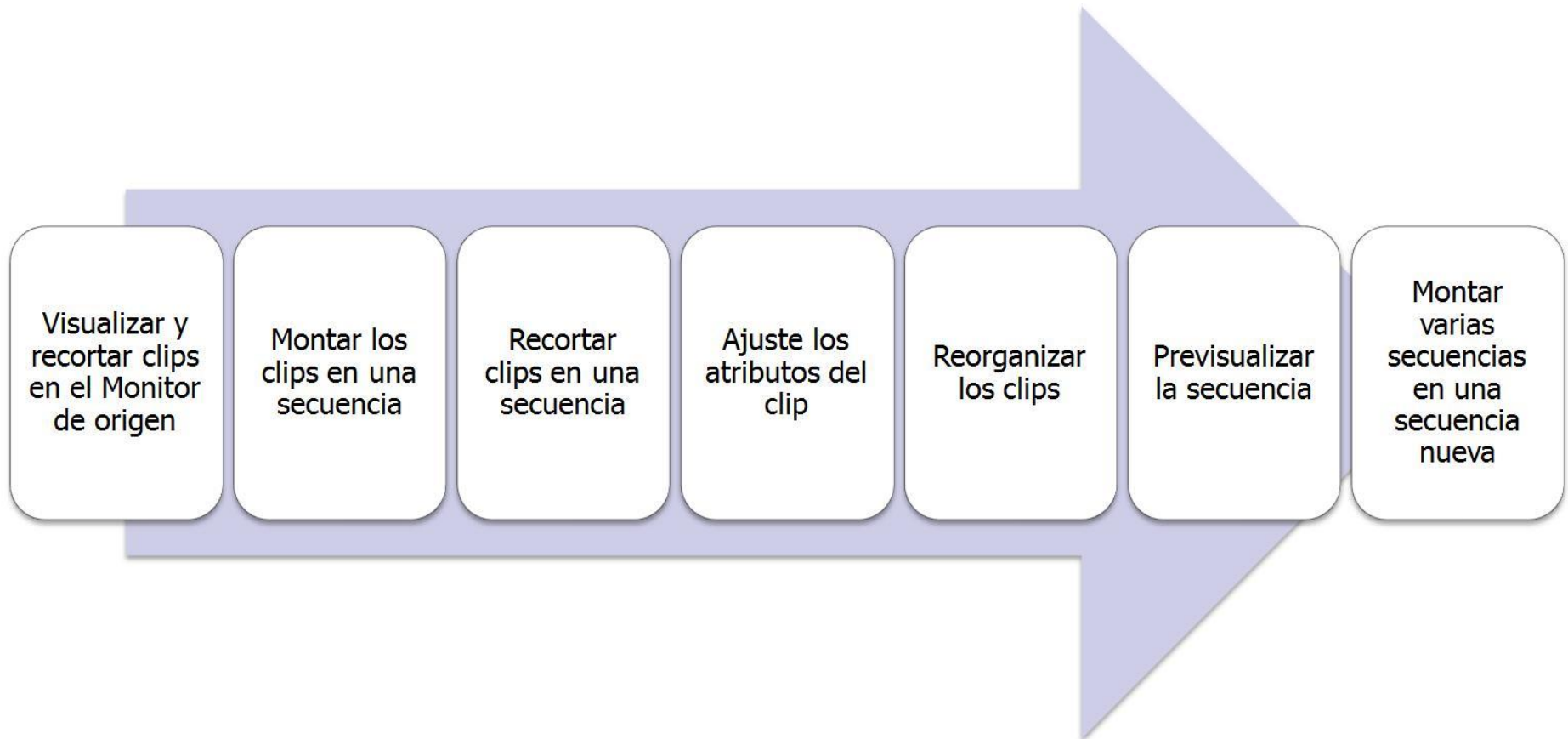


Edición básica

- ❖ Flujo de trabajo de edición
- ❖ Tipos de clips
- ❖ Panel Línea de tiempo
- ❖ Uso del indicador de tiempo actual
- ❖ Uso del código de tiempo
- ❖ Zoom
- ❖ Desplazamiento por secuencia
- ❖ Uso de pistas
- ❖ Recorte de clips
- ❖ Personalizar las preferencias
- ❖ Proporciones de aspecto
- ❖ Proporción de aspecto de fotogramas
- ❖ Proporción de aspecto de píxeles

