada y el Punto de salida de vídeo e 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, Adobe Premiere Pro toma la diferencia entre el Punto de entrada y el Punto de salida de audio e 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 desde el panel Captura o el cuadro de diálogo Edición de 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 Adobe Premiere Pro.

Estado Indica si un recurso está en línea o sin conexión. Si un clip está sin conexión, el Estado indica también el motivo.

Propiedades sin conexión Indica si el origen de un clip sin conexión contiene vídeo, audio o ambos.

Escena Campo para un nombre de escena introducido desde el panel Captura o el cuadro de diálogo Edición de archivo sin conexión. Resulta útil utilizar nombres de escena de un guión para organizar el trabajo.

Disparo/Toma Campo para un nombre de disparo o nombre de toma introducido desde el panel Captura o el cuadro de diálogo Edición de archivo sin conexión.

Buena Indica los recursos favoritos.

Definición de una miniatura diferente para un clip

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 Pulse 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.

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

De forma predeterminada, Adobe Premiere Pro muestra el código de tiempo para clips en el 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.

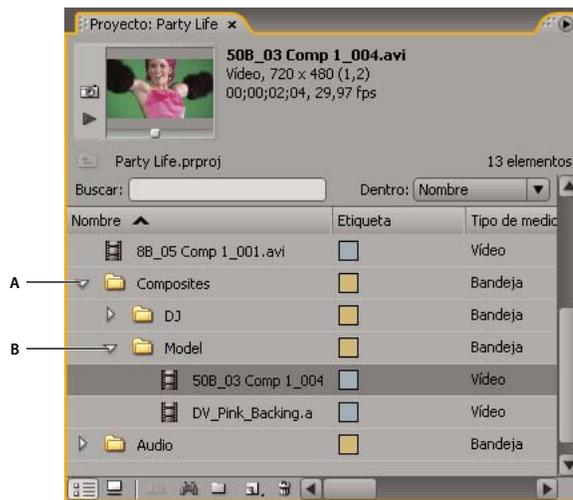
- 1 Seleccione Proyecto > Ajustes del proyecto > Generales.
- 2 En la sección Vídeo del cuadro de diálogo Ajustes del proyecto, seleccione un formato de código de tiempo del menú Formato de visualización.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Organización de recursos en el panel Proyecto

Acerca de las 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. Las bandejas se pueden utilizar de las siguientes maneras:

- Para almacenar listas de archivos sin conexión para captura por lotes.
- Para almacenar cada secuencia y sus archivos de origen por separado.
- Para organizar archivos por tipo, como vídeo, imágenes fijas y archivos de audio.



Panel Proyecto
A. Bandeja primaria B. Bandeja secundaria

Nota: Para obtener instrucciones sobre la exportación del contenido de una bandeja a una nueva ubicación para la importación en otro proyecto, consulte [“Recorte o copia del proyecto”](#) en la página 498.

Más temas de ayuda

[Medios de administración](#)

[“Recorte o copia del proyecto”](#) en la página 498

Uso de las carpetas

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 de las preferencias de carpetas.

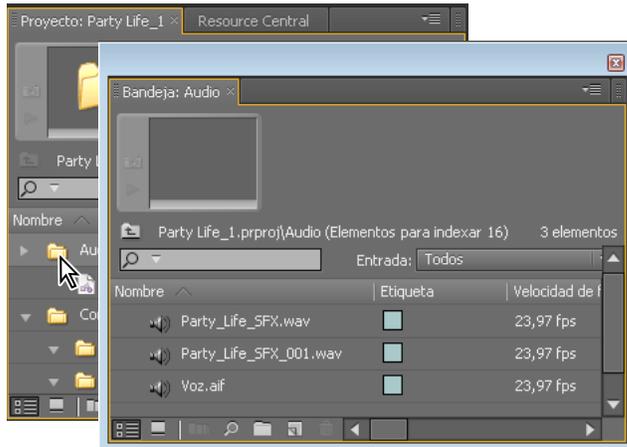
Para obtener más información sobre el uso de las bandejas, consulte el tutorial en vídeo [Bandejas mejoradas en Premiere Pro CS3](#), en el sitio Web de [Creative COW](#).

