

# ADOBE® PREMIERE® CS5



Instituto de nuevas Tecnologías

# CONTENIDO

## 1. INTRODUCCION A ADOBE PREMIERE

- ENTORNO DE TRABAJO
- HERRAMIENTAS DE TRABAJO
- MONITORES Y PREVISUALIZACIONES
- LINEAS DE TIEMPO

## 2. CREACION DE PROYECTOS

- ABRIR UN PROYECTO NUEVO
- COMPONENTES DE UN PROYECTO
- CONFIGURACIÓN DE UN PROYECTO
- GUARDAR UN PROYECTO

## 3. CAPTURA DE VÍDEO

- TARJETAS DE CAPTURA DE VIDEO
- COMPRESIÓN POR HARDWARE Y POR SOFTWARE
- DETERMINAR FUENTE A CAPTURAR
- GUARDAR VIDEO CAPTURADO

## 4. FORMATO DE VIDEO

- TIPOS DE FORMATOS
- SOPORTE DE VIDEO
- DEL CDI AL DVD

## 5. COMPRESIÓN DE VIDEO Y AUDIO

- ¿QUE ES LA COMPRESIÓN? LOS CODECS
- TIPOS DE COMPRESIÓN
- CODECS MÁS UTILIZADOS
- CODECS ESTANDARIZADOS
- MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4 Divx
- COMPRESIÓN DE SONIDO
- FORMATO DE SONIDO
- DEL WAV AL MP3
- DOLBY DIGITAL: AC3

## 6. CANALES DE VÍDEO

- INSERCIÓN DE STREAM DE VIDEO EN LOS CANALES
- CANALES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS
- INSERCIÓN DE IMAGENES FIJAS

## 6. CANALES DE VÍDEO

- INSERCIÓN DE STREAM DE VIDEO EN LOS CANALES
- CANALES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS
- INSERCIÓN DE IMAGENES FIJAS

## 7. EDICIÓN Y MONTAJE DE VIDEO

- UTILIZACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS DE EDICIÓN
- RECORTE
- DESPLAZAMIENTO
- AJUSTE DE TIEMPO
- DESVANECIMIENTOS

## 8. CANALES DE SONIDO

- INSERCIÓN DE STREAM DE AUDIO EN LOS CANALES
- CANALES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS

## 9. EDICIÓN Y MONTAJE DE SONIDO

- UTILIZACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS DE EDICIÓN
- RECORTE
- DESPLAZAMIENTO
- AJUSTE DE TIEMPO
- DESVANECIMIENTOS

## 10. CREACIÓN DE TITULOS

- CREACIÓN DE TITULARES Y SUBTÍTULOS
- PROPIEDADES DE LOS TITULARES

## 11. APLICACIÓN DE FILTROS

- FILTROS DE COLOR
- FILTROS DE DEFORMACIÓN
- EFECTOS ESPECIALES
- FILTROS MULTICANAL

## 12. APLICACIÓN DE TRANSPARENCIAS A VIDEOS

- CHROMAS
- DEFINICIÓN DEL COLOR DE CHROMA
- DEFINICIÓN DE TRANSPARENCIA FIJA
- TOLERANCIA DE TRANSPARENCIA

# CONTENIDO

## 13. ANIMACIONES DE VIDEO

- CREAR UNA ANIMACIÓN
- DEFINICIÓN DE FOTOGRAMAS CLAVE
- ANIMACIÓN POR DESPLAZAMIENTO
- ANIMACIÓN POR ROTACIÓN
- ANIMACIÓN POR ESCALA
- ANIMACIÓN POR DEFORMACIÓN

## 14. EXPORTACIÓN DE PROYECTOS

- ELECCIÓN DEL FORMATO DE VIDEO
- ELECCIÓN DEL FORMATO DE COMPRESIÓN DE VIDEO Y AUDIO
- REALIZAR EXPORTACIÓN A FICHERO O A UN DISPOSITIVO EXTERNO

## ¿QUÉ ES ADOBE PREMIERE?

ADOBE PREMIERE ES LA HERRAMIENTA DE EDICIÓN DE VÍDEO DIGITAL NO LINEAL MÁS UTILIZADA POR PROFESIONALES Y NO PROFESIONALES, DEBIDO A QUE ES UN SOFTWARE MUY EXTENDIDO EN EL SECTOR DE LA EDICIÓN DE VÍDEO.

¿EN QUÉ PODRÉ EMPLEAR LOS CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS EN EL CURSO DE ADOBE PREMIERE?

CON LOS CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS EN EL CURSO DE ADOBE PREMIERE ON LINE PODRÁ REALIZAR LAS

CONOCIMIENTO	APLICACIÓN PRÁCTICA
Introducción al curso de Adobe Premiere y conocimientos del interfaz del programa.	Introducción a la edición de video, requerimientos mínimos e introducción a Premiere.
Configuración de un proyecto en Premiere.	Configuración del tamaño del proyecto, PAL, NTSC, Multimedia. Selección de códec y configuración de audio. Configuraciones personalizadas de Adobe Premiere.
Importación a Adobe Premiere del material para editar.	Importación y organización de archivos en la ventana Project, creación de bin, organización de material: imágenes fijas, vídeo, audio. Guardar un proyecto en Adobe Premiere.
<i>Timeline</i> (línea de tiempo) de Adobe Premiere.	Configuración de la <i>timeline</i> de Premiere. Colocación del material en la línea de tiempo. Canales de vídeo y audio en Adobe Premiere. Herramientas de edición: seleccionar, mover, cortar...
Titulaciones en Adobe Premiere	Creación de títulos y subtítulos fijos y en movimiento mediante Premiere. Motion: movimiento de imágenes y videos. Opacidad en imágenes y videos de Premiere.
Códecs y exportación de un proyecto Premiere.	Configurar la exportación del proyecto de Adobe Premiere: formato, codecs, audio.

# ENTORNO DE TRABAJO

## IMPORTACIÓN DE UN ESPACIO DE TRABAJO CON UN PROYECTO

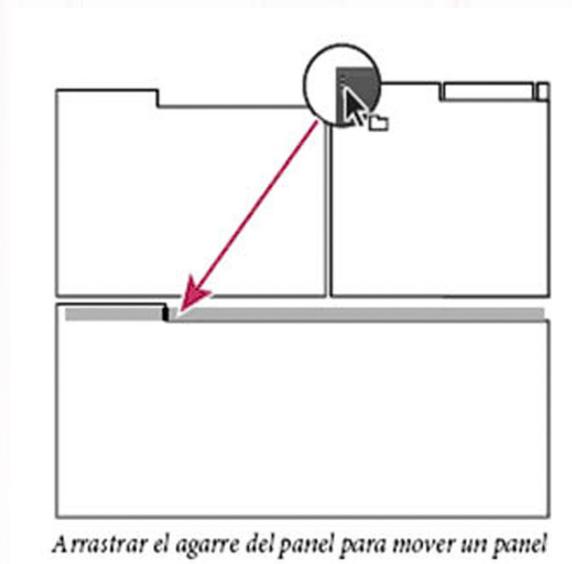
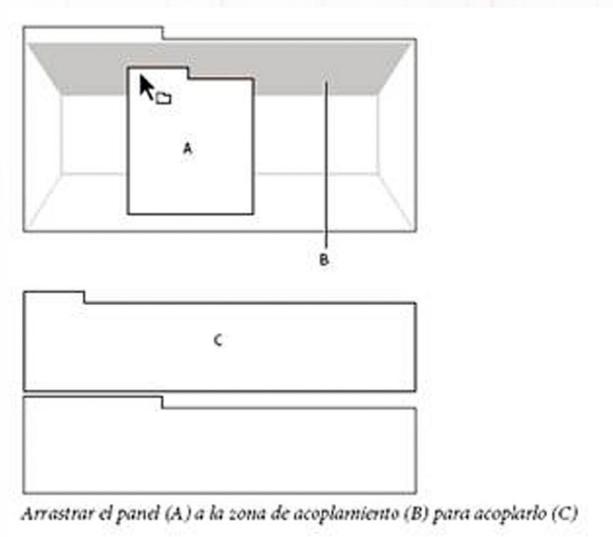
LAS SELECCIONES Y PERSONALIZACIONES REALIZADAS EN UN PROYECTO SE GUARDAN EN EL ARCHIVO DEL PROYECTO. DE FORMA PREDETERMINADA, PREMIERE PRO ABRE LOS PROYECTOS EN EL ESPACIO DE TRABAJO ACTUAL. PERO SI SE PREFERE, PUEDE ABRIRSE EL PROYECTO EN EL ESPACIO DE TRABAJO EN EL QUE SE UTILIZÓ POR ÚLTIMA VEZ. ESTA OPCIÓN ES ÚTIL SI REORGANIZA CON FRECUENCIA EL ESPACIO DE TRABAJO PARA CADA PROYECTO.

## PERSONALIZACIÓN DE 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.



## PANEL HERRAMIENTAS Y PANEL OPCIONES.

CUANDO SE ABRE EL PANEL OPCIONES SE HACE FORMA PREDETERMINADA EN EL ÁREA DE ACOPLAMIENTO HORIZONTAL QUE SE EJECUTA JUSTO BAJO LA BARRA DE MENÚS, FORMANDO LA BARRA OPCIONES. ES POSIBLE DESACOPLAR, MOVER Y VOLVER A ACOPLAR EL PANEL OPCIONES AL IGUAL QUE CUALQUIER OTRO PANEL. DE FORMA PREDETERMINADA, EL PANEL OPCIONES CONTIENE UN MENÚ DE ESPACIOS DE TRABAJO Y UN VÍNCULO A CS SERVICES. TAMBIÉN PUEDE ACOPLAR EL PANEL HERRAMIENTAS AL PANEL OPCIONES.

## HERRAMIENTAS.

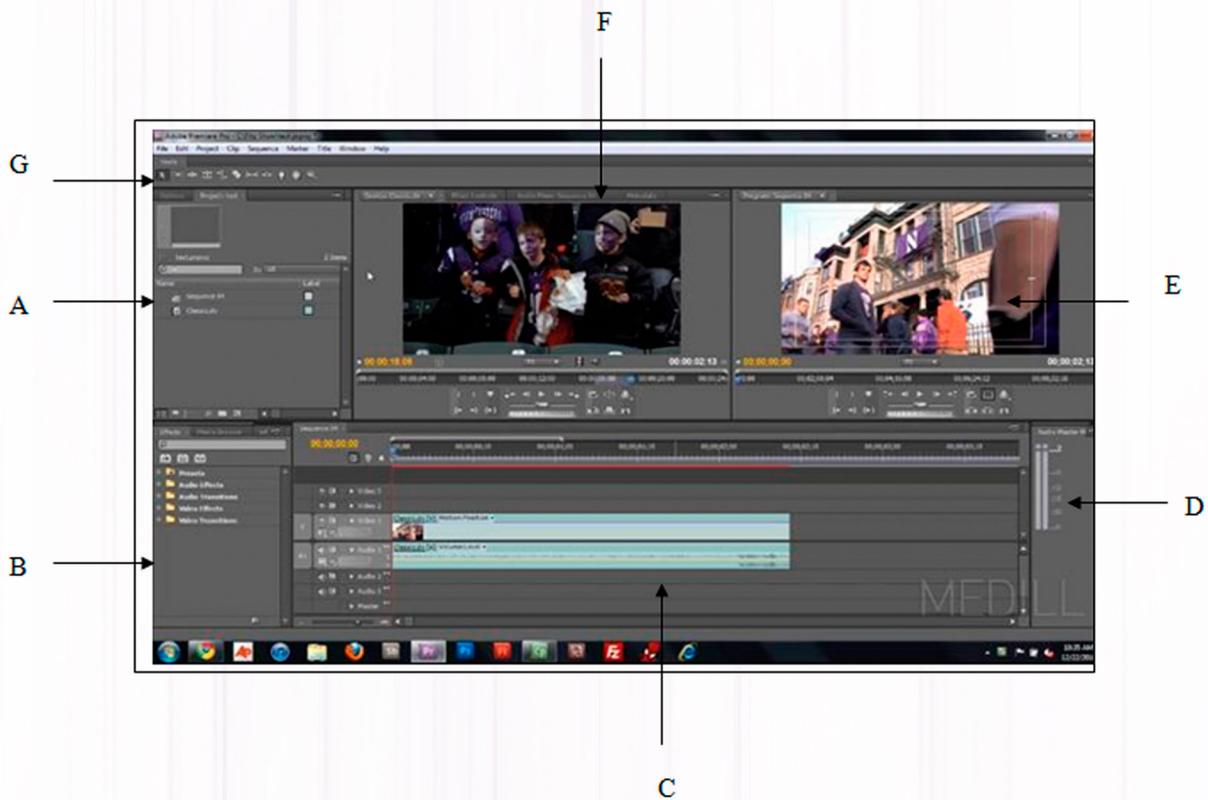
AL SELECCIONAR UNA HERRAMIENTA, EL PUNTERO CAMBIARÁ LA FORMA EN FUNCIÓN DE LA SELECCIÓN. POR EJEMPLO, SI SELECCIONA LA HERRAMIENTA CUCHILLA Y COLOCA EL PUNTERO SOBRE UN CLIP DE UN PANEL LÍNEA DE TIEMPO, EL ICONO CAMBIARÁ A UNA CUCHILLA. SIN EMBARGO, ES POSIBLE QUE EL ICONO HERRAMIENTA DE SELECCIÓN CAMBIE PARA MOSTRAR LA TAREA QUE SE ESTÁ REALIZANDO ACTUALMENTE. EN ALGUNOS CASOS, SI SE PULSA UNA TECLA MODIFICADORA (COMO MAYÚS) MIENTRAS SE UTILIZA UNA HERRAMIENTA, SU FUNCIÓN Y EL ICONO CORRESPONDIENTE CAMBIARÁN SEGÚN CORRESPONDA. SELECCIONE HERRAMIENTAS DEL PANEL HERRAMIENTAS O UTILICE UN MÉTODO ABREVIADO 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



## CONOCIENDO PANELES



- A. PROYECTO: INCLUYE VIDEOS PARA EDITAR, MÚSICA, EFECTOS SONOROS, IMÁGENES FIJAS.
- B. MEDIA: EFECTOS DE VIDEO, EFECTOS DE AUDIO, TRANSICIONES DE AUDIO Y DE VIDEO.
- C. TIMELINE/SECUENCIA: MUESTRA LA SECUENCIA QUE INDICA EL ORDEN EN EL CUAL LOS CLIPS SERÁN REPRODUCIDOS EN EL RESULTADO FINAL (PUEDEN ESTAR VARIAS SECUENCIAS ABIERTAS).
- D. VÚMETRO: MONITOREAR EL SONIDO
- E. CANVAS: MUESTRA VISUALMENTE EL CONTENIDO DE LA SECUENCIA EDITADA.
- F. VIEWER: VISTA DE UN CLIP Y SUS EFECTOS, FILTROS, SONIDOS Y TÍTULOS.
- G. HERRAMIENTAS: SELECCIÓN, EDITAR RIZO, AMPLIAR VELOCIDAD, DESPLAZAR, PLUMA, MANO ETC.