Flujo de trabajo de edición

❖ Un procedimiento de edición habitual consta de los siguientes pasos:

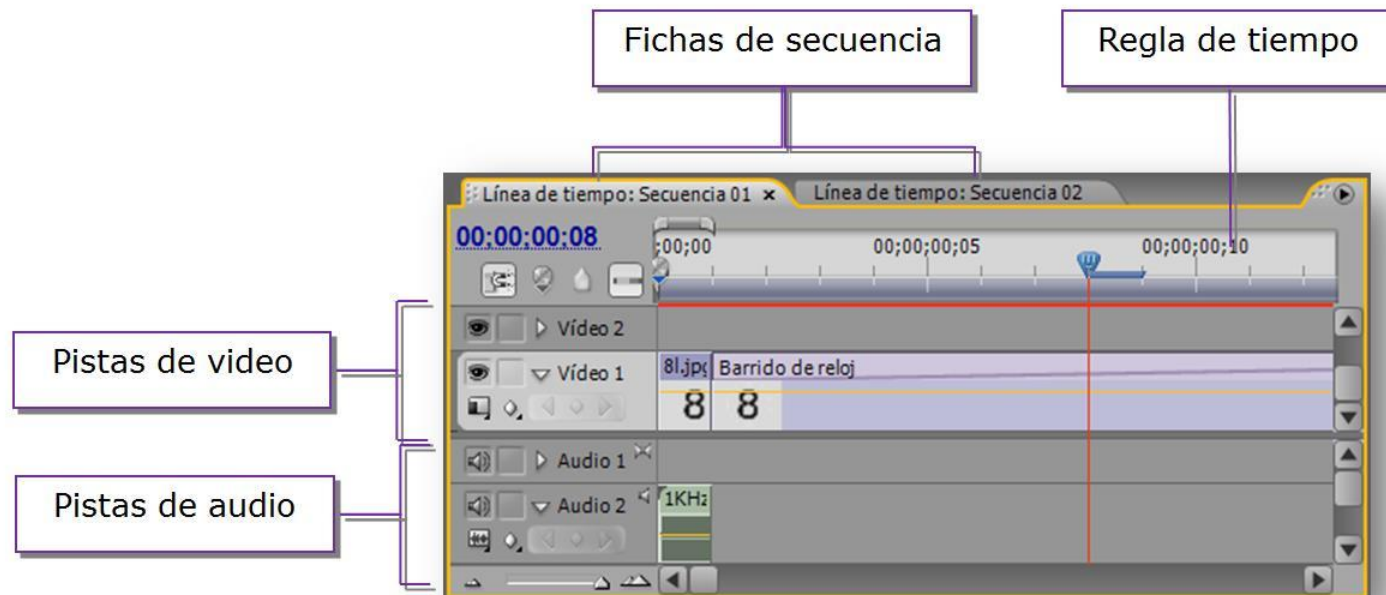


Tipos de clips

- ❖ **Clip de origen (maestro):** clip importado originalmente en el panel Proyecto. Aparece una sola vez en el panel Proyecto, de forma predeterminada. Si elimina el clip de origen del panel Proyecto, también se eliminan todos sus ejemplos.
- ❖ **Ejemplo de clip:** referencia dependiente a un clip de origen, utilizada en una secuencia. Cada vez que se agrega un clip a una secuencia, se crea otro ejemplo del clip. Un ejemplo de clip utiliza la referencia del archivo de origen y el nombre que utiliza su clip de origen. Aunque los ejemplos de clip no se muestran en el panel Proyecto, sí se diferencian en el menú Monitor de origen si los ejemplos se abren ahí. El menú Monitor de origen muestra los ejemplos por nombre, nombre de secuencia y punto de entrada.
- ❖ **Subclip:** sección de un clip maestro que hace referencia al archivo de medios del clip maestro. Se utilizan para organizar y administrar los proyectos, especialmente, cuando se necesitan únicamente secciones de clips maestros largos.
- ❖ **Clip duplicado:** copia independiente de un clip de origen creada manualmente mediante el comando Edición > Duplicar o mediante la importación de un archivo más de una vez. Un clip duplicado mantiene su propia referencia al archivo de origen del clip original en el disco y existe como un clip adicional en el panel Proyecto. Un clip duplicado no se elimina cuando se elimina su original del panel Proyecto. Los nombres de los clips duplicados y maestros se pueden cambiar de manera independiente.