- Para agregar una bandeja, haga clic en el botón Nueva bandeja  de la parte inferior del panel Proyecto.
- Para eliminar una o más bandejas, selecciónelas y haga clic en el icono Eliminar  de la parte inferior del panel Proyecto.

 Si hace clic varias veces en Nueva bandeja de una fila, cada una de las bandejas nuevas se anida dentro de la anterior.

- 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, ésta 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 sólo 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 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.



Haga doble clic para abrir una bandeja en su propio panel acoplable.

Más temas de ayuda

[Creative COW: Bandejas mejoradas en Premiere Pro CS3](#)

“Búsqueda y agrupamiento de efectos” en la página 307

Modificación de comportamientos de carpeta

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.

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).

Cambio de nombre de los recursos

Todos los archivos del proyecto se almacenan en el disco duro como archivos individuales. En Adobe Premiere Pro, sólo se agrega una referencia a cada archivo en el panel Proyecto. Siempre que cambie el nombre de un clip en Adobe Premiere Pro, el nombre del archivo y el archivo original permanecerán inalterados en el disco duro.

Cambio de nombre de un clip

Puede cambiar el nombre de un clip. Adobe 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”](#) en la página 135.

- 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 pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS).
 - En el panel Proyecto, haga clic en el campo Nombre, escriba el nombre nuevo y pulse 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 pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS).



El comando Cambiar nombre está disponible cuando haga clic con el botón secundario del mouse (Windows) o pulse 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 Adobe Premiere Pro y cambie el nombre del archivo en el escritorio de Windows.

La próxima vez que abra el proyecto, Adobe Premiere Pro le pedirá que localice el archivo.

Saltar a un recurso en el panel Proyecto

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

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 sólo en los campos de metadatos visibles en el panel Proyecto.

Transcripción de texto Sólo 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 pulse 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 sólo muestra los recursos que coinciden con sus criterios de búsqueda. El menú de la lupa sugiere términos de búsqueda. La 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, Adobe Premiere Pro copia este término en el nuevo cuadro Buscar. El filtro continúa para la bandeja abierta.

5 (Opcional) Haga clic en una sugerencia para iniciar una búsqueda del término.

6 Haga clic en el icono Cerrar  para terminar la búsqueda y mostrar todos los recursos.

Búsqueda de recursos en función de criterios

Para realizar búsquedas más precisas, puede buscar los recursos del proyecto que cumplan ciertos criterios. Por ejemplo, puede buscar un clip de video 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 pulse 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.

Más temas de ayuda

www.adobe.com/go/lrvid4070_pr_es

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.

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 Seleccione la opción Detección de cara y haga clic en Aceptar.

Adobe Media Encoder se abrirá con los clips seleccionados en su cola de codificación y analizará los clips. Una marca de verificación verde aparece en la columna Estado para cada clip que se haya analizado.

3 Cierre la ventana de Adobe Media Encoder.

Búsqueda de clips que contienen caras

Puede filtrar el panel Proyecto para mostrar únicamente los clips que contienen caras. En primer lugar, identifique los clips que contienen caras utilizando la Detección de cara.

1 Realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en la lupa del cuadro Buscar y seleccione Buscar caras.
- Seleccione Edición > Buscar caras.

El panel Proyecto mostrará solamente los clips que contienen caras. Todas las bandejas permanecen visibles en esta vista filtrada para que pueda arrastrar los clips a las mismas.

2 Para borrar el filtro, haga clic en la X situada en la parte derecha del cuadro Buscar.

El panel Proyecto muestra todos los clips.

Eliminación de recursos de un proyecto

Puede eliminar los recursos que no necesite del panel Proyecto sin eliminarlos del disco duro.

Más temas de ayuda

[“Recorte o copia del proyecto”](#) en la página 498

Eliminación de un recurso del panel Proyecto

- ❖ Seleccione el elemento y pulse la tecla Supr.