# CREACIÓN DE PROYECTOS

Un archivo de proyecto almacena información acerca de secuencias y recursos, tales 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..

Al crear un nuevo proyecto deberemos otorgar las diferentes propiedades en una serie de cuadros que nos irán apareciendo conforme avancemos en su creación. De manera abreviada diremos que, los cuadros con los que nos encontraremos serán:

1/ Ajustes del proyecto: donde nos encontraremos con dos pestañas agrupadas:

- A/ Generales: que contendrá las opciones básicas del proyecto.
- B/ Discos de memoria virtual: que nos permitirá especificar diferentes carpetas para el almacenamiento.

•

2/ Ajustes de secuencia: que contendrá las opciones para la creación de una secuencia y que podremos dividir en:

- A/ Ajustes preestablecidos: donde podremos obtener unos ajustes predeterminados que aplicaremos por defecto a nuestra secuencia.
- B/ Ajustes generales: donde decidiremos de manera personalizada tanto el modo de edición como el formato de vídeo y audio.
- C/ Pistas: donde podremos configurar los grupos de pistas de vídeo y audio que conformarán nuestra secuencia

## AJUSTES DEL PROYECTO:

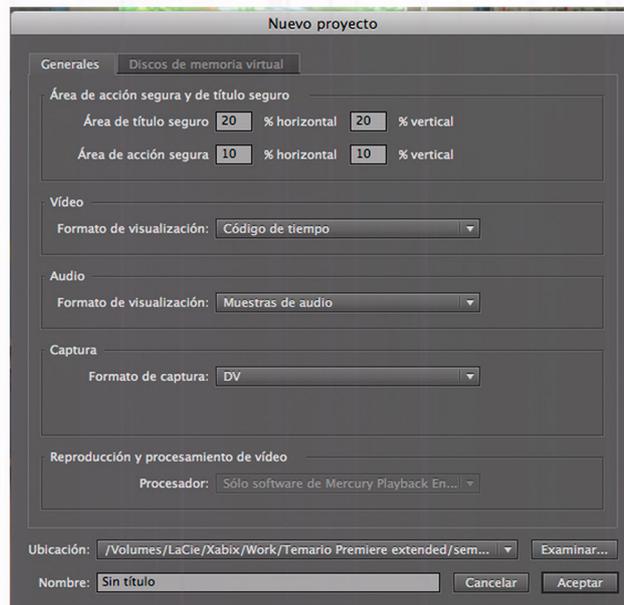
### Generales

**Área de título:** Especifica la cantidad de borde de fotograma que se marcar. 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 marcar 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 marcar. como zona segura para acciones, de manera que no se corten debido al sobrebarrido de los televisores. Un rectángulo marcar 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):** Nos permite escoger la escala que se utilizará para representar el tiempo en el proyecto, tanto para vídeo como para audio. Todos los ajustes de secuencia se aplican a toda la secuencia y la mayoría no pueden cambiarse tras crear la secuencia.

**Captura:** Nos permitirá especificar entre el formato de captura DV o HDV, dependiendo del tipo de cámara con el que nos encontremos trabajando.



#### Discos de memoria virtual:

De manera habitual, cuando creamos un proyecto de Adobe Premiere, todos los archivos se almacenan en la misma carpeta. Con esta opción podremos especificar diferentes carpetas tanto para las capturas como para las previsualizaciones tanto de audio como de vídeo; para poder así aumentar el espacio de memoria virtual de nuestro proyecto.

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 también utilizará 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. Se puede seleccionar diferentes ubicaciones de disco virtual para diferentes proyectos. Si se 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

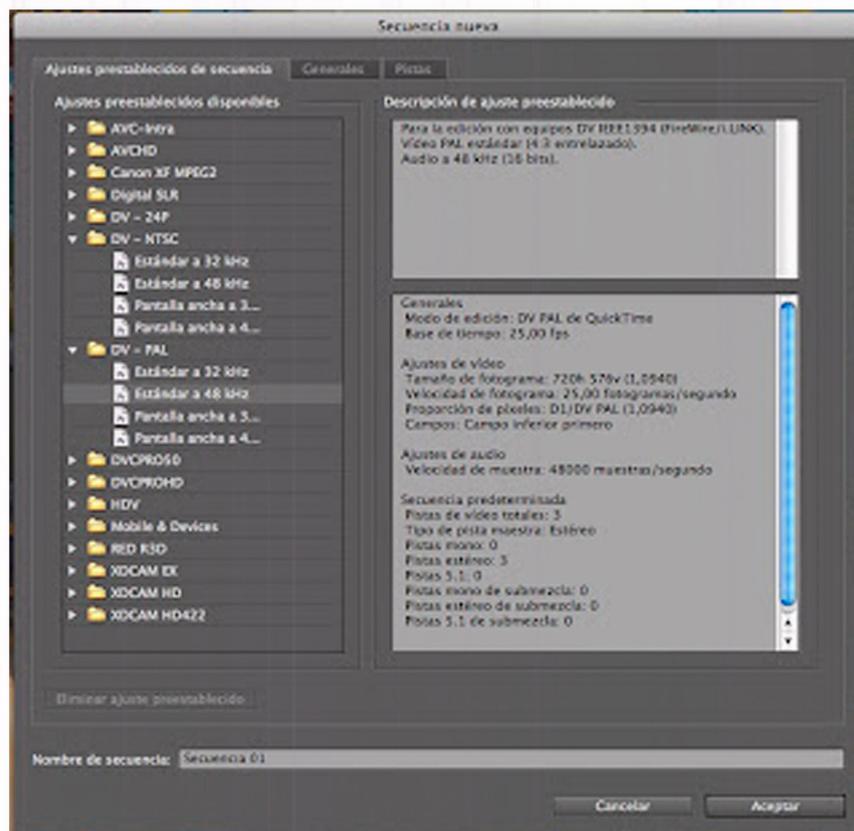
## Notas importantes

- Si el equipo dispone de un solo disco duro, deberíamos dejar todas las opciones de discos de memoria virtual con sus ajustes predeterminados.
- Configura 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, especifica sólo las particiones formateadas para el formato de archivo NTFS como discos de memoria virtual. En Mac OS, utiliza particiones formateadas para Mac OS Extended. No se recomiendan las particiones FAT32 para vídeo, ya que no admiten tamaños de archivo grandes.
- En Mac OS, deshabilita el diario para obtener el mejor rendimiento.
- Especifica el disco duro más rápido para capturar material de archivo y guardar archivos de memoria virtual. Puedes utilizar un disco más lento para los archivos de previsualización de audio y los archivos del proyecto.
- Especifica sólo los discos conectados a su equipo. Un disco duro localizado en una red es, normalmente, demasiado lento. Evita 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, configura los volúmenes de discos de memoria virtual que están en unidades separadas físicamente.
- Puedes 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.) Define 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 (manual oficial Adobe Premiere cs5).

## AJUSTES DE LA SECUENCIA:

Ajustes preestablecidos:

Mediante el cuadro de diálogo de la imagen inferior, Adobe Premiere nos ofrece la posibilidad de insertar una secuencia atendiendo a una serie de especificaciones preestablecidas (siempre en función de la captura o del formato de vídeo con el que vayamos a trabajar). Bajo el epígrafe Ajustes preestablecidos disponibles, encontraremos una serie de formatos cuyas características podemos observar haciendo clic sobre el mismo y observando la zona derecha del cuadro de diálogo bajo la denominación Descripción del ajuste preestablecido.

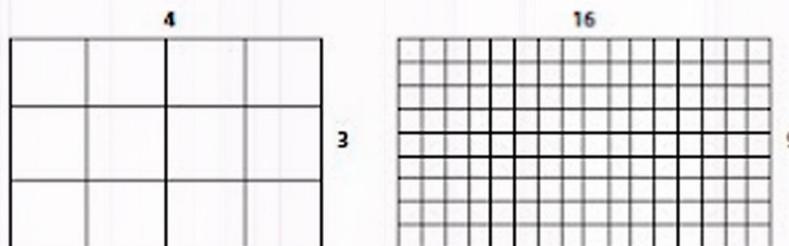


Entre sus diferentes opciones de ajuste encontraremos que:

- Las opciones que comienzan con las siglas DV (en inglés Digital Video) se refieren a los proyectos que podemos crear con la cámara digital. En estos proyectos no habrá pérdida de calidad y la comunicación entre el programa y la cámara suele ser excelente. Adobe premiere está claramente orientado al trabajo con vídeo digital.
- Los formatos HDV y AVCHD son formatos de vídeo digital similares al DV, pero con resoluciones mayores. Cada cámara digital tiene perfectamente indicado que formato de vídeo utilizará.

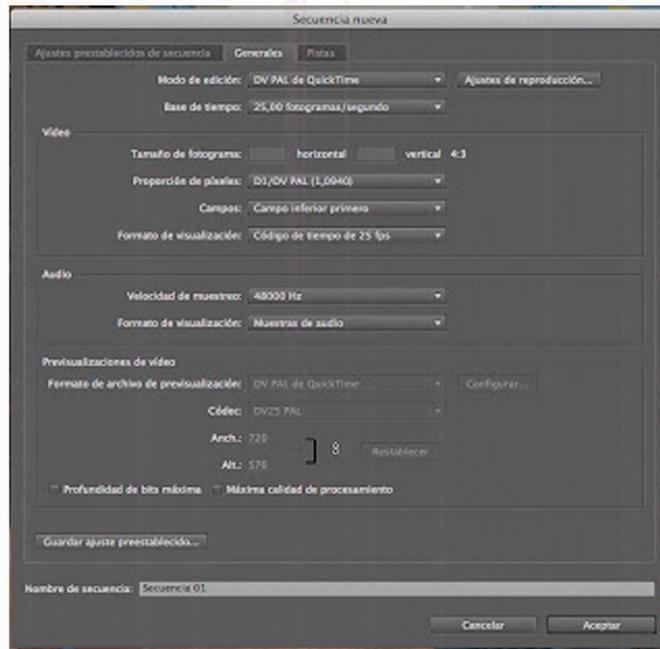
- La sección Mobile & Devices nos permitirá generar vídeo para dispositivos móviles como teléfonos, reproductores MP3 con vídeo como IPOD o consolas portátiles como Playstation Portable, etc.
- El formato 24P es un sistema especial empleado por algunas cámaras que captura imágenes a 24 fotogramas por segundo no entrelazado, lo que se traduce en una calidad cercana al cine.
- Las configuraciones NTSC se refieren a los estándares de vídeo utilizados en USA, los cuales sólo utilizaremos si nuestras capturas están realizadas en este formato e incluyen 29'97 fps (fotogramas por segundo).
- Las configuraciones PAL contienen las características que se utilizan en Europa. Serán entonces las adecuadas si utilizamos 25 fps.
- Si hemos grabado nuestro material en formato 16:9 utilizaremos alguna de las opciones marcadas como Pantalla ancha o Widescreen (información obtenida de Guía Práctica Premiere Pro CS4 de Anaya Multimedia).

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.



#### B/ Ajustes generales:

Los ajustes de la ficha General del cuadro de diálogo Secuencia nueva controlan las características fundamentales de la secuencia. Selecciona los Ajustes generales que sean adecuados para las especificaciones del tipo de salida del proyecto. Por ejemplo, si la salida de destino es DV NTSC, utiliza el modo de edición DV NTSC. Los cambios arbitrarios de estos ajustes pueden provocar una pérdida de la calidad. Entre sus opciones nos encontramos:



**Modo de edición:** determina el formato de vídeo utilizado para previsualizar y reproducir archivos, las bases de tiempo disponibles y los métodos de compresión que aparecerán en el panel Ajustes de vídeo. Selecciona el Modo de edición que mejor se ajuste a las especificaciones del formato deseado, previsualización y tarjeta de captura.

Recuerda que el modo de edición no determina el formato de la película final ya que los ajustes de salida se especifican al exportar. El modo de edición de escritorio le permite personalizar el resto de ajustes de secuencia.

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

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

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

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

**Campos:** Determina el orden de los campos o qué. campo se dibuja primero. Si trabaja con vídeo de búsqueda progresiva, seleccione Ningún campo (búsqueda progresiva).

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

- **Código de tiempo de fotograma eliminado de 30 fps** Informa del tiempo en horas, minutos, segundos y fotogramas, separando las unidades con puntos y comas. El código de tiempo de fotograma eliminado asume una velocidad de 30 fotogramas por segundo (fps), pero omite algunos números por diseño. Para acomodar la velocidad de fotogramas real NTSC de 29,97 fps, el código de tiempo de fotograma eliminado omite, o elimina, dos números de fotograma cada minuto excepto cada minuto diez. Con el uso del código de tiempo de fotograma eliminado se eliminan los números de código de tiempo, no los fotogramas reales de vídeo. Utiliza el código de tiempo de fotograma eliminado para salida a cinta de vídeo NTSC.
- **Código de tiempo sin fotograma eliminado de 30 fps** Informa del tiempo en horas, minutos, segundos y fotogramas, separando las unidades con dos puntos. Asume una velocidad de 30 fps y no elimina números de fotograma. Para salida a visualizaciones en equipos a través del Web o un CD-ROM.
- **Código de tiempo de 24 fps** Informa del tiempo en horas, minutos, segundos y fotograma, separando las unidades con dos puntos. Se utiliza para material de archivo de 24P y salida a formatos de 24 fps para la distribución de películas y DVD.