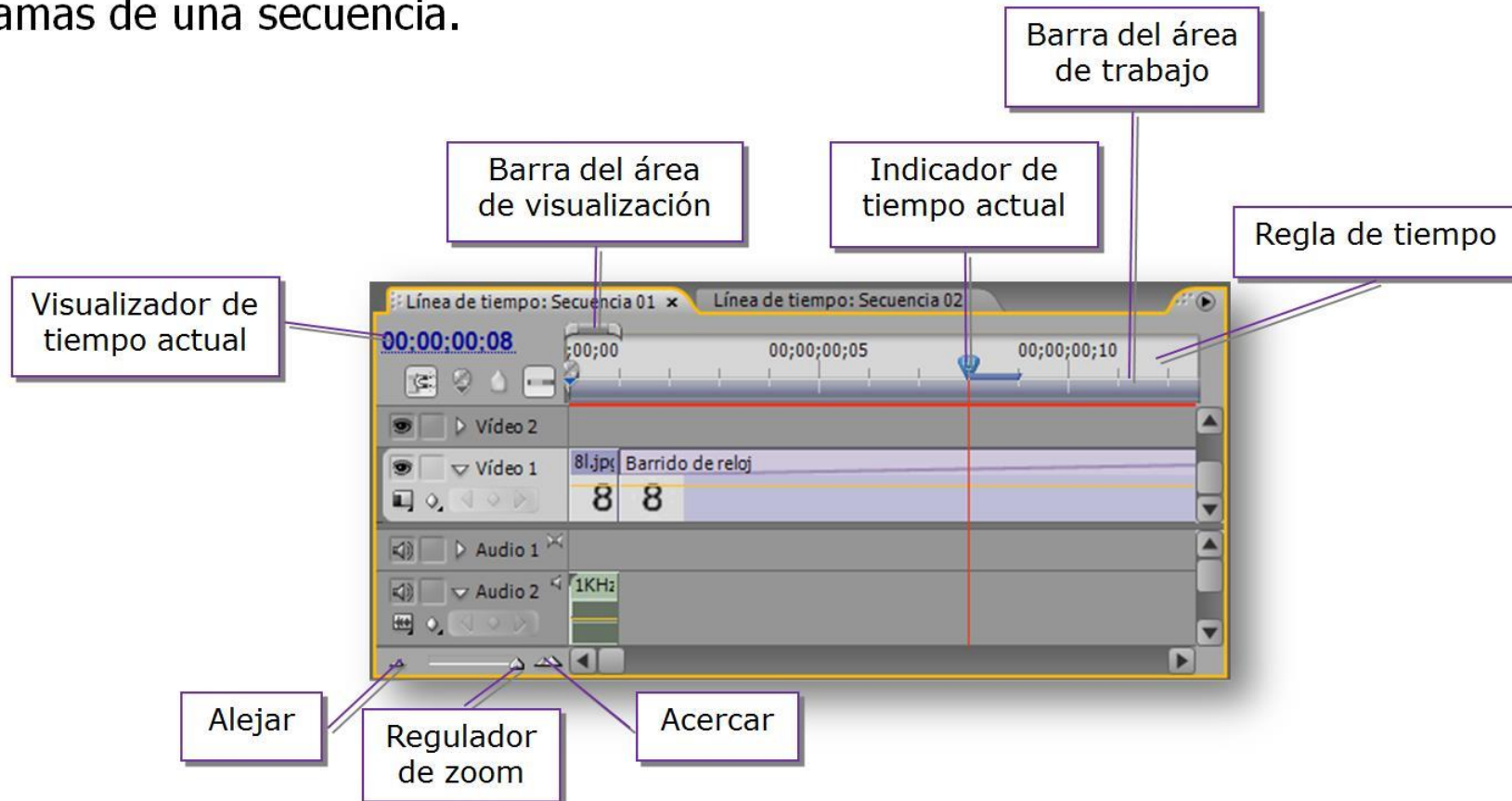
Panel Línea de tiempo

- ❖ Las secuencias se ensamblan y reorganizan en el panel **Línea de tiempo**, que representa una secuencia de forma gráfica, mostrando los clips, las transiciones y los efectos.
- ❖ Una secuencia puede estar formada por varias pistas de audio y de vídeo