El archivo se conserva en el disco duro.

Nota: Si utiliza el comando Proyecto > Desconectar, tiene la opción de borrar el archivo de origen real junto a su referencia en el proyecto. (Consulte [“Trabajo con clips sin conexión”](#) en la página 181.)

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.

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. Adobe 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 sólo las puede leer Adobe Premiere Pro.

De forma predeterminada, el panel Proyecto sólo muestra las propiedades de clip. Para escribir datos que Adobe 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”](#) en la página 121.

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. Pulse 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, pulse el tabulador.
- Para guardar los datos nuevos y para resaltar la celda anterior para el mismo clip, pulse Mayús y el tabulador.
- Para guardar los datos nuevos y para resaltar la misma celda en el clip siguiente, pulse Intro (Windows) o Retorno (Mac OS).
- Para guardar los datos nuevos y para resaltar la misma celda en el clip anterior, pulse Mayús+Intro (Windows) o Mayús+Retorno (Mac OS).

Nota: En la vista de icono del panel Proyecto, pulse el tabulador para resaltar el nombre de archivo del recurso siguiente y ponerlo en el modo de edición.

Visualización de las propiedades del clip

Adobe 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 de un 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.

Cambio de la velocidad de fotogramas de un archivo

Puede utilizar el comando Interpretar material de archivo para cambiar la velocidad de fotogramas que asume Adobe Premiere Pro para un clip. 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 sólo 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 sólo 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.

Más temas de ayuda

“[Creación de ajustes preestablecidos de secuencia personalizados](#)” en la página 164

Gestión de metadatos

Acerca del panel Metadatos y XMP metadatos

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 www.adobe.com/go/lrvid4104_xp_es..

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](#)” en la página 134.

 Para obtener información sobre una propiedad y un esquema concretos, pase el puntero por encima en el panel Metadatos. Para la mayoría de elementos aparece la información de herramientas con detalles.

Acerca del estándar XMP

Para almacenar los metadatos, las aplicaciones de Adobe usan Extensible Metadata Platform (XMP). XMP se crea en XML, lo que facilita el intercambio de metadatos entre diversas aplicaciones y la publicación de flujos de trabajo. Los metadatos en la mayoría de los demás formatos (como Exif, GPS o TIFF) se transfieren de manera automática a XMP para facilitar su visualización y gestión.

En la mayoría de los casos, los metadatos XMP se almacenan directamente en los archivos de origen. Ahora bien, cuando un formato de archivo concreto no admite XMP, los metadatos se almacenan en un *archivo sidecar* independiente.

Los recursos de proyectos que carezcan de los archivos correspondientes no admiten XMP. Algunos ejemplos de Adobe Premiere Pro son Barras y tono, Cuenta atrás universal, Color mate, Títulos, Vídeo en negro y Vídeo transparente.

 Para personalizar la creación y el intercambio de los metadatos, use el XMP Software Development Kit. Para obtener más información sobre XMP, consulte [Extensible Metadata Platform](#).

Acerca del panel Metadatos en Adobe 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 Adobe Premiere Pro y no en el archivo al que hace referencia el clip. Únicamente Adobe Premiere Pro lee metadatos de instancias de clip y no otras aplicaciones. No obstante, en Adobe Premiere Pro puede vincular ciertos campos de metadatos de clip con campos de metadatos XMP. Esta opción permite que otras aplicaciones fuera de Adobe Premiere Pro accedan a metadatos basados en clip por medio de los campos XMP.

Si nunca usa subclips y nunca importa varias instancias de clips maestros, cada clip en su proyecto es único. 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. Adobe 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](#)” en la página 209.

Para obtener más información sobre los metadatos XMP, consulte la descripción general de Extensible Metadata Platform (XMP) aquí, www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_xmpwhat_es y el artículo Adobe XMP For Creative Professionals, aquí, www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_xmpcreative_es

Más temas de ayuda

[Metadatos XMP en Creative Suite 4 Production Premium](#)

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, sólo 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, sólo aparecen en Soundbooth.