- **Código de tiempo de 25 fps** Informa del tiempo en horas, minutos, segundos y fotogramas, separando las unidades con dos puntos. para salida a cinta de vídeo PAL.
- **Pies + fotogramas 16mm** Informa del tiempo en pies y fotogramas, asumiendo la velocidad de fotogramas de una película de 16 mm: 40 fotogramas por pie. Para salida a película de 16 mm.
- **Pies + fotogramas 35 mm** Informa del tiempo en pies y fotogramas, asumiendo la velocidad de fotogramas de una película de 35mm: 16 fotogramas por pie. Para salida a película de 35mm.
- **Fotogramas** Informa del tiempo haciendo un recuento continuo de fotogramas. No asigna medidas de tiempo ni longitud espacial. Para la salida a imágenes fijas secuenciales como aquellas generadas para un editor de película DPX o de animación.

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

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

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

**Códec:** Especifica el códec que se utilizar. para crear archivos de previsualización para la secuencia. El códec de 8 bits UYVY 422 sin comprimir y el códec de 10 bits V210 YUV coinciden con las especificaciones de vídeo SD-SDI y HD-SDI respectivamente. Seleccione uno si quieres supervisar o extraer a uno de estos formatos. Para acceder a cualquiera de estos formatos, primero debes seleccionar el modo de edición de escritorio (Sólo para Windows).

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

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

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

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

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

A la calidad máxima, el procesamiento tarda más y utiliza más RAM que a la calidad normal predefinida. Selecciona esta opción sólo para sistemas con suficiente RAM. La opción Máxima calidad de procesamiento no está recomendada para sistemas con la RAM mínima requerida. La Máxima calidad de procesamiento a menudo resulta en formatos de imagen muy comprimidos o hace que los que contienen efectos de compresión se vean peor a causa del enfoque.

**C/ Pistas:**

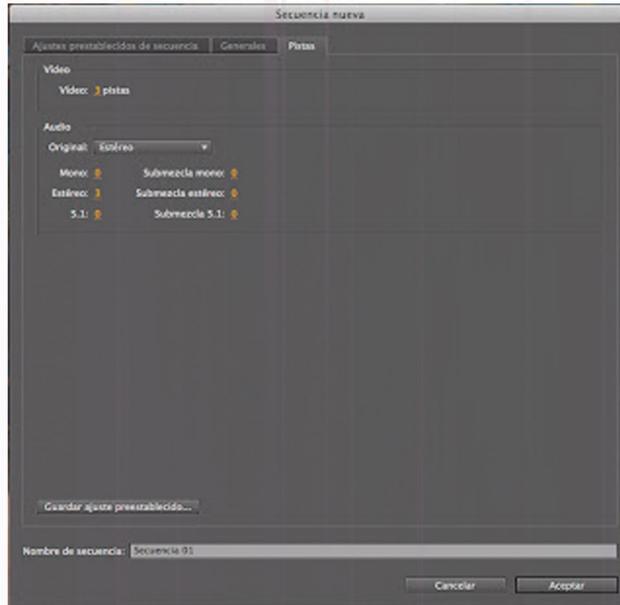
Controla el número de pistas de vídeo y el número y tipo de pistas de audio para las nuevas secuencias que crea. De manera predeterminada tenemos 3 pistas de Vídeo y 3 pistas de audio Estéreo. Las pistas de audio pueden ser de tres tipos:

**Mono:** contienen un solo canal de audio.

**Estéreo:** contienen dos canales de audio (izquierdo y derecho).

**5.1:** contienen 3 canales de audio frontales(izquierdo, central y derecho), dos canales traseros o envolventes (izquierdo y derecho) y un canal de efectos de baja frecuencia dirigido a un altavoz de graves.

Las pistas de submezcla sirven para reproducir las señales combinadas de las pistas dirigidas a ellas, lo que se utiliza para administrar mezclas y efectos. Una pista de submezcla se por tanto útil si se quiere trabajar con varias pistas de audio de la misma manera, por ejemplo si quieres aplicar los mismos efectos a varias pistas, puedes enviar a una pista de submezcla estas pistas y aplicar el efecto a esta pista de submezcla, en lugar de a cada pista individualmente



## Capturar y Digitalizar

Para traer material de archivo que no está en forma de archivo o de conjunto de archivos a un proyecto de Premiere Pro, puede capturarlo o digitalizarlo, dependiendo del tipo de material de origen:

**Capturar:** Puede capturar vídeo digital de cámaras en directo o de cintas: grábelo desde el origen al disco duro. Muchas videocámaras digitales y platinas graban de vídeo a cinta. Puede capturar vídeo desde cinta al disco duro antes de usarlo en un proyecto. Premiere Pro captura vídeo a través de un puerto digital, como un puerto FireWire o SDI instalado en el equipo. Premiere Pro guarda el material de archivo capturado en el disco como archivos e importa dichos archivos en proyectos como clips. Podrá usar Adobe After Effects para iniciar Premiere Pro e iniciar el proceso de captura. Por otro lado, puede utilizar Adobe OnLocation para capturar vídeo.

**Digitalización:** puede digitalizar vídeo analógico a partir de una cámara analógica en directo o desde un dispositivo de cinta analógica. Puede digitalizar el vídeo analógico, convertirlo a digital para que el equipo pueda almacenarlo y procesarlo. El comando de captura digitaliza el vídeo cuando hay un dispositivo o una tarjeta de captura instalados en el equipo. Premiere Pro guarda el material de archivo digitalizado en el disco como archivos e importa dichos archivos en proyectos como clips.

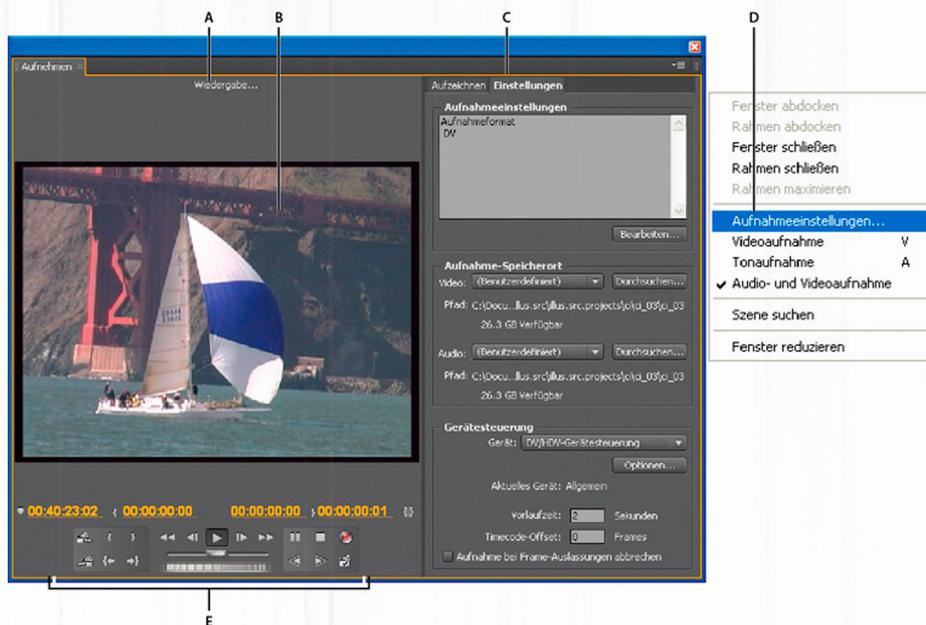
## Configuración de captura

Utilice el panel Captura (elija Archivo > Captura), para capturar vídeo y sonido digital o analógico. Este panel incluye una vista previa, que muestra el vídeo que se está capturando, y controles para grabar con o sin control del dispositivo. El panel Captura también contiene un panel Ajustes para editar sus ajustes de captura y un panel Registrando para registrar clips para la captura por lotes. Para su comodidad, algunas de las opciones disponibles en el panel Captura también están disponibles en el menú del panel Captura.

Puede controlar ciertos dispositivos de origen, como videocámaras y platinas, directamente a partir del panel Captura. Su equipo debe tener un controlador IEEE1394, RS 232 o RS 422 compatible con Premiere Pro. Si su dispositivo de origen no dispone de ninguna de estas interfaces, podrá seguir utilizando el panel Captura. Tendrá que utilizar sus controles para introducir, iniciar y detener el dispositivo de origen.

Nota: Cuando no esté realizando capturas en Adobe Premiere Pro, cierre el panel Captura. El panel Captura tiene preferencia cuando está abierto, de modo que, si no lo cierra mientras edita o previusaliza 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

## Selección y captura de un clip

1. Seleccione Archivo > Capturar.
  2. (en Mac OS) Si se abre un cuadro de diálogo de Ajustes de captura de QuickTime, seleccione los ajustes de vídeo y audio apropiados para su proyecto.  
Estos ajustes se mantendrán en el proyecto, pero es posible que necesite definirlos de nuevo para cada nuevo proyecto.
  3. En el panel Captura, asegúrese de que su dispositivo está en línea, tal y como se indica en el panel de previsualización.
  4. Introduzca una cinta en el dispositivo. Premiere Pro le pedirá que introduzca un nombre para la cinta. Asegúrese de introducir nombres distintos para todas las cintas.
  5. En el área Configuración del panel Registro, elija el tipo de medio del menú Captura.
  6. Utilice los controles del panel Captura para desplazarse hasta el primer fotograma que desee capturar y haga clic en el botón Definir entrada. Después desplácese hasta el último fotograma que desea capturar y haga clic en Definir salida.
- Nota: Si se captura HDV en Mac OS, debe previsualizar en un monitor de TV externo o un visor de la videocámara mientras se realiza el registro. El panel de previsualización del panel Captura mostrará las palabras Previsualización en cámara.
7. Si desea que la captura incluya algunos fotogramas más antes y después de los puntos de entrada y salida definidos para cada clip, introduzca el número de fotogramas en la opción Controles de la sección Captura.
  8. Haga clic en el botón Entrada/Salida del área Captura del panel Registro para capturar el clip

## Compresión y Códecs.

Estos dos términos son elementos claves en cualquier trabajo de postproducción y, aunque no queramos o no nos interese, condicionarán siempre nuestro trabajo y el resultado que de él se deriva. Por mucho que nos esforcemos, o que dispongamos de las herramientas más sofisticadas, la calidad de nuestro trabajo dependerá en gran medida de la cantidad y calidad de los datos disponibles para trabajar. Sin duda disponer de la totalidad de los datos parece lo ideal, pero es una quimera, en la práctica es imposible. Siempre trabajaremos con una cantidad limitada de los datos. Comprimir no es únicamente propio del mundo digital, que ya conlleva una compresión al efectuar un muestreo selectivo de los datos, también se da en el analógico, por ejemplo el entrelazado es una forma de compresión, y muy eficiente cuando se implantó en los inicios de la televisión, ya que permitió una percepción fluida del movimiento con una cadencia de sólo 25 cuadros por segundo. Hay varias razones por las que la compresión es necesaria, pero se pueden resumir en una sola: compresión significa menor coste.

La máxima calidad de imagen la proporcionan los códecs sin compresión o Uncompressed, que no utilizan técnicas de compresión después del submuestreo cromático (bien 4:4:4 o 4:2:2, a 8 o 10 bit por canal). Estos códecs de postproducción para definición estándar se popularizaron a principio de la década (Matrox, Blackmagic, Aja, etc), pero la irrupción de la Alta Definición (HD), con el aumento de los datos que conlleva, desvió la mirada hacia otros códecs con compresión. Pero en sus variantes de HD, estos códecsuncompressed todavía se mantienen como la máxima expresión en fidelidad, con la única desventaja de que necesitan mucho ancho de banda (del orden de 1,25 Gbps) y por tanto consumen mucho espacio, haciendo imprescindibles costosos subsistemas de almacenamiento RAID.

Hoy en día tenemos a nuestra disposición una gran cantidad de códecs, y mantenernos al tanto de sus características es imprescindible, más cuando los códecs de adquisición empiezan a mezclarse con los de edición dificultando nuestro trabajo de postproducción.

Los códecs con compresión siempre se han usado en la adquisición por motivos de coste (HDCam, DVCProHD, HDV, Mpeg-2, AVCIntra, etc), pero también ahora se ha ampliado su uso a la edición, lo que se llama edición "nativa", impulsada por los nuevos soportes basados en fichero (P2, XDCam EX, MXF, etc). Se dividen en Intraframe y Long GoP. En la compresión Intraframe una imagen entera puede ser reconstruida por la información contenida en esa imagen (se denomina I-frame). La compresión Long GoP tiene I-frames también, pero genera frames parciales usando compresión temporal, en los cuales se almacena la diferencia entre estos frames y los que están antes y después. En un GoP (group of pictures) de 15 frames(el más habitual) por cada segundo encontramos dos I-frames.

**DviX:** Técnicamente, DivX es un formato de vídeo que funciona sobre los sistemas operativos Windows, MacOS y GNU/Linux actuales y que, combinado con la compresión de audio MP3, consigue una alta calidad de imagen superior a la del VHS con un caudal inferior a 1 Mbit/s.

Su auge se produjo con la llegada de las películas en DVD-ROM, que se codificaban con este códec para el vídeo y otro para el audio (generalmente MP3) ocupando unos 700 megabytes -el tamaño máximo que se puede almacenar en un CD-ROM de 80 minutos-, ya que el coste del CD-ROM (tanto del dispositivo como de las unidades para reproducirlo o duplicarlo) eran sensiblemente inferiores. Esto fue precisamente lo que se quería evitar al crear el estándar.