Panel Línea de tiempo

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



Uso del indicador de tiempo actual

- ❖ Para cambiar la posición del indicador de tiempo actual:
 - Arrastrar el indicador de tiempo actual.
 - Clic donde se desee colocar el indicador de tiempo actual.
 - Arrastrar el visualizador de tiempo actual.
 - Escribir un tiempo válido en la pantalla de tiempo actual.
 - Utilizar cualquier control de reproducción del monitor de programa.
 - Flecha derecha o Izquierda.
- ❖ Para mover el indicador en incrementos de cinco fotogramas:
 - Shift + teclas de flecha.

Uso del código de tiempo

- ❖ Para mover el indicador de tiempo actual usando el código de tiempo:
 - Escribir otro tiempo en el valor del código de tiempo y pulsar Entrar
 - Arrastrar el valor del código de tiempo hacia la izquierda o hacia la derecha.
- ❖ Al introducir códigos de tiempo, se puede utilizar cualquiera de los métodos abreviados de teclado siguientes:
 - Omitir ceros delante
 - Omitir puntos y comas (NTSC) o dos puntos (PAL)
 - Introducir valores que excedan los valores normales
 - Incluir un signo más (+) o un signo menos (–)
 - Agregar un punto

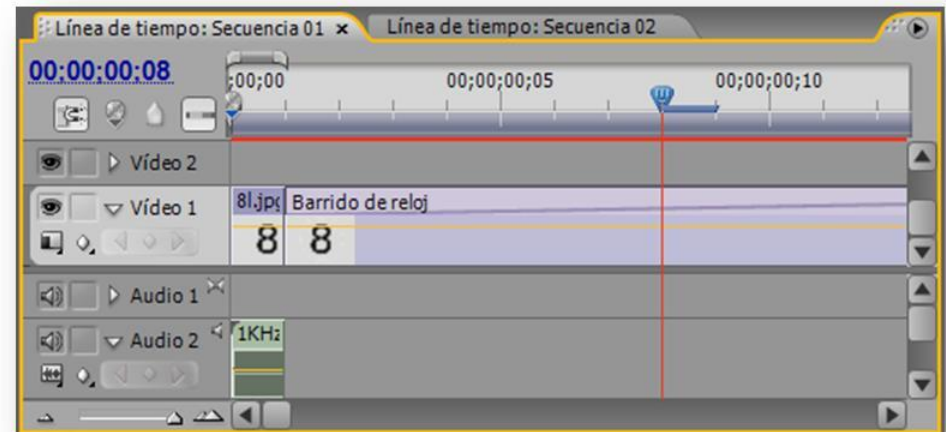
Zoom

- ❖ Para acercar una secuencia en el panel Línea de tiempo:
 - Seleccionar la herramienta Zoom y hacer clic o arrastrar la selección del área de marco alrededor de la parte de la secuencia que se desee visualizar con mayor detalle.
 - Arrastrar el control de zoom hacia la derecha o clic en el botón Acercar .
 - Arrastrar los extremos de la barra del área de visualización para acercarlos.
- ❖ Para alejar una secuencia en el panel Línea de tiempo:
 - Seleccionar la herramienta Zoom + Alt y hacer clic en un área del panel Línea de tiempo.
 - Arrastrar el control de zoom hacia la izquierda o hacer clic en el botón Alejar .
 - Arrastrar los extremos de la barra del área de visualización para separarlos.