 *Adobe Premiere Pro y Soundbooth también disponen de la sección Análisis de voz, que contiene metadatos exclusivos de dichas aplicaciones.*

Uso de metadatos de clip y metadatos de archivo

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 Adobe Premiere Pro. En Adobe 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.

Más temas de ayuda

“Clips de origen, instancias de clips, subclips y clips duplicados” en la página 178

Edición de metadatos XMP

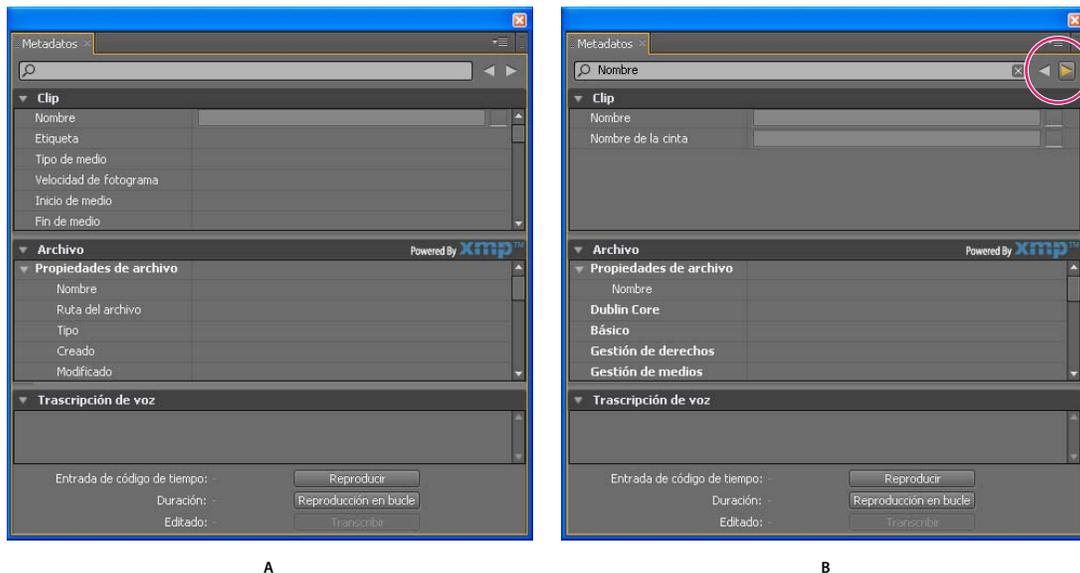
En las aplicaciones de vídeo de Adobe, las propiedades con nombres similares se enlazan en los paneles Metadatos y Proyecto. No obstante, el panel Metadatos no sólo ofrece propiedades más amplias sino que, además, permite editarlas al mismo tiempo para varios archivos.

Nota: en lugar del panel Proyecto, Soundbooth utiliza el panel Archivos.

- 1 Seleccione los archivos o clips deseados.
- 2 En el panel Metadatos, edite el texto o ajuste los valores como sea pertinente.
Si selecciona varios elementos, el panel muestra las propiedades como sigue:
 - Si una propiedad coincide con todos los elementos, aparece la entrada correspondiente.
 - Si una propiedad es diferente, aparece <Valores múltiples>. Para aplicar los valores coincidentes, haga clic en el cuadro de texto y escriba el oportuno.

Búsqueda de metadatos XMP

- 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 sólo las propiedades que contengan la cadena de búsqueda.
- 3 (Sólo 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.



A

B

Panel Metadatos

A. Antes de la búsqueda, aparecen todas las propiedades. **B.** Después de la búsqueda, sólo aparecen las propiedades que contienen la cadena de búsqueda. En Adobe Premiere Pro, los botones Anterior y Siguiente permiten navegar por los resultados de la búsqueda.