Para evitar este tipo de prácticas se sacrificó cualquier oportunidad legal del uso del DVD como un sistema de grabación doméstico, y para ello se introdujeron todo tipo de trabas y restricciones que no hicieron sino enturbiar el mercado y ralentizar la introducción masiva del DVD en el mercado doméstico.

**MPEG-4 (H.263)** es una técnica de compresión de vídeo desarrollada por MPEG. Pertenece al estándar ISO/IEC MPEG-4. Es un estándar de compresión basado en la Transformada de coseno discreta (DCT), similar a estándares anteriores como MPEG-1 y MPEG-2. El otro códec de vídeo definido como parte del estándar MPEG-4, el MPEG-4 parte 10, es también llamado H.264 ó AVC y fue desarrollado conjuntamente por el ITU-T y MPEG.

## Canales de Video

### Asignación de canales de audio de salida y origen

La asignación de canales de audio a clips determina el tipo y el número de pistas de audio en que aparecerán en una secuencia. Asimismo, la asignación de canales determina sus canales de destino en la pista maestra y, por tanto, en el archivo de salida final. Por ejemplo, si asigna los canales 1 y 2 de un clip estéreo a los canales Izquierdo-Delantero y Derecho-Delantero en una pista maestra de canal 5.1, los dos canales de origen aparecen como una pista única de canal 5.1 cuando se colocan en una secuencia. Alimentan los canales Izquierdo-Delantero y Derecho-Delantero de la pista maestra. Cuando se reproduce la salida final en un sistema de sonido envolvente de canal 5.1, los dos canales originales se reproducen a través de los altavoces Izquierdo-Delantero y Derecho-Delantero respectivamente.

De forma predeterminada, los canales de audio de clips se asignan a la pista maestra cuando se capturan o importan en un proyecto. Es posible especificar el modo en que Premiere Pro los asigna si selecciona un formato de pista predeterminado en el panel Asignación de canal de origen del cuadro de diálogo Preferencias de audio. También puede definir la asignación de canales de audio tras transferirlos a un proyecto.

Finalmente, se puede especificar qué canales de salida utiliza Premiere Pro para controlar cada canal de audio. Por ejemplo, se puede controlar el canal izquierdo de las pistas estéreo mediante el altavoz frontal izquierdo del sistema de altavoces del equipo. Establezca esta opción predeterminada en el cuadro de diálogo Preferencias de asignación de salida de audio.

### Asignación de canales de audio de origen al importar.

Es posible especificar el modo en que Premiere Pro asigna automáticamente los canales de audio de clip a las pistas de audio, así como la pista maestra al realizar una importación o captura.

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

## Modificación de la asignación de canal de audio de origen para uno o varios clips.

1.- Seleccione uno o más clips que contengan audio en el panel Proyecto y elija Clip > Modificar > Canales de audio.

Nota: Si selecciona más de un clip de audio, asegúrese de que el formato de la pista sea el mismo en todos los clips seleccionados.

2.- En el panel Canales de audio del cuadro de diálogo Modificar clip, realice una de las siguientes operaciones:

Seleccione un formato en la lista Formato de pista.

Para habilitar o deshabilitar un canal de audio; seleccione o anule la selección de la opción Habilitar para un canal de origen. Cuando se agrega un clip a una secuencia, Premiere Pro solamente añade los canales habilitados a un panel Línea de tiempo.

Para asignar un canal de origen a una pista o un canal de salida diferentes, arrastre el icono de la pista o del canal a otra fila de canal de origen . Este paso intercambia los canales o las pistas de salida para los dos canales de origen.

Nota: Cuando vea un clip con canales de origen reasignados en un panel Línea de tiempo, las pistas aparecerán en orden ascendente. No obstante, la asignación determina sus canales de origen asociados.

Para asignar menos que seis canales de origen a los canales de salida en audio envolvente 5.1, arrastre el icono de canal a otra fila de canal de origen. Si lo prefiere, haga clic en el icono de canal 5.1 hasta que el canal de origen se asigne al canal de salida deseado.

3.- Para previsualizar el audio en un canal, seleccione el canal de origen y haga clic en el botón de reproducir, o bien utilice el deslizador.

4.- Haga clic en Aceptar.

## Asignación de un clip de audio P2 para exportarlo a P2

Puede volver a exportar audio en secuencias P2 a sus cuatro canales originales si asigna correctamente canales de audio de clip a canales 5.1. Puede exportar a cuatro canales, por ejemplo, si desea volver a transferir el archivo de salida final al medio P2.

Asigne los canales de sus clips P2 antes de colocarlos en una secuencia y antes de utilizar el comando Archivo > Exportar a Panasonic P2.

Nota: Si deja los clips P2 en su asignación predeterminada de canal mono, los utiliza en una secuencia con una pista maestra 5.1 y exporta la secuencia a P2, el archivo exportado solo tendrá audio en los canales tercero y cuarto.

- 1.- Importe los clips en un proyecto P2 que contenga una secuencia con una pista maestra 5.1.
- 2.- En el panel Proyecto, seleccione el clip o los clips que desee asignar.
- 3.- Seleccione Clip > Opciones de audio > Asignaciones de canales de origen.
- 4.- En Formato de pista, haga clic en 5.1.
- 5.- Si es necesario, haga clic en los iconos del canal 5.1 hasta que se asignen los cuatro canales de origen de la forma siguiente:

Can. 1 al canal Izquierdo-Delantero.

Can. 2 al canal Derecho-Delantero.

Can. 3 al canal Izquierdo-Trasero.

Can. 4 al canal Derecho-Trasero.

6.- Haga clic en Aceptar.

#### Asignación de canales de audio de la secuencia a canales de hardware del dispositivo de salida de audio.

Puede especificar el canal en un dispositivo de audio de hardware de destino para cada canal en una pista maestra de una secuencia. Se asignan canales en el panel Asignación de salida de audio del cuadro de diálogo Preferencias. Premiere Pro reproduce cada canal de secuencias a través del canal de hardware que especifique. Por ejemplo, su proyecto podría tener una secuencia de canal 5.1, pero puede ser que el hardware del sistema solo admita dos canales. Podría especificar cuál de los dos canales de hardware transmite cada uno de los seis canales de secuencia.

No obstante, las secuencias de 16 canales se asignan a 16 canales de salida si el dispositivo de hardware seleccionado tiene menos de 16 canales. Por ejemplo, puede ser que el dispositivo seleccionado solo tenga dos canales. Podría asignar solo los primeros dos canales de una secuencia de 16 canales a los dos canales de hardware.

Nota: En el panel Asignación de salida de audio, puede asignar canales de secuencia no solo al dispositivo activado en esos momentos sino también a cualquier dispositivo de hardware compatible que se haya instalado en el equipo. No obstante, verá y oírás la asignación de canales que especifique para un dispositivo solo cuando este esté activado. La asignación de canales de audio de secuencia al dispositivo no lo activa. Para activar un dispositivo de hardware de audio, selecciónelo en las preferencias de Hardware de audio. Para obtener más información, consulte Ajustes de hardware de audio (solo Windows).

Para asignar canales de secuencia para un dispositivo de hardware, primero debe seleccionar el dispositivo en el menú Asignar salida para. La lista que aparece debajo del menú Asignar salida para muestra los canales de hardware admitidos por el dispositivo seleccionado. A continuación, asigne los canales de secuencia a cada canal de hardware utilizando la ficha del canal.

Por ejemplo, si selecciona un dispositivo de audio de terceros de 16 canales, la lista muestra 16 canales de hardware. Si selecciona un dispositivo estéreo, la lista solo muestra dos canales de hardware. Las fichas a la derecha de cada nombre de canal en la lista representan los tres tipos de canales de secuencia que puede asignar a dicho canal de hardware: estéreo, 5.1 y 16 canales.

De forma predeterminada, Premiere Pro selecciona Premiere Pro WDM Sound (Windows), o Incorporado (Mac OS) como dispositivo. No obstante, si el equipo tiene instalado un dispositivo de audio de terceros compatible, aparece en el menú Asignar salida para. Seleccione el dispositivo de terceros para que aparezcan en la lista los canales que admite.

1.- Seleccione Edición > Preferencias > Asignación de canales de audio (Windows) o Premiere Pro > Preferencias > Asignación de canales de audio (Mac OS).

2.- En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione el controlador del dispositivo deseado del menú Asignar salida para. De forma predeterminada, Premiere Pro selecciona Premiere Pro WDM Sound (Windows), o Incorporado (Mac OS).

3.- Arrastre la ficha del canal de secuencia deseado al lado del canal de hardware deseado de la lista.

4.- Haga clic en Aceptar.

#### Iconos del canal de audio

Estos iconos aparecen en la ficha Canales de audio de los cuadros de diálogo Modificar clip y Asignación de salida de audio.

Los iconos siguientes indican la asignación de canales para las mezclas estéreo:

Canal estéreo izquierdo   
Canal estéreo derecho 

Los iconos siguientes indican la asignación de canales para las mezclas de 5.1 envolventes:

Canal frontal izquierdo   
Canal frontal derecho   
Canal envolvente izquierdo   
Canal envolvente derecho   
Canal frontal central   
Canal de efectos de baja frecuencia 

## Inserción de imágenes fijas.

En Premiere Pro es posible importar imágenes fijas individuales o importar una serie numerada de imágenes fijas como una secuencia. Puede importar imágenes fijas desde aplicaciones de Adobe como Photoshop e Illustrator. Las imágenes fijas importadas utilizan la duración especificada en las preferencias Imagen fija. Puede cambiar la duración de una imagen fija en una secuencia. El tamaño máximo de fotogramas que puede importarse para imágenes fijas y películas es de 256 megapíxeles, con una dimensión máxima de 32.768 píxeles en cualquier dirección.

### Importación de archivos de Photoshop e Illustrator

Puede importar archivos de Adobe Photoshop 3.0 o posterior o de Adobe Illustrator. Puede controlar la importación de archivos con capas. Las áreas vacías (transparentes) de archivos no acoplados se muestran transparentes al importarlas a Premiere Pro debido a que la transparencia se almacena como un canal alfa. Gracias a ello, puede importar gráficos de y superponerlos a clips de otras pistas sin mayor complicación.

Puede importar los archivos con capas de Photoshop con capas seleccionadas importadas como clips individuales en una bandeja, con capas seleccionadas importadas como clips individuales en una bandeja y secuencia o con capas seleccionadas combinadas en un clip de vídeo único.

Asimismo, puede importar archivos de Photoshop que contengan vídeos o animaciones si se han guardado en Photoshop en el modo de animación de línea de tiempo.

#### Nota:

Las capas que se trasladan individualmente de una composición de Photoshop a un proyecto de Premiere Pro podrían no tener el comportamiento esperado.

### Importación de imágenes de Illustrator

Puede importar un archivo de imagen fija de Adobe Illustrator directamente a un proyecto de Premiere Pro. Premiere Pro convierte los archivos de Illustrator basados en trazados al formato de imagen basado en píxeles que utiliza Premiere Pro, un proceso conocido como rasterización. Premiere Pro suaviza automáticamente los bordes de los archivos de Illustrator. Premiere Pro también convierte todas las áreas vacías en un canal alfa, de modo que queden transparentes.

Si desea definir las dimensiones de los archivos de Illustrator cuando estos se rastericen, utilice Illustrator para definir las marcas de recorte en el archivo de Illustrator. Para obtener más información sobre la definición de las marcas de recorte en Illustrator, consulte el menú Ayuda de Illustrator.

Aunque las capas de Illustrator se combinan en Premiere Pro, puede editarlas si selecciona el clip y elige Edición > Editar original.

## Exportacion de imagenes fijas

Los botones Exportar fotograma del Monitor de origen o el Monitor de programa permiten exportar rápidamente fotogramas de vídeo sin utilizar Adobe Media Encoder. Esto se denomina en ocasiones captura de fotograma.

1.- Sitúe el cabezal de reproducción en el fotograma deseado en un clip o secuencia.

2.- Haga clic en el botón Exportar fotograma .

El cuadro de diálogo Exportar fotograma se abre con el campo de nombre en modo de edición de texto. El nombre completo se selecciona para edición. De forma predeterminada, el nombre del fotograma contiene el nombre de la secuencia o clip de origen y un número incrementado automáticamente. Por ejemplo, los fotogramas de nombres de Premiere Pro exportados desde un clip denominado Clip.mov, "Clip.mov.Still001," "Clip.mov.Still002," "Clip.mov.Still003," etc.

Aunque se cambie de nombre el fotograma, Premiere Pro utiliza el siguiente número la próxima vez que se exporte un fotograma desde el mismo clip.

De forma predeterminada, Premiere Pro selecciona el formato utilizado por última vez para una exportación de fotograma.

3.- Realice una de las acciones siguientes:

- Indique un nuevo nombre para el fotograma. Seleccione un formato en el menú Formato:. Desplácese a un destino para el fotograma. Haga clic en Aceptar.

- Presione Intro para aceptar la ubicación, el formato y el nombre del fotograma predeterminado.

Premiere Pro exporta un fotograma. De forma predeterminada, Premiere Pro establece la profundidad de bits del fotograma exportado en el valor de la secuencia o clip de origen.

## Edición

La edición de vídeo es un proceso en el cual, un editor elabora un trabajo audiovisual o visual a partir de medios que pueden ser archivos de video, fotografías, gráficos, o animaciones. En la mayoría de los casos se incluye audio que puede ser música o el diálogo de personajes, pero también existen ediciones donde no se usa el audio y únicamente se utilizan medios visuales.

Usualmente la edición de video se realiza por computadora, junto con un programa especializado en edición de video donde el editor manipula los medios con ayuda de diferentes herramientas, para así lograr una "composición" deseada y obtener un resultado final, comúnmente llamado "video final" o "película final". La edición básica consiste en reproducir los medios, "recortarlos" y ordenarlos en tiempo real. Aunque sucede, como en cualquier otro estilo de edición, pueden agregarse efectos, transiciones, filtros o textos para mejorar o enfatizar el video que va a crearse, todo depende de lo que se quiera realizar. Existen diferentes estilos de edición, que van desde amateur donde usualmente se crean videos caseros, la edición estilovidding, y hasta los más complejos como las sesiones de vj y ediciones profesionales dentro del campo de la Cinematografía.