Desplazamiento por secuencia

- ❖ Para desplazarse hacia la izquierda:
 - **Flecha arriba**
- ❖ Para desplazarse hacia la derecha:
 - **Flecha abajo**



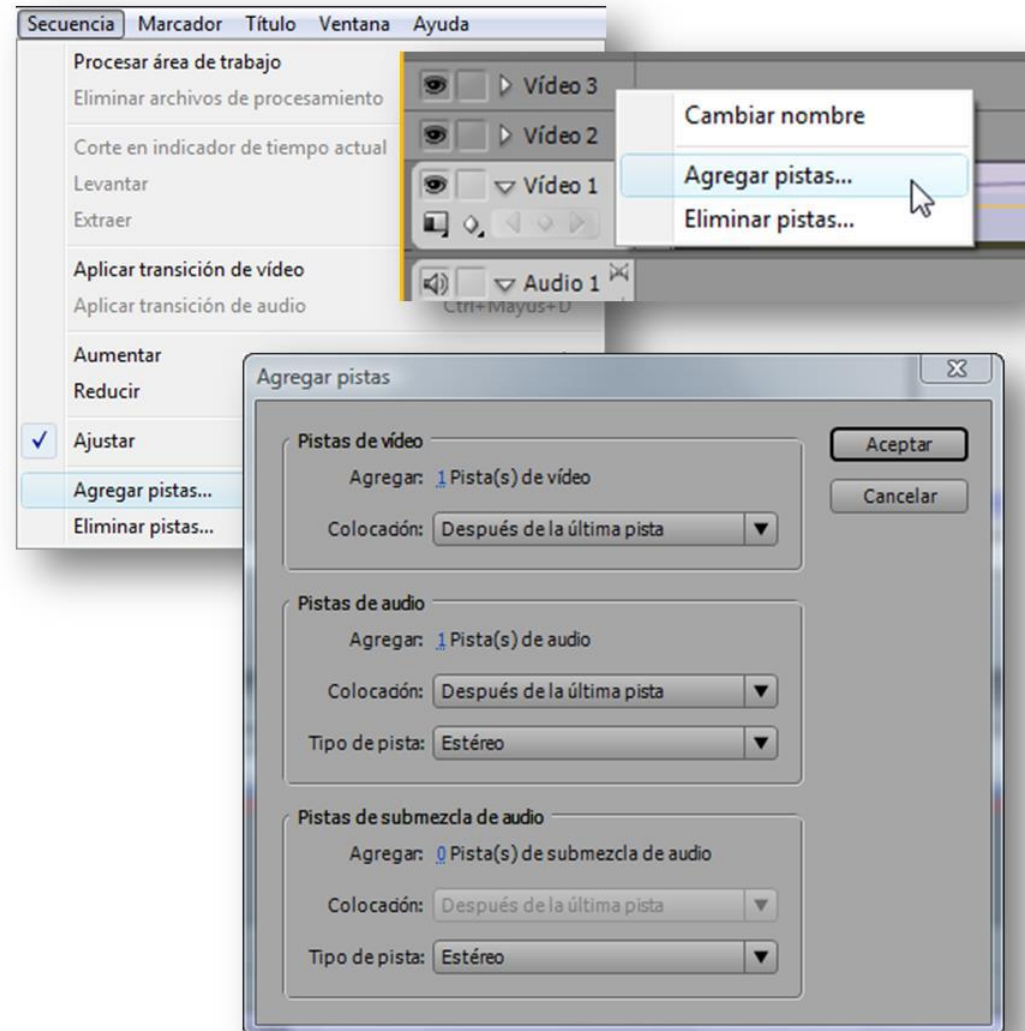
Uso de pistas

- ❖ Los clips se organizan en las pistas de video y audio del panel Línea de tiempo, donde también se editan y se les pueden agregar efectos especiales.
- ❖ Se pueden agregar o eliminar pistas, cambiar su nombre y decidir cuáles se verán afectadas por un procedimiento.