Visualización u ocultación de metadatos XMP

Optimice el panel Metadatos del flujo de trabajo mostrando u ocultando esquemas enteros o propiedades concretas con el fin de visualizar sólo 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 deseccione 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 éstos 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 acciones siguientes:
 - Para guardar un conjunto personalizado de metadatos mostrados, haga clic en Guardar ajustes. A continuación, escriba un nombre y haga clic en OK.
 - 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 números que arrastra o en los que hace clic para cambiarlos.

Real números fraccionarios que arrastra en los que hace clic para cambiarlos.

Texto cuadro de texto (para propiedades como, por ejemplo, Ubicación).

Booleano casilla de verificación (para propiedades que se activan o desactivan).

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.

Adobe 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”](#) en la página 134.

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 sólo las casillas junto a los nombres de los campos de información de clip que desee visualizar.

5 Haga clic en Aceptar.

Vincular los datos de clip a metadatos XMP

En el panel Metadatos, los campos del valor de propiedad Clip son internos. Residen en el archivo de proyecto de Adobe Premiere Pro y sólo se pueden leer en Adobe 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, Adobe 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. Adobe 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.

Capítulo 7: Control de recursos

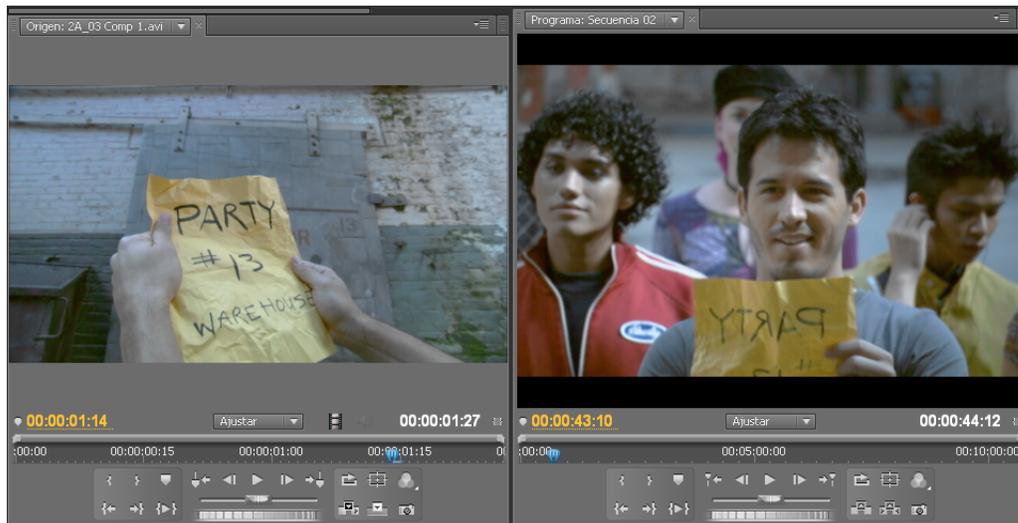
Monitor de origen y Monitor de programa

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

En Adobe® Premiere® Pro CS5, el monitor de origen reproduce clips individuales. En el Monitor de origen se preparan los clips que se desea 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. Cada control también contiene un botón para exportar fotogramas para crear una imagen fija a partir de un solo fotograma de vídeo.



Monitor de origen (izquierda) y Monitor de programa (derecha)

Más temas de ayuda

[Monitores](#)

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 máxima, estos formatos presentan la corrección de errores desactivada y las irregularidades resultan comunes durante la reproducción. Sin embargo, estas irregularidades no se muestran en los medios exportados.

Al proporcionar resoluciones de pausa y reproducción independientes, se obtiene más control sobre la experiencia de supervisión. Con un material de archivo de mayor resolución, la resolución de reproducción se puede establecer en un valor más bajo para la reproducción regular (p.ej. 1/4) y la resolución de pausa se puede definir 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 diversas secuencias de HD con un tamaño de fotograma de hasta 1.080, están disponibles las opciones Completa, 1/2 y 1/4. Para las secuencias con tamaños de fotograma superiores a 1.080 como, por ejemplo, RED, todas las fracciones están disponibles.