### Montaje

El montaje audiovisual puede ser definido como la ordenación narrativa y rítmica de los elementos objetivos del relato. Consiste en escoger, ordenar y unir una selección de los planos a registrar, según una idea y una dinámica determinada, a partir del guion, la idea del director y el aporte del montador.

Ya que de cada escena se hacen varias tomas, y que existen miles de tomas diferentes en una película, el montaje constituye una ardua labor. Siguiendo la trama del guion, el montador, en general, tiene libertad para montar las diferentes tomas realizadas de una escena de la manera que estime más apropiada. Asimismo puede utilizar más o menos metraje de película de cada toma, y decidir cómo enlazar una escena o secuencia con la siguiente. Por todo ello se considera que el montaje es una de las disciplinas fundamentales en la realización de una película.

## Herramientas de Premiere

### 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.

### Herramienta Selección de pista

Seleccione esta herramienta para seleccionar todos los clips a la derecha del cursor en una secuencia. Para seleccionar un clip y todos los clips a la derecha de su propia pista, haga clic en el clip. Para seleccionar un clip y todos los clips a la derecha de todas las pistas, haga clic en el clip y presione Mayús. Si pulsa Mayús, la herramienta Selección de pista cambiará a la herramienta Selección multipista.

### 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.

### 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.

### 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.

### Herramienta Cuchilla

Seleccione esta herramienta para realizar una incisión o más en clips de una Línea de tiempo. Haga clic en un punto de un clip para dividirlo en esa ubicación. Para dividir los clips en todas las pistas de dicha ubicación, presione Mayús y haga clic en el punto en cualquiera de los clips.

### 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.

### 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.

### Herramienta Pluma

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

### Herramienta Mano

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

### Herramienta Zoom

Seleccione esta herramienta para acercar y alejar el área de visualización de una Línea de tiempo. Haga clic en el área de visualización para acercarla un incremento. Haga clic y presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) para alejarla un incremento.

## 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



## USANDO LOS PLUGIN

Un “plugin” es una aplicación que se relaciona con otra para aportarle una función nueva y generalmente muy específica. Esta aplicación adicional es ejecutada por la aplicación principal e interactúan por medio de la API.

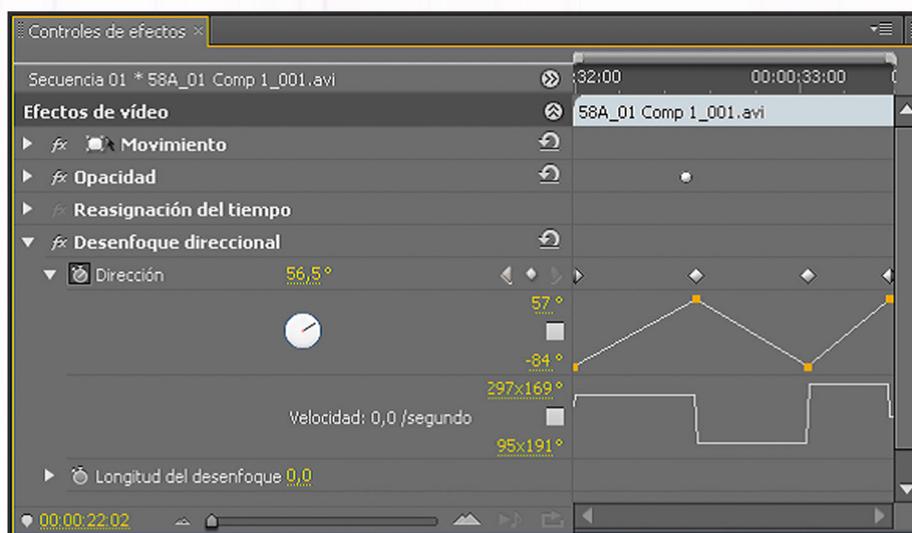
Adobe Premiere Cs5 posee diferentes plugin que nos permitirán modificar los clips y las pistas de audio, con ellos podemos hacer transparencias (tanto el video como en sonido)  
Corregir los colores, eliminar ruido (sonido), usar chroma key, transiciones preestablecidas, filtros de deformación, entre otros.

### Visualización de fotogramas clave y gráficos

El panel Controles de efectos y los paneles Línea de tiempo le permiten ajustar la temporización y los valores de los fotogramas clave pero funcionan de forma diferente. El panel Controles de efecto muestra todas las propiedades de efecto, fotogramas clave y métodos de interpolación a la vez. Los clips en la Línea de tiempo sólo muestran una propiedad de efecto a la vez. En el panel Controles de efectos, puede controlar todos los valores de los fotogramas clave.

En el panel Línea de tiempo, tiene un control limitado. Por ejemplo, no puede cambiar los valores que utilizan las coordenadas x e y, como Posición, en una Línea de tiempo. Sin embargo, puede ajustar los fotogramas clave sin moverlos al panel Controles de efectos. Los gráficos de los paneles Línea de tiempo y Controles de efectos muestran los valores de cada fotograma clave y los valores interpolados entre fotogramas clave. Cuando el gráfico de una propiedad de efecto está estable, el valor de la propiedad no cambia entre fotogramas clave. Cuando el gráfico sube o baja, el valor de una propiedad aumenta o disminuye entre fotogramas clave. Puede afectar a la velocidad y suavidad de los cambios de propiedad de un fotograma clave al siguiente. Tan sólo tiene que cambiar el método de interpolación y ajustar las curvas.

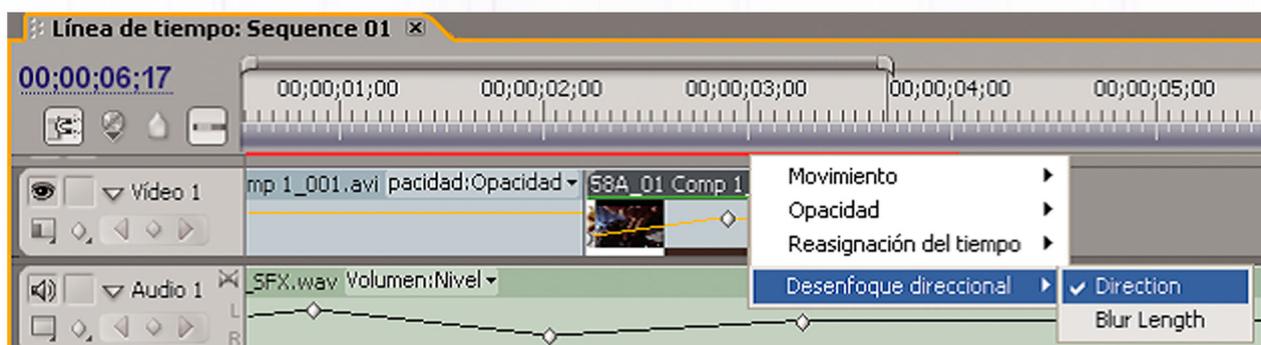
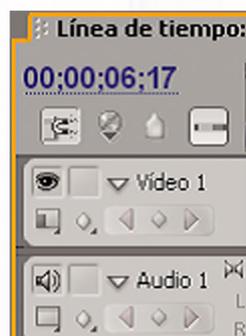
### Controles de Efectos



## Visualización de fotogramas clave y propiedades en un panel Línea de tiempo

Si agregó fotogramas clave para animar un efecto, podrá ver dichos fotogramas y sus propiedades en un panel Línea de tiempo. Para los efectos de vídeo y audio, un panel Línea de tiempo muestra los fotogramas clave específicos para cada clip. Para los efectos de audio, un panel Línea de tiempo también muestra los fotogramas clave de una pista completa. Cada clip o pista puede mostrar una propiedad diferente. Sin embargo, puede mostrar los fotogramas clave sólo para una propiedad a la vez en un clip o pista individual.

- Los segmentos que conectan fotogramas clave forman un gráfico que indica cambios en los valores de los fotogramas clave a lo largo de la duración del clip o pista. El ajuste de fotogramas clave y segmentos cambia la forma del gráfico



# EXPORTACIÓN DE PROYECTOS

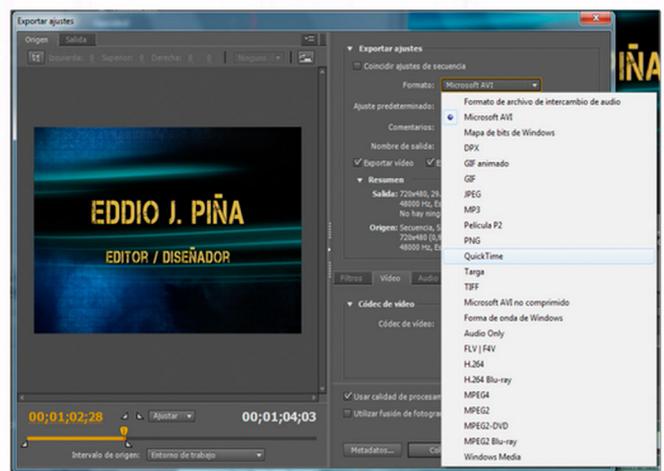
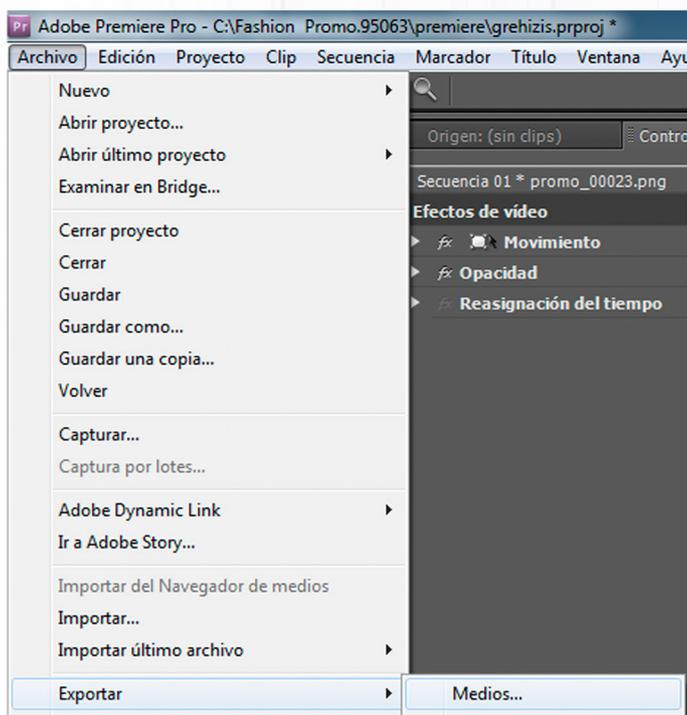
Dentro del mundo del video profesional, se conoce con el nombre de “Exportación” al proceso mediante el cual se obtiene un archivo de video a partir de los elementos que conforman la edición. Ya sabemos que una edición contiene múltiples elementos como clips de video (pueden ser varios), títulos, imágenes fijas, archivos de audio (narración y musica), Ok, eso está muy bien, pero...¿Y ahora que hacemos?

Pues en este momento seguramente tenemos en mente alguna de las siguientes opciones:

- Lo debemos entregar a un cliente y lo quiere en formato profesional
- Lo queremos subir a la web
- Lo queremos quemar en un DVD o Blue-Ray.

En todos los casos anteriores los pasos son los mismos desde que adobe centralizó el proceso de exportación para todos sus programas mediante un modulo llamado “Adobe Media Encoder”, para ello es necesario lo siguiente:

- Menú Archivo (File) > Exportar > Medios (ver imagen arriba), Hay que esperar unos segundos y el adobe premiere muestra la pantalla de exportación de medios.



Aquí es donde podemos elegir el formato de salida que necesitamos, Como ven está seleccionado Microsoft AVI pero si usted está usando un Mac entonces el formato de salida debe ser Quicktime. El Premiere trabaja con los mejores ajustes posibles, así que con solo elegir el formato de salida se debería obtener la mayor calidad posible.

En esta ventana vemos toda la información para la exportación de nuestro video. Vemos arriba que vamos a exportar en formato Microsoft AVI, con ajuste NTSC DV, el archivo tendrá tanto Video como Audio ya que ambos serán exportados, finalmente la resolución de video será de 720x480 a 29,9 cuadros por segundo (fps), mientras que el audio será codificado a 48 KHz. Es decir: Exportaremos en formato "profesional". En la mayoría de los casos, aquí no hay mucho que hacer salvo pulsar el botón "Aceptar".

## Los Ajustes.

Sin embargo, como ya vimos más arriba es posible que además de exportar para televisión y video profesional también necesitemos exportar a otros formatos, el adobe media encoder reúne en un solo lugar todas las opciones de exportación para diversos formatos de audio y video.

Al pulsar sobre el botón "Formato" aparece una lista de formatos (ver imagen a la izquierda), no los vamos a explicar absolutamente todos (para eso está la ayuda del propio Adobe Premiere) pero si comentaremos los más importantes:

**Microsoft AVI:** Es el formato profesional "estándar". Para PC. En Venezuela posee una resolución de 720x480, es un formato "NO COMPRIMIDO" por lo cual produce archivos muy grandes, sin embargo es el que mejor calidad asegura.

**Nota:** En caso de trabajar en una Mac, deberá usar Quicktime.

**Mapa de Bits de windows (BMP):** Se trata de una sola imagen, es como tomarle una foto al monitor de salida (monitor de programa), puede ser vista y/o editada con el Paint de Windows y programas como photoshop.

**GIF Animado:** Se trata de la misma película pero en formato de imagen para la web, se reproducirá al visualizarla en cualquier navegador web (Chrome, Firefox, Explorer, Opera o Safari), los archivos Gif no contienen sonido.