Uso de pistas

❖ Para agregar pistas:

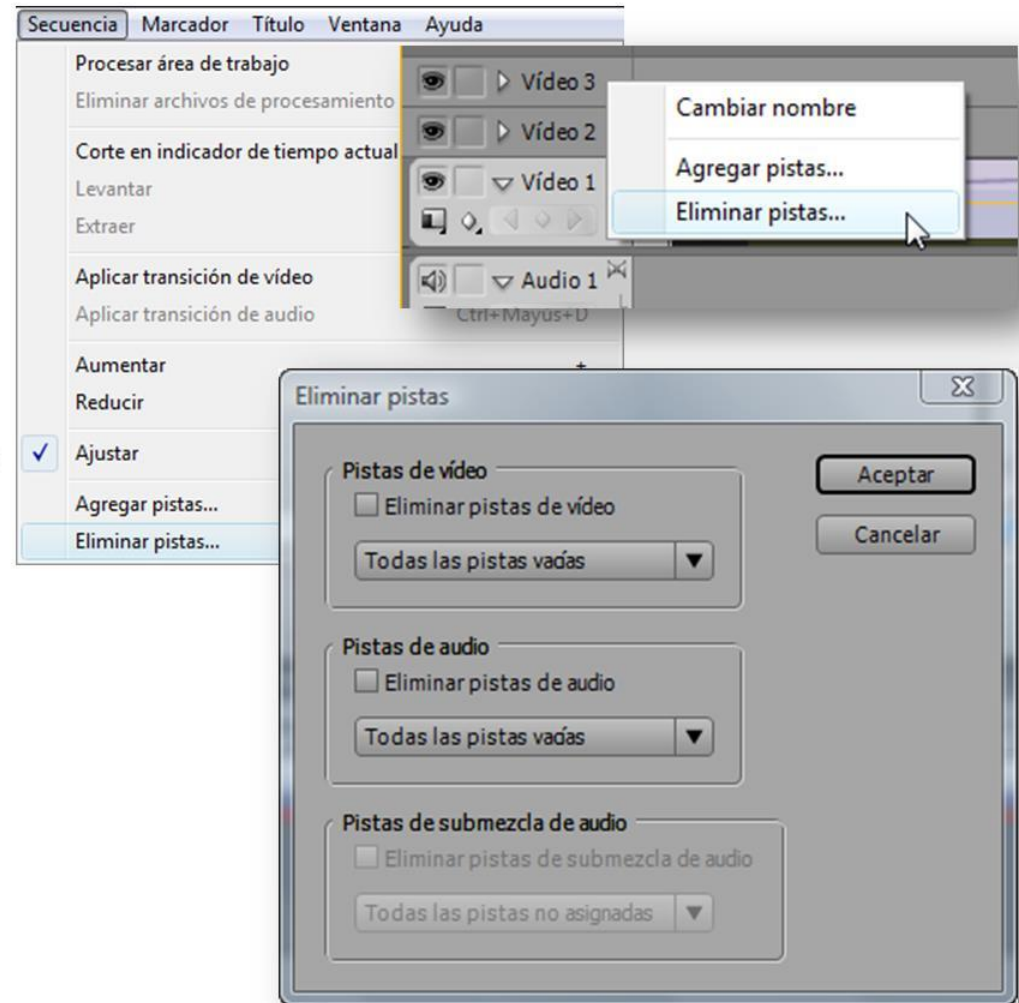
- **Secuencia – Agregar pistas...**
- **Menú contextual – Agregar pistas...**
- Las nuevas pistas de video aparecen sobre las pistas de video existentes.
- Las nuevas pistas de audio aparecen bajo las pistas de audio existentes.
- Si se elimina una pista, se eliminarán todos los clips de la pista, aunque los clips de origen que se incluyan en la lista del panel Proyecto no se verán afectados.



Uso de pistas

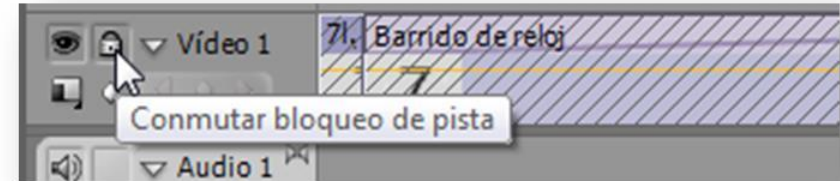
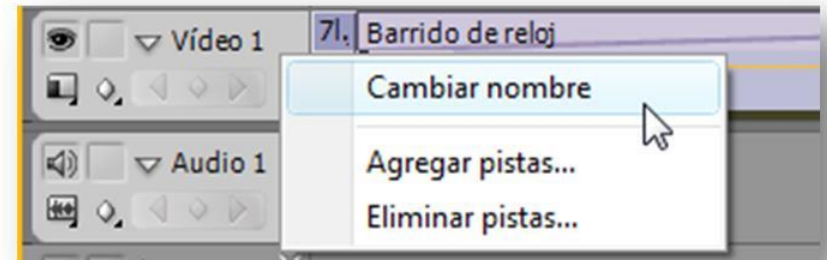
❖ Para eliminar pistas:

- **Secuencia – Eliminar pistas...**
- **Menú contextual – Eliminar pistas...**
- Las nuevas pistas de video aparecen sobre las pistas de video existentes.
- Las nuevas pistas de audio aparecen bajo las pistas de audio existentes.
- Si se elimina una pista, se eliminarán todos los clips de la pista, aunque los clips de origen que se incluyan en la lista del panel Proyecto no se verán afectados.



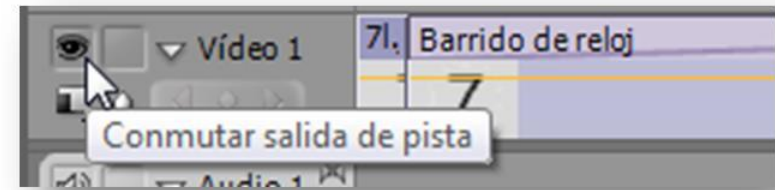
Uso de pistas

- ❖ Para renombrar una pista:
 - **Menú contextual – Cambiar nombre**
- ❖ Para bloquear una pista:
 - **Botón Conmutar bloqueo de pista**
 - Cuando se está trabajando en otras partes de la secuencia, esta opción es útil bloquear una pista completa para evitar que se produzcan cambios en los clips de esa pista.



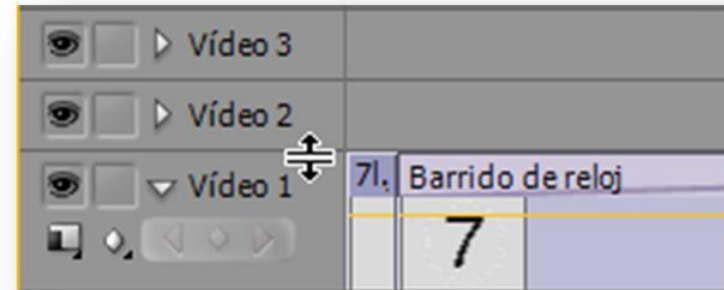
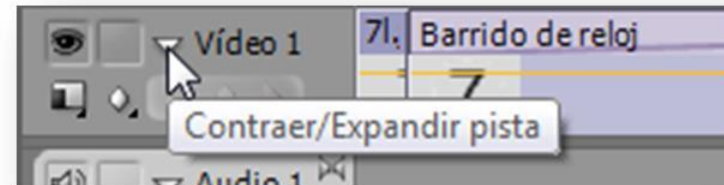
Uso de pistas

- ❖ Para excluir una pista de una secuencia:
 - **Botón Conmutar salida de pista**
- ❖ Para excluir todas las pistas de audio o video de una secuencia:
 - **Shift + Botón Conmutar salida de pista**