***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 coincidieran con la resolución de secuencia).*

Más temas de ayuda

“[Personalización de los métodos abreviados de teclado](#)” en la página 511

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 de menú del panel en el Monitor de origen o el Monitor de programa.
- Haga clic en el botón Salida 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.

Cambio de la ampliación

Los monitores de origen y de programa ajustan el vídeo para adaptarlo al área disponible. Se puede modificar el ajuste de aumento de cada vista para visualizar el vídeo con mayor detalle o incrementar el tamaño del área de la pantalla para pegar alrededor de la imagen (por ejemplo, para ajustar los efectos de movimiento con mayor facilidad).

1 Elija un ajuste de aumento en el menú Ver nivel de zoom (a la derecha del visualizador de tiempo actual) en el Monitor de origen o 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.

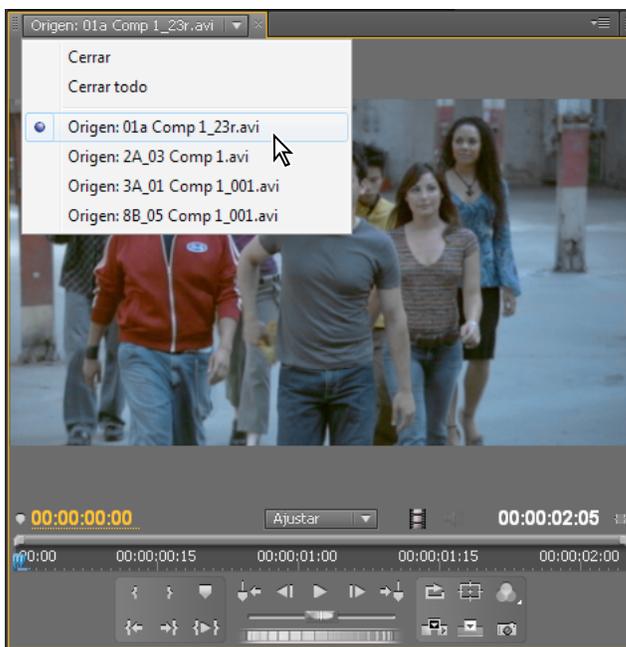
Apertura o borrado de un clip en el Monitor de origen

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 izquierda del nombre del clip actual en la ficha Origen para que aparezca el menú).

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.



Selección de un clip para su visualización en el menú Origen

2 Para borrar un clip del Monitor de origen, en el menú Origen, seleccione Cerrar para borrar un clip o Cerrar todo para borrar todos los clips.

💡 También puede cerrar todos los clips y el propio Monitor de origen haciendo clic en el botón cerrar  de la ficha Monitor de origen.

Navegación de clips en el Monitor de origen

Puede definir métodos abreviados de teclado para desplazarse por los clips en el monitor de origen. Así se puede acelerar la conmutación al clip anterior o posterior, el paso al primer o último clip o el cierre de uno o más clips en el monitor de origen.

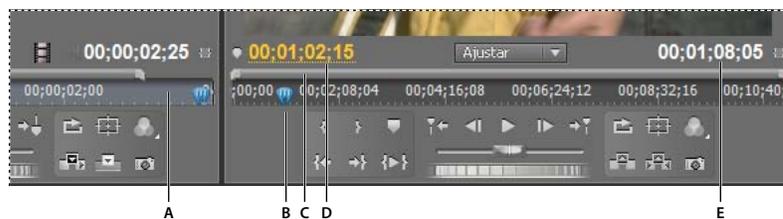
- 1 Seleccione Edición > Personalización del teclado.

Se abre el cuadro de diálogo Personalización del teclado.

- 2 En el segundo menú desplegable, seleccione Paneles y haga clic en el triángulo junto al Panel Monitor de origen para mostrar los métodos abreviados de teclado para dicho panel.
- 3 Defina métodos abreviados de teclado para cualquier comando que empiece con clip de origen.
- 4 Haga clic en Aceptar.