**MP3:** es un formato de audio digital comprimido con pérdida desarrollado por el Moving Picture Experts Group (MPEG)

**Película P2:** Es un soporte de grabación de señales de vídeo basado en tarjetas de memoria de estado sólido, desarrollado por Panasonic como sustituto de la grabación en cinta.

**Quicktime (MOV):** Es un sistema de vídeo y animación desarrollado por Apple Computer. QuickTime viene con el sistema operativo Mac y es utilizado por todas sus aplicaciones que incluyen vídeo o animación.

**Targa:** Al igual que el formato GIF Animado se trata de un formato en el que solo se exporta la imagen, pero a diferencia de aquel donde se obtiene un solo archivo con la película contenida dentro, en el targa se produce una imagen por cada cuadro dando como resultado una serie muy grande de imágenes fijas numeradas.

### Audio Only: Audio solamente sin compresión

**FLV / F4V:** Formato Flash usado por Youtube y otros servicios de video streaming de la web (hoy en día obsoleto)

**H.264:** Nuevo formato de video comprimido apoyado por Apple que supera las características del Mp4.

**H.264 Blue Ray:** Aquellos que trabajan en alta definición (HD) y necesitan exportar en alta definición aquí lo tienen fácil.

**MPEG4:** Formato de video de alta compresión también conocido como MP4

**MPG2:** Película de video comprimido de alta calidad para archivo y DVD

**MPEG2 Blu-ray:** Película de video comprimido de alta resolución / alta definición. Desarrollado por Sony.

**Windows Media:** Película de video comprimido desarrollado por Microsoft como respuesta al Quicktime.

### Como subir mis videos a Youtube:

YouTube puede aceptar casi cualquier formato de vídeo para las subidas, pero está comprobado que la configuración que ofrece mejores resultados para la mayoría de los usuarios es la que se indica a continuación.

- Formato de vídeo: H.264 (este es el mejor), pero también funcionan muy bien MPEG-2 o MPEG-4
- Formato de imagen: formato de imagen original sin formato apaisado (ejemplos: 4:3, 16:9). por favor no use 16:9 si su video es estandar de 4:3
- Resolución: se recomienda 640×360 (16:9) para pantalla ancha o 480×360 (4:3) para pantalla cuadrada
- Formato de audio: MP3 o AAC preferiblemente
- Fotogramas por segundo: 30
- Duración máxima: 10 minutos (recomendamos 2-3 minutos)
- Tamaño de archivo máximo: 1 GB

## Las "Otras" Opciones.

Estas son opciones que por sus mismas características, no pertenecen al Adobe Media Encore ya que son específicas del Premiere. Para utilizar estas opciones es necesario ir al menú Archivo > Exportar

**Título:** Al seleccionar (tocar) un título en la ventana de proyecto del Adobe Premiere, esta opción se activa permitiendo exportar un título de un proyecto para poder ser usado en otro proyecto diferente

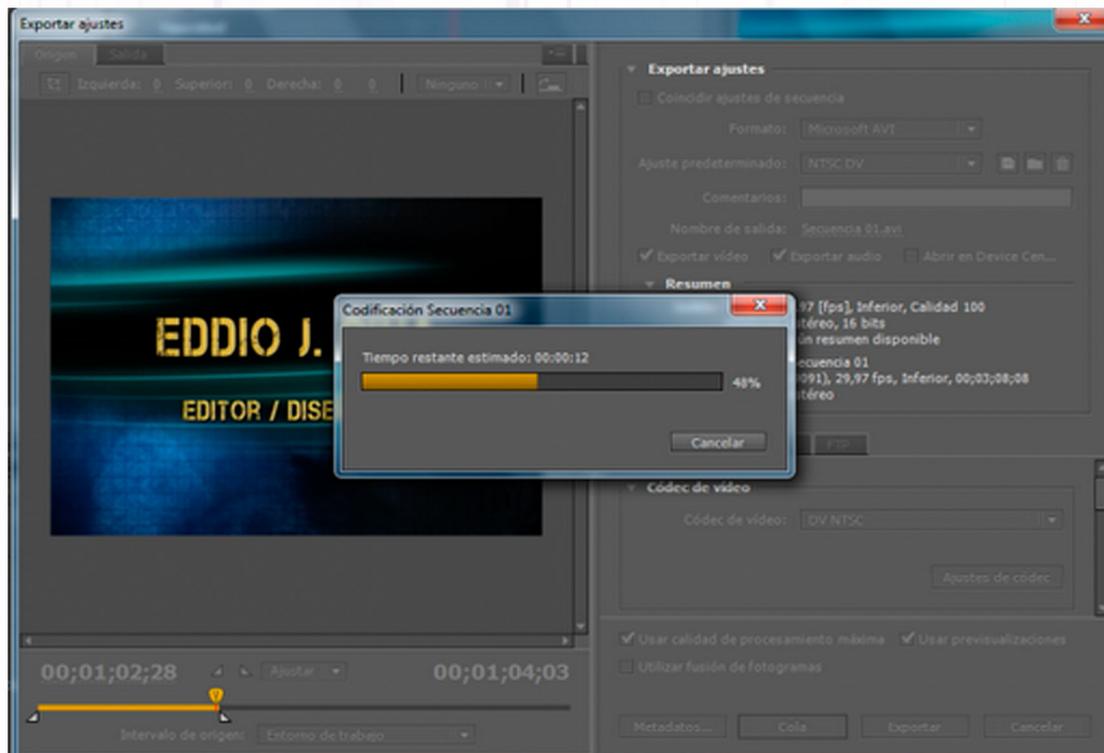
**Export to Tape (grabar a cinta):** Esta opción se utiliza cuando se requiere una copia en Videocinta (Videotape) del producto de la edición. En este caso, lo que el programa realmente hace es enviar una copia "sendereada" a la salida de video de la computadora, la cual lógicamente deberá estar conectada a la entrada de video del videograbador o VTR.

**Exportar como EDL: (Edit Decision list)** es una manera de representar una película o video, contiene una lista ordenada de los rollos de película y el código de tiempo (timecode) indicando donde puede ser encontrado cada clip de video que conforma la edición final. Los EDL solo se usan en ediciones "off line" creadas en los sistemas de edición Lineal. Hoy en día los sistemas de edición no lineal NLE han sobrepasado a los sistemas de edición lineal, sin embargo esta opción se incluye en el programa como compatibilidad con sistemas de edición Lineal.

**Adobe Clip Notes:** Esta es una de las más útiles opciones del Premiere. Consiste en la creación de un archivo PDF con la capacidad para reproducir archivos Quicktime o Windows media, posee además un campo de texto en el cual agregar anotaciones (notas), el cual es muy práctico en la etapa de revisión y decisión cuando el cliente se encuentra a distancia y necesitamos compartir ideas y comentarios o anotaciones junto con el video.

La gran ventaja del clip notes es que el cliente puede hacer anotaciones en los puntos precisos donde desea que se hagan correcciones ayudando de manera inteligente al editor. Este mismo archivo es entonces retornado vía correo electrónico al editor para que este realice las correcciones necesarias. Desafortunadamente desde la versión Cs5, el clip notes ha sido eliminado de las opciones de exportación.

Una vez que se ha seleccionado el formato de salida se debe presionar el botón "exportar" y el Premiere se comunicará con el Adobe Media Encoder para enviar la edición a la cola de exportación.



## Adobe Media Encoder

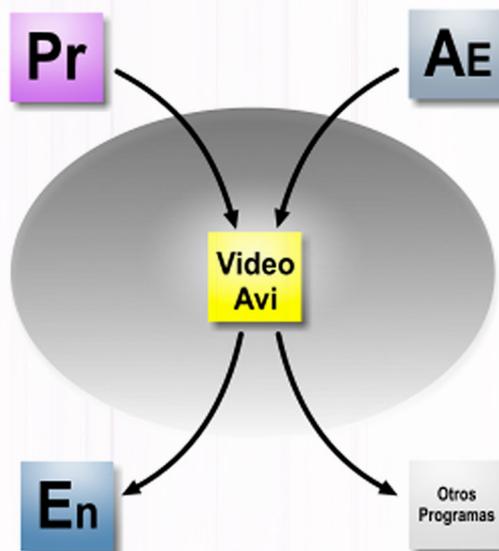
El Adobe Media Encoder es el centro de exportación. debido a que es un programa independiente que funciona en segundo plano, es posible dejarlo que haga la exportación mientras uno regresa al premiere para realizar otra edición, esto ahorra tiempo y es altamente conveniente.

Aquí también hay opciones de exportación en la opción "Formato" y la Opción "Ajustes Preestablecidos" Finalmente la opción "Archivo de salida" permite seleccionar un destino específico y un nombre para el archivo exportado.

Una vez que se presiona el botón "Iniciar Cola" solo resta esperar a que el video sea exportado.

### Adobe Dinamic Link

En el pasado, para compartir recursos de medios entre aplicaciones de postproducción era necesario procesar el trabajo en una aplicación antes de importarlo a otra, con un flujo de trabajo poco eficaz y en el que se perdía mucho tiempo. Si deseaba hacer cambios en la aplicación original, era preciso volver a procesar el recurso. Múltiples versiones procesadas de un recurso consumen espacio del disco y pueden generar dificultades para gestionar los archivos.



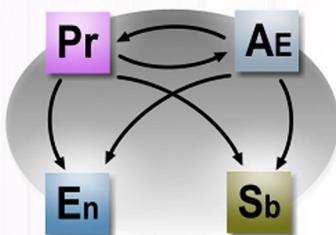
Adobe Dynamic Link es una función de Adobe Creative Suite® Production Premium y Master Collection que ofrece una alternativa a este flujo de trabajo mediante la capacidad de crear enlaces dinámicos entre After Effects, Adobe Premiere Pro, After Effects, Encore, y Soundbooth. La creación de un enlace dinámico es tan sencilla como importar cualquier otro tipo de recurso, y los recursos enlazados dinámicamente aparecen con íconos únicos y colores de etiquetas que le ayudan a identificarlos. Los enlaces dinámicos se guardan en los mismos archivos de proyecto, composición y documento generados por dichas aplicaciones.

Así, los cambios aplicados en After Effects a una composición con un enlace dinámico aparecen de inmediato en los clips enlazados de Adobe Premiere Pro, Encore o Soundbooth. Del mismo modo, los cambios aplicados en Adobe Premiere Pro a secuencias con un enlace dinámico aparecen de inmediato en After Effects, Encore o Soundbooth. En resumen: no hace falta procesar ni guardar los cambios primero.

### Enlaces en Adobe Premiere Pro

Puede enviar los clips seleccionados en 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. Así, los cambios aplicados a la composición en After Effects se reflejan de inmediato en Adobe Premiere Pro.

Con Adobe Dynamic Link, también puede enviar secuencias de Adobe Premiere Pro a Encore para la creación en archivos SWF, disco DVD o Blu-ray. Los cambios aplicados en Adobe Premiere Pro a las secuencias con un enlace dinámico aparecen de inmediato en Encore.



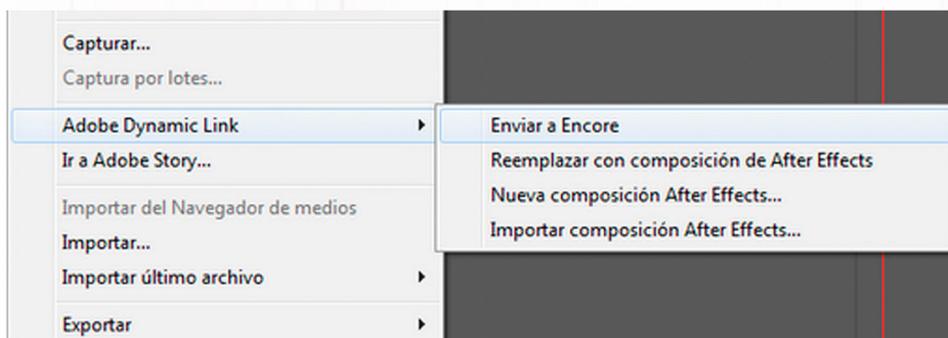
Quemar disco de DVD.

Adobe Premiere NO quema directamente a DVD desde la aparición de la versión Cs3 en el 2007 hasta hoy.

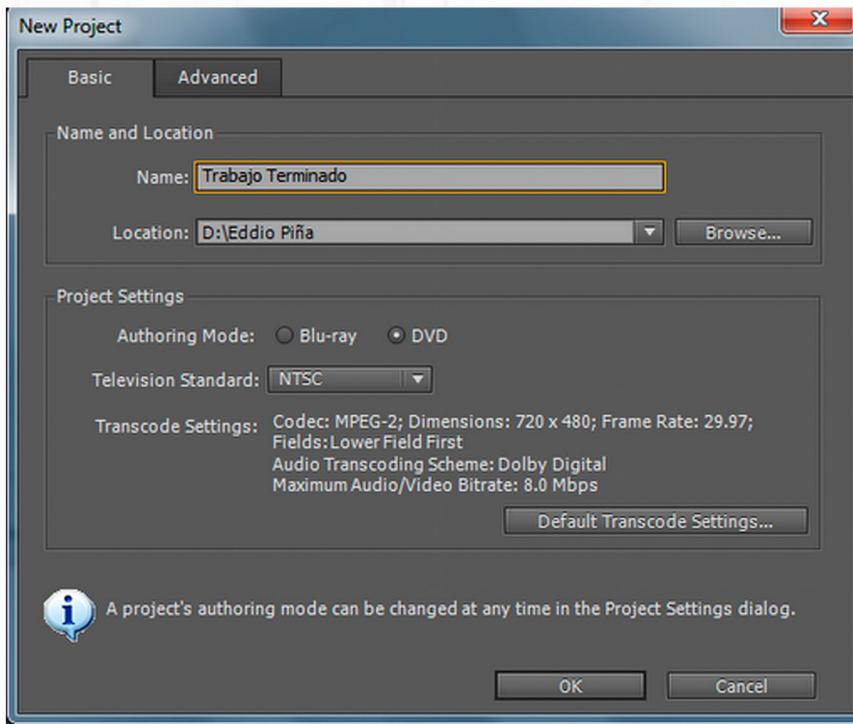
La autoría DVD (el proceso de crear menús y opciones para una película que será grabada en un disco de DVD) se realiza mediante el uso del Adobe Encore. Afortunadamente el Encore forma parte de la suite CS de adobe, por lo que no hay razón para asustarse por ello.

### Adobe Encore DVD

Para enviar la edición hacia el Adobe Encore solo hay que ir al menu Archivo > Adobe Dinamic Link > Enviar a Encore (ver imagen).



Esto invoca al Encore el cual luego de unos momentos abre solicitando los ajustes básicos



**Name (Nombre):** debe asignar un nombre para el proyecto

**Locación (Ruta):** indica donde serán colocados los archivos del proyecto

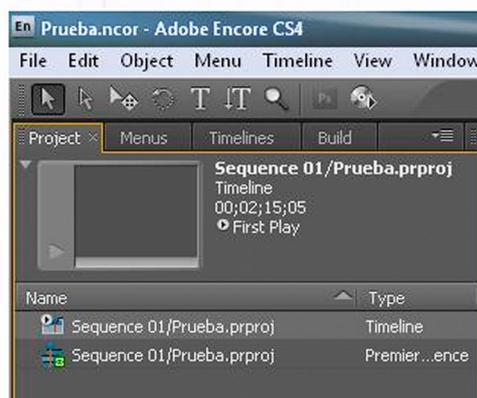
**Authoring Mode (Modo de authoria)** Elija entre DVD si quiere quemar su proyecto en DVD o Blue Ray si ese es el soporte en el cual grabarán su proyecto

**Estandar de Televisión:** Elija entre NTSC o PAL

Todos las demás opciones se ajustan de forma automática y no pueden ser cambiados en esta ventana aunque si pueden ser cambiados mas adelante.

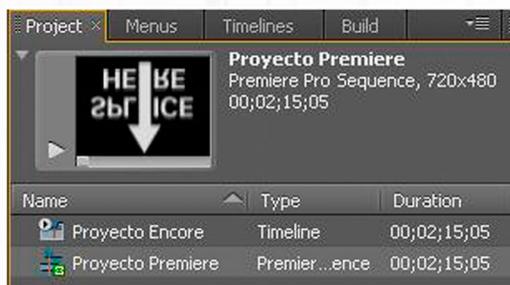
Luego de eso el proyecto de Adobe Premiere se carga automáticamente. El Encore abre de manera muy similar al premiere con una serie de paneles. Por el momento nos fijaremos en el panel de proyecto donde solo vemos dos archivos

Vemos que ambos archivos tienen el mismo nombre, eso se debe a que el proyecto de encore toma el mismo nombre del proyecto de Premiere..



## Cambiar nombre a los archivos del Panel de Proyecto

Para cambiarle el nombre a cualquiera de los dos proyectos en el panel de proyecto solo es necesario tocar con el botón derecho del ratón y seleccionar la opción Cambiar Nombre (Rename). en nuestro caso y solo con fines didácticos renombraremos ambos: uno como Proyecto Encore y otro como Proyecto Premiere.

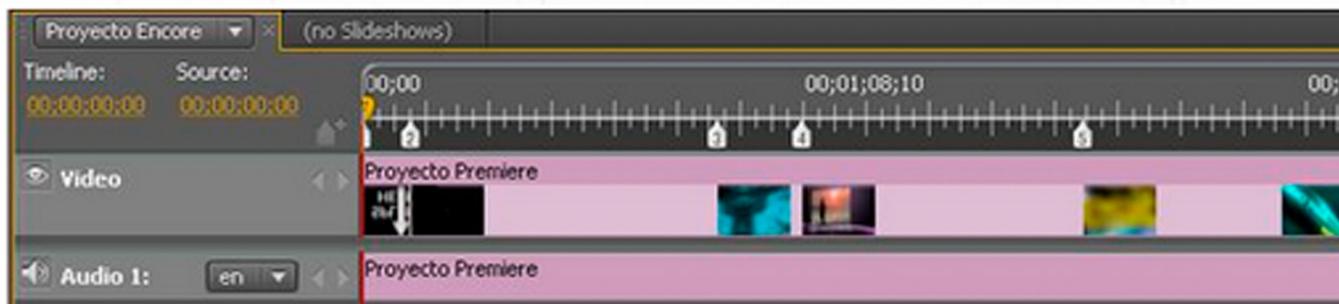


Una vez hecho esto comenzaremos a crear nuestro menu para el DVD. para ello solo necesitamos hacer doble clic en el proyecto Encore y de inmediato aparece una línea de tiempo similar a la que usamos en el adobe premiere.

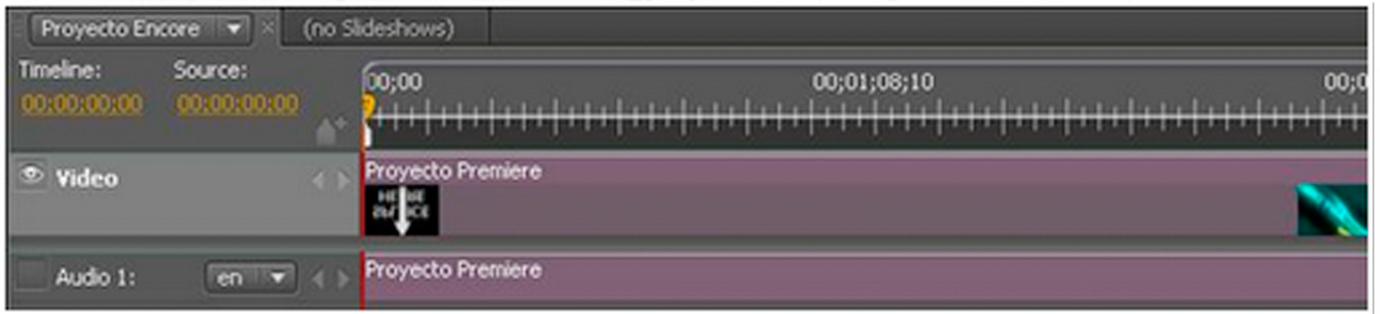
En este momento podemos hacer las siguientes cosas:

- Colocar capítulos al video
- Poner subtítulos en diferentes idiomas
- Colocar otros videos para crear un multiangulo o multicamara
- Colocar otras pistas de video (sea estereo, Dolby 5.1, Dolby 7.1 o DTS)
- Crear un menu (autoria) para el DVD
- Probar si nuestro menu cumple con las normas
- Quemar el DVD

En esta parte solo nos interesa colocar capítulos al video para enlazarlo con las opciones del menu. Si en el proyecto del adobe premiere colocamos marcadores de capítulos de encore entonces nuestra línea de tiempo debería verse algo similar a esto.

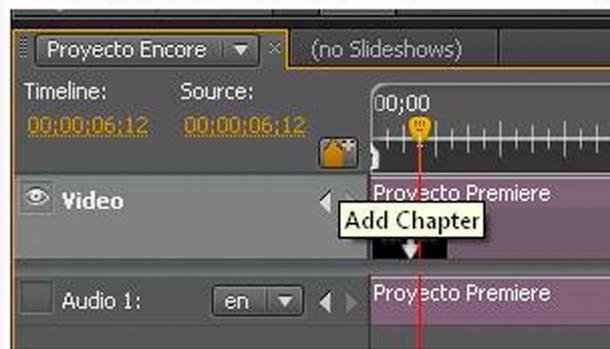


y ya no tendríamos que hacer mas que diseñar el menu, Pero si no definimos capítulos en el proyecto de premiere nuestra línea de tiempo no tendrá marcadores y se verá así:



## Colocando Marcadores

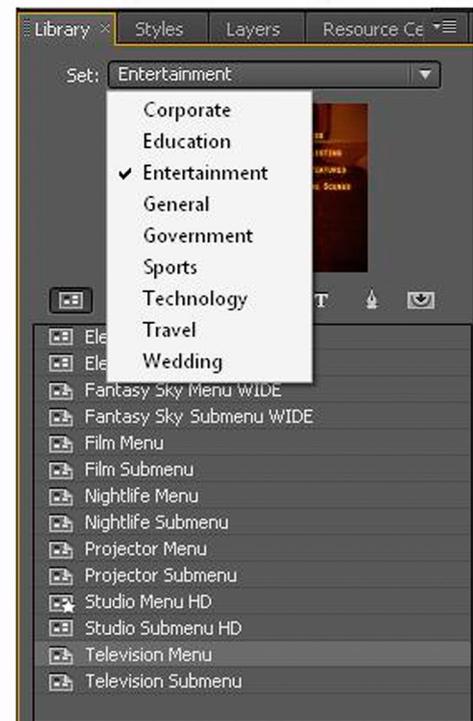
Colocar un marcador en el encore es tan facil como en premiere, solo es necesario mover el cursor de la línea de tiempo (CTI) a la posición donde queremos colocar un marcador y pulsamos el icono de marcador que se encuentra en el encabezado de la línea de tiempo.



Colocaremos tantos marcadores como sea necesario para identificar todos los capítulos de un video, una vez terminado se verán todos los marcadores a lo largo de la línea de tiempo ahora es el momento de crear un menu.

## Creación de Menu

Hay 3 formas de crear un menu. la más rápida de ellas es simplemente pulsar Ctrl+M (control M) o ir al menu MENU > Nuevo Menu (ver imagen abajo)..



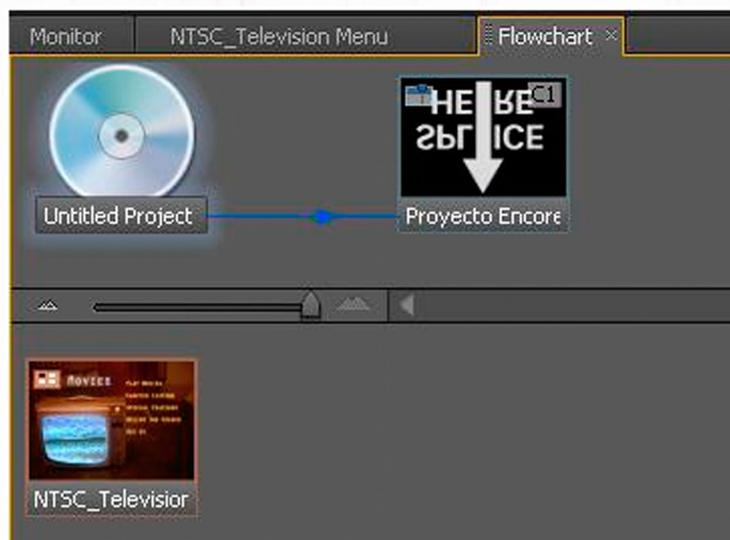
## CLas Plantillas (Library)

Las plantillas son menus prediseñados que ahorran una cantidad enorme de tiempo al editor ya que el trabajo se reduce a elegir la plantilla que mas nos convenga y enlazar los capítulos con las opciones del menu.

A modo de ejemplo elegiremos la selección "Entertainment" (Entretenimiento) y de allí la plantilla "Televisor Menu"



Ahora vamos a modificar el menu para adaptarlo a nuestras necesidades. vemos que nuestro menu se muestra en la pestaña "NTSC\_Televisión Menu", pero ahora vamos a tocar la pestaña "Flowchart" (Diagrama) y veremos lo siguiente:

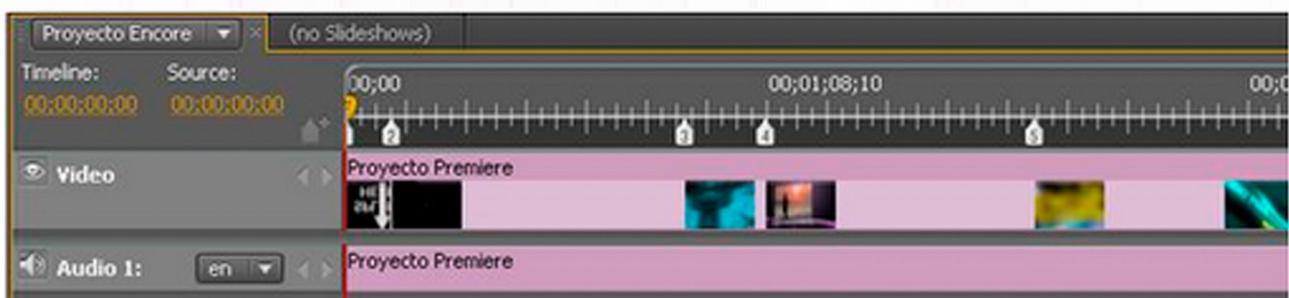


En este grafico nos muestra que el Disco reproducirá directamente la pelicula que se encuentra en el proyecto de encore, para que el disco reproduzca primero el menu debemos arrastrarlo y soltarlo sobre el disco Untitled Project, al hacerlo debe verse así:



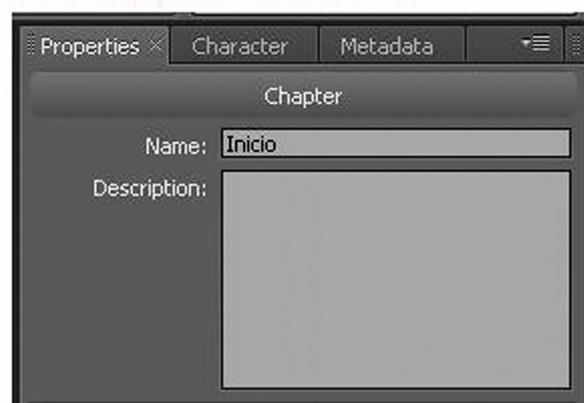
Muy bien, ahora sabemos que el disco reproducirá el menú al ser introducido en una unidad de dvd o en una computadora. Ahora solo tenemos que enlazar los capítulos y cambiar el nombre a las etiquetas.