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 fotogramas) de un clip. El monitor de programa contiene controles similares para moverse a través de una secuencia.



Controles de tiempo en el Monitor de origen y el monitor de programa

A. Regla de tiempo B. Indicador del tiempo actual C. Barra del área de visualización D. Visualizador de tiempo actual 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 tiempo actual, los marcadores y los puntos de entrada y de salida arrastrando los iconos en una regla de tiempo.

Indicador de tiempo actual (CTI) Muestra la ubicación del fotograma actual en cada regla de tiempo de los monitores. El CTI es el triángulo de color azul claro de la regla.

Visualizaciones de tiempo actual Muestra el código de tiempo para el fotograma actual. Los visualizadores de tiempo actual se ubican 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, 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 cambiar la visualización entre el código de tiempo completo y el recuento de fotogramas, pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en el tiempo actual en un monitor o en un panel Línea de tiempo.

Visualizador de duración Muestran la duración del clip o de la secuencia abiertos. El indicador de duración de cada monitor está situado al lado del icono Duración  debajo de la pantalla de vídeo. 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

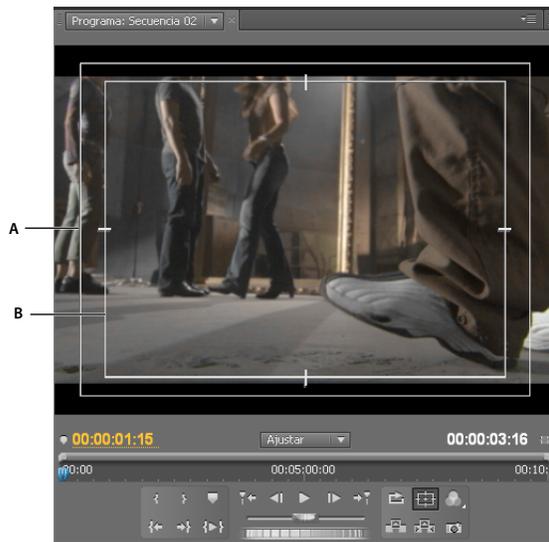
origen utilizará el tiempo de finalización del clip para calcular la duración y el monitor de programa utilizará el tiempo de finalización del último clip de la secuencia para calcular la duración.

Barras del área de visualización Corresponden al área visible de la regla de tiempo de cada monitor. Son las barras finas con controles curvados que se sitúan encima de cada regla de tiempo. Puede arrastrar los controles para cambiar el ancho de la barra y así, 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 y, si se contrae la barra, se acercará para una visualización detallada de la regla. Si arrastra el centro de la barra, podrá desplazar la parte visible de una regla de tiempo sin cambiar su escala.

Nota: Aunque el indicador de tiempo actual del monitor de programa se corresponde con el indicador de tiempo actual de un panel Línea de tiempo, si cambia la regla de tiempo o la barra del área de visualización del monitor de programa, esto no afectará a la regla de tiempo ni al área de visualización de un panel Línea de tiempo.

Visualización de las zonas seguras de los monitores

Las guías de las zonas seguras sirven como referencia y no se incluyen en la vista previa ni en la exportación.



Zonas seguras en el monitor de programa
A. Zona segura de título B. Zona segura de título

- ❖ Haga clic en el botón Márgenes seguros  situado en la parte inferior del monitor de programa y 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” en la página 61.)

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.

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 Salida  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.