Ahora vamos a regresar a la línea de tiempo



Casualmente el numero de capítulos que coloqué en el ejemplo coincide con los capítulos en el menú, pero en caso de que eso no fuera así tampoco sería problema, encore genera una etiqueta para cada capítulo extra que no se encuentre en el menú.

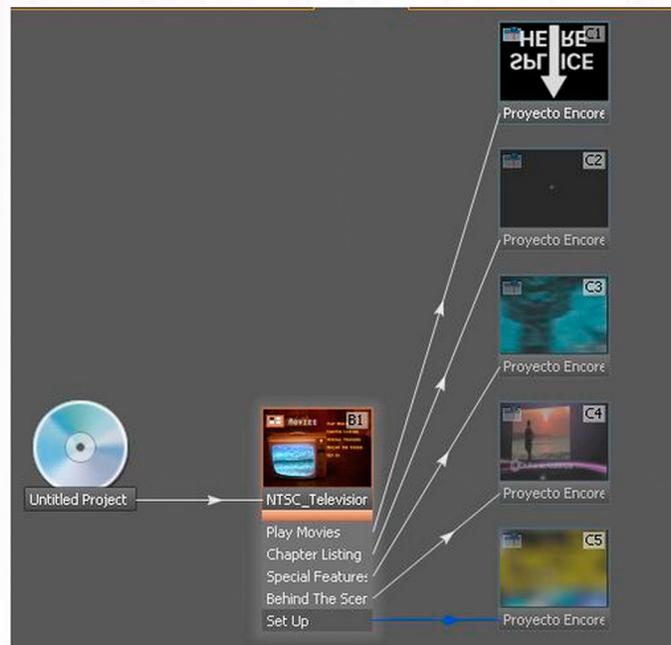
Para facilitarnos el trabajo cambiaremos el nombre a cada uno de los marcadores, simplemente tocaremos cada uno y le daremos un nombre en el panel de capítulo (Chapter), en este caso tocaré el primer marcador y le cambiaré el nombre de Capítulo 1 (Chapter 1) a Inicio (ver imagen abajo)



Muy bien... una vez hecho eso, procedemos a cambiar todos los demás capítulos, para este caso los nombres serán:

1. Inicio
2. Presentación
3. Virtual Violeta
4. Logos
5. Publicidad

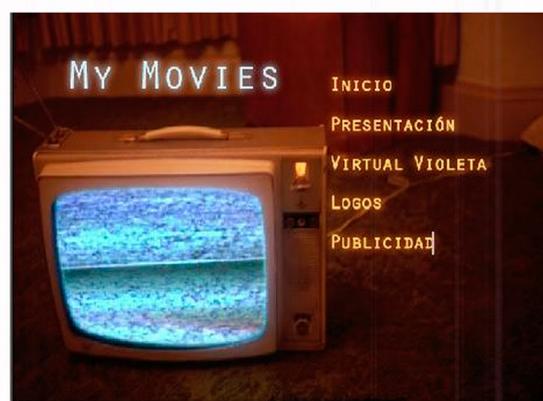
Ahora solo arrastraremos cada uno de los marcadores a cada una de las opciones del menu. en el diagrama (flowchart) se debe ver así:



Ahora solo necesitamos cambiar los nombres del menu principal, para ello primero debemos tocar la pestaña "NTSC\_Televisión Menu" donde podemos ver nuestro menu y luego la herramienta Texto de la barra de herramientas:

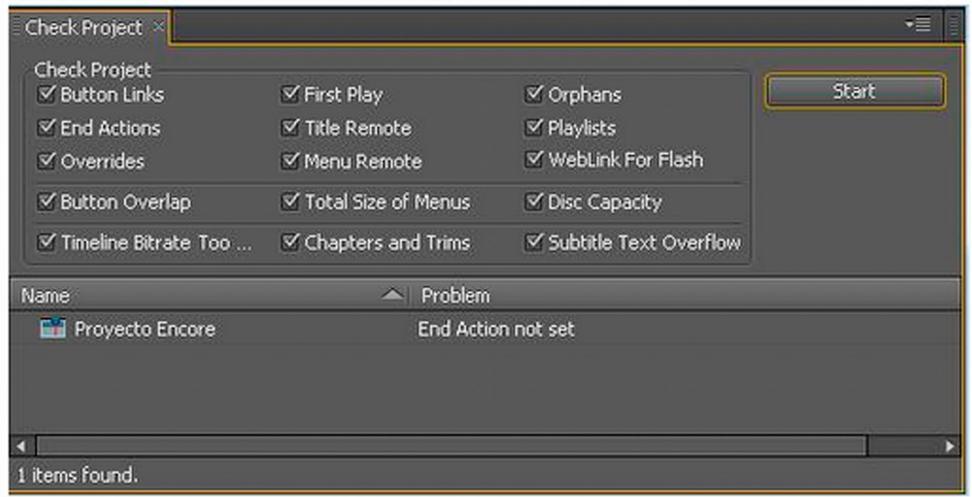


Ahora solo debemos tocar cada titulo para cambiar el nombre, al finalizar debe verse así:

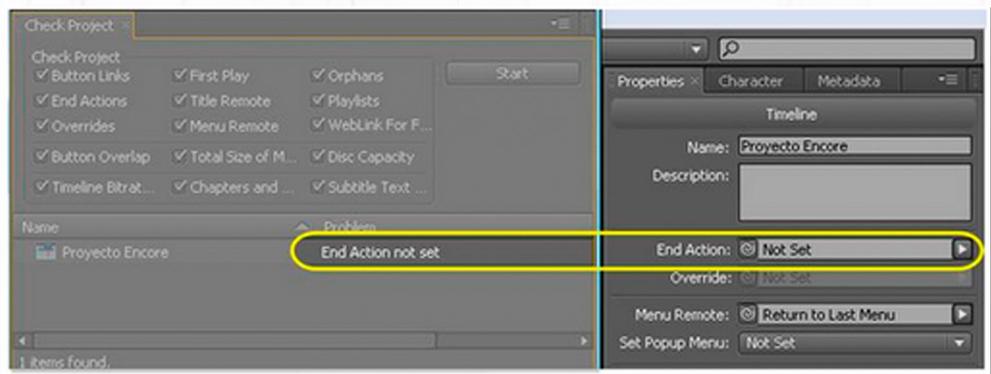


## MQuemar el DVD

Ahora solo tenemos que comprobar el proyecto para asegurarnos de que el mismo es completamente correcto. Para ello solo debemos ir al menu "Archivo > Comprobar Proyecto" (Check Project). Al hacerlo nos aparece la ventana de Comprobar Proyecto (Check Project). En esta parte solo hay que pulsar el boton Inicio "Start" y de inmediato aparece un resumen de los errores que existen en el proyecto.



Podemos ver que solo tenemos un problema, en este caso la acción final de la línea de tiempo no ha sido ajustada. para solucionar esto solo tenemos que hacer clic en el problema para que en el panel correspondiente a la derecha aparezca la opción sobre la cual aplicar la corrección:



Una vez seleccionada una acción final, pasamos a realizar una vista previa del proyecto. para ello hacemos clic en el boton "Vista Previa" (Preview) de la barra de herramientas:



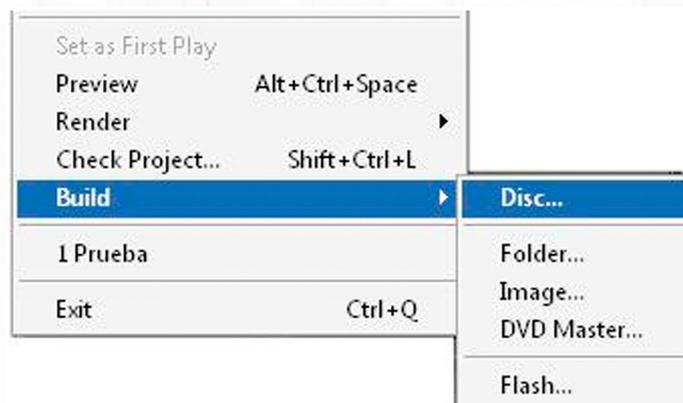
Acto seguido aparecerá el monitor de vista previa.s:



Este monitor es un simulacro de televisión y control remoto y pretende precisamente verificar el comportamiento del video una vez quemado en el DVD o Blue Ray.

En este punto podemos comprobar si los señaladores de selección (ver opción Demo Reel en la imagen arriba) están funcionando correctamente, así como el enlace hacia los capítulos. Al seleccionar cualquier opción el video debe menu debe ejecutar la función señalada, ya sea ir a un capítulo o ir a un segundo menu.

Si todo funciona bien aquí entonces es momento de quemar el Disco. para ello solo vamos al menu Archivo (File) > Quemar (Build) y elegir la opción que mejor nos convenga:



Vemos las opciones que son:

- **Disco DVD o disco Blu-ray:** Copia un disco para reproducirlo en reproductores de Blu-ray o DVD para televisión, equipos informáticos o consolas de juegos. Puede grabar un disco Blu-ray en una grabadora de Blu-ray o en DVD en una unidad grabadora de DVD.
- **Carpeta DVD o Carpeta Blu-ray:** Crea una estructura de directorios de Blu-ray o DVD en la unidad de disco duro para garantizar la calidad o la reproducción local en un PC. Puede reproducir el programa mediante un reproductor de software de Blu-ray o DVD y el directorio funciona exactamente como un disco, incluidas todas las capacidades de navegación.

**Nota:** No cree una carpeta DVD o una carpeta Blu-ray para grabarla a continuación en un disco de datos, ya que no funcionará como espera. Para grabar un disco utilice las opciones de salida Disco DVD, Imagen DVD, Disco Blu-ray o Imagen Blu-ray. No obstante, si graba una Carpeta DVD o Carpeta Blu-ray con una aplicación que puede grabar carpetas para DVD-Video o BDMV, funcionará correctamente. Sin embargo, compruebe que la ruta de la carpeta DVD sea el nombre del proyecto, no la carpeta Video\_TS.

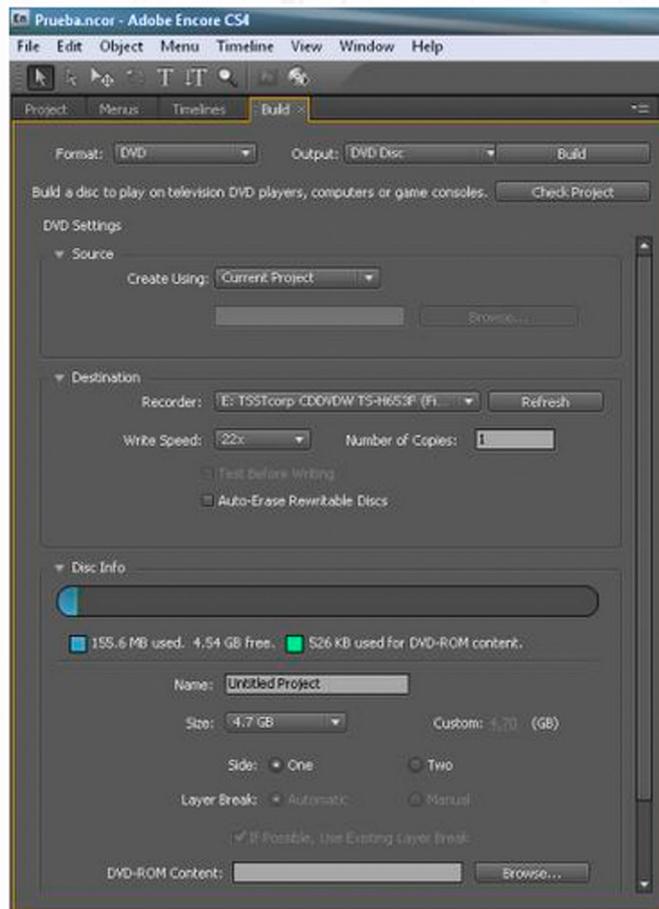
- **Imagen de DVD o Imagen de Blu-ray:** Crea una imagen Blu-ray o una imagen DVD en la unidad de disco duro. La imagen, normalmente, se utiliza para la replicación local mediante una aplicación de creación de originales de otro fabricante.

- **DVD original:** Graba una cinta digital lineal (DLT) que se utiliza para la replicación masiva de discos DVD. Para crear un original de DVD, es necesario tener la unidad DLT conectada al equipo informático. Al crearse un original se crea un informe DDP (Protocolo de descripción de discos), que los servicios de replicación necesitarán.

**Nota:** La opción de salida para crear originales no está disponible para los discos Blu-ray.

- **Flash:** Graba el proyecto como un archivo Flash para ser publicado en la Web, Encore crea todos los archivos necesarios. Los archivos de vídeo de Flash están en el formato FLV o F4V, según su elección

En nuestro caso solo queremos quemarlo en un disco de DVD por lo que seleccionaremos dicha opción. Al hacerlo no lleva al panel de Crear (Built)



A pesar de la gran cantidad de información y opciones existentes en este panel, realmente es muy poco lo que el editor hará aquí. De arriba abajo el panel nos indica:

- **Formato (Format):** en la imagen aparece DVD pero se puede seleccionar Blue Ray o Flash
- **Salida (output):** En la imagen aparece DVD Disc, pero también se puede seleccionar Carpeta (folder) Imagen (image) o Master
- **El Boton de Crear (built):** Al pulsarlo se inicia todo el proceso de Creación de archivos y quemado en Disco.
- **mas abajo aparece los botones:**
- **Comprobar Proyecto (Check Project):** que ya sabemos que hace
- **Destino (Destination):** que identifica la unidad en la que se quemará el disco, se puede seleccionar la velocidad de quemado y el numero de copias.
- **Información del Disco (Disc Info):** muestra el espacio ocupado por los archivos en el disco de destino

Nota si el video es mayor de 1 hora, el Encore no quemará el disco a menos que se realicen ajustes en las preferencias del programa (Menu Edición > Preferencias > General)

Si todo ha ido bien hasta aquí solo es cuestión de colocar un DVD en blanco en la unidad quemadora y pulsar el boton Crear (Built) y esperar a que el proceso termine.