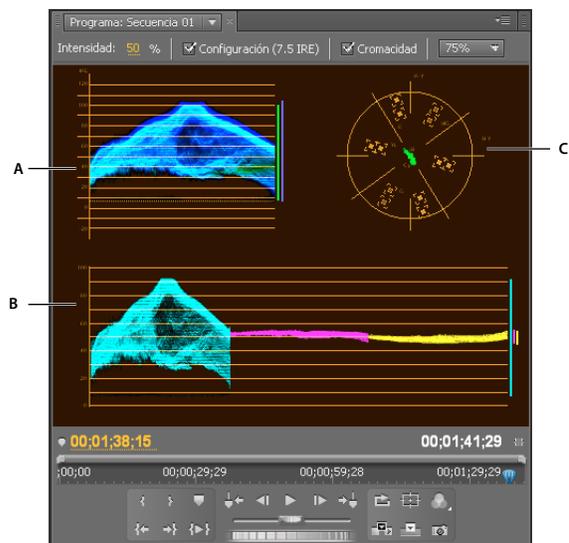
Forma de onda YC Muestra un monitor estándar de forma de onda, que mide la luminancia de vídeo en IRE.

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 [“Uso del monitor de referencia”](#) en la página 149.

Más temas de ayuda

“[Acerca de los monitores de forma de onda y el vectorescopio](#)” en la página 146

Reproducción de recursos

Reproducción de vídeo en los paneles Monitor de origen y Monitor de programa

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.

Nota: Cuando utilice los métodos abreviados de teclado para desplazarse en una regla de tiempo, compruebe que el panel deseado está activo. (sólo 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 pulse 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, pulse 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 deseleccionar 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 deseleccionar y evitar el bucle, haga clic de nuevo en el botón Bucle .
- Para reproducir con cada vez más rapidez, pulse 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, pulse 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 pulse la tecla L.
- Para retroceder un fotograma, mantenga pulsada la tecla K y pulse la tecla J.
- Para reproducir hacia adelante a cámara lenta, pulse Mayús+L. Para la mayoría de tipos de medios, el clip se reproduce a cámara lenta, de 0,1 a 0,2 veces.
- Para reproducir hacia atrás a cámara lenta, pulse Mayús+J. Para la mayoría de tipos de medios, el clip se reproduce hacia atrás a cámara lenta, de 0,1 a 0,2 veces.
- Para reproducir en tiempo real, desde dos segundos antes del indicador de tiempo real a dos segundos después, pulse Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el botón Reproducir de entrada a salida. Si pulsa Alt (Windows) u Opción (Mac OS) el botón se convierte en el botón Probar .

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.

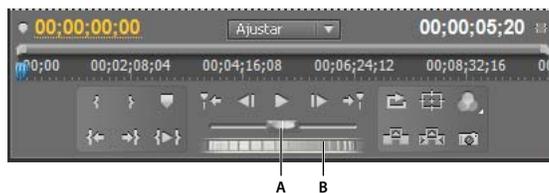
- 1 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Haga clic en una ficha Secuencia para activar una secuencia y obtenga una vista previa de la misma en el monitor de programa.
 - Haga doble clic en el panel Origen o en una línea de tiempo para previsualizarla en el monitor de origen.
- 2 Pulse Mayús+barra espaciadora.

Más temas de ayuda

“Especificación de la duración de pausas de predesplazamiento y postdesplazamiento” en la página 55

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, éste volverá a la posición central y se detendrá la reproducción.
 - Arrastre el disco de progreso hacia la izquierda o hacia la derecha, incluso más allá del borde del controlador, si fuese necesario. Si arrastra el disco hasta el borde de la pantalla y no se ha llegado al final del clip o de la secuencia, podrá continuar a partir de la misma posición de tiempo si vuelve a arrastrar de nuevo el disco de progreso.



Controles de progreso y transición
A. Control deslizante de progreso B. Disco de progreso

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

- ❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Para avanzar un fotograma, haga clic en el botón Avanzar , mantenga pulsada la tecla K y pulse la tecla L o pulse la tecla de flecha derecha.
 - Para avanzar cinco fotogramas, pulse Mayús y haga clic en el botón Avanzar  o pulse Mayús y la tecla de flecha derecha.
 - Para retroceder un fotograma, haga clic en el botón Retroceder , mantenga pulsada la tecla K y pulse la tecla J o la tecla de flecha izquierda.
 - Para retroceder cinco fotogramas, pulse Mayús y haga clic en el botón Retrocede  o pulse 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.