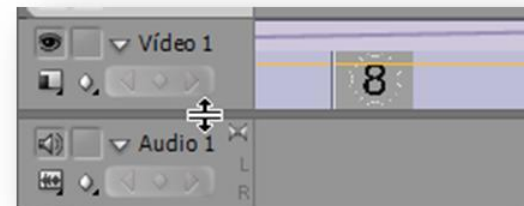
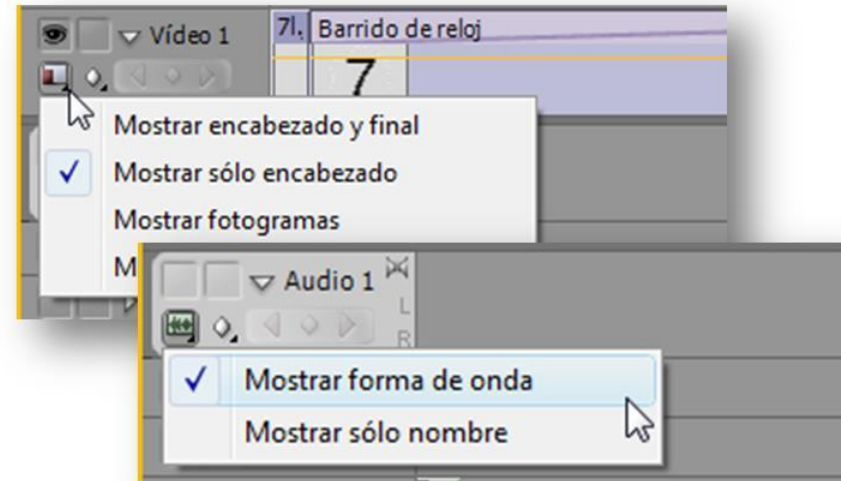
Uso de pistas

- ❖ Para expandir o contraer una pista:
 - **Botón Contraer/Expandir pista**
- ❖ Para redimensionar una pista:
 - **Clic sostenido** en el área de encabezado de pista entre dos pistas y arrastrar.



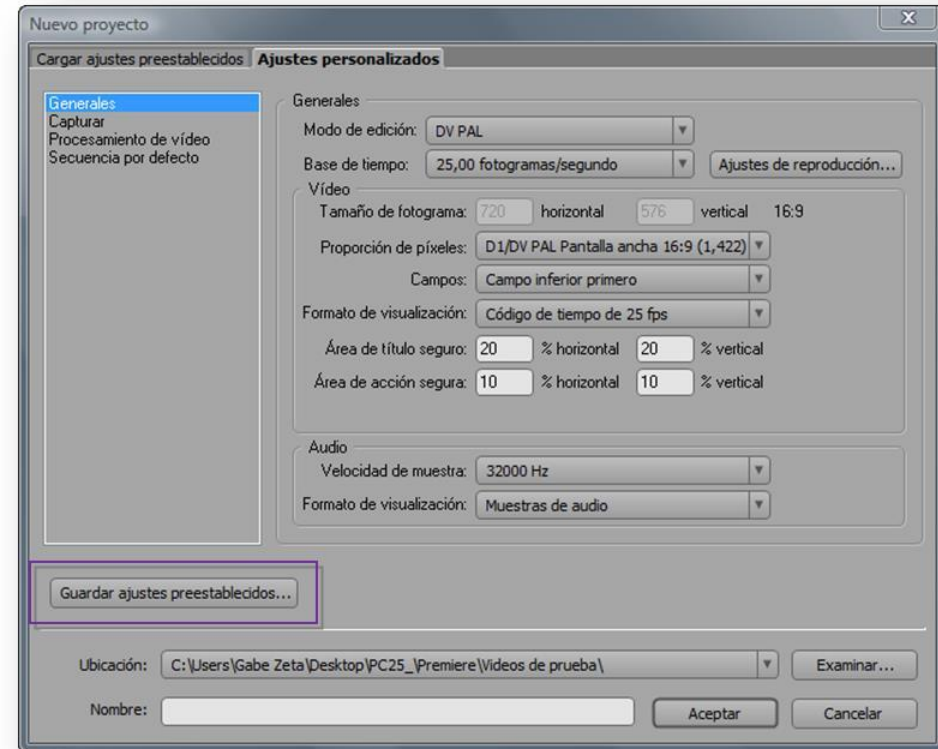
Uso de pistas

- ❖ Para definir el estilo de visualización de una pista:
 - **Expandir la pista y clic en el botón Definir estilo de visualización**
- ❖ Para redimensionar la sección de cabecera de pista:
 - **Clic sostenido** sobre el borde derecho del encabezado de pista y arrastrar hacia la derecha.
- ❖ Para ajustar el área visible de pistas de video y audio:
 - **Clic sostenido** entre las pistas Video 1 y Audio 1 (en el área de cabecera de las pistas o entre las barras de desplazamiento) y arrastrar hacia arriba o hacia abajo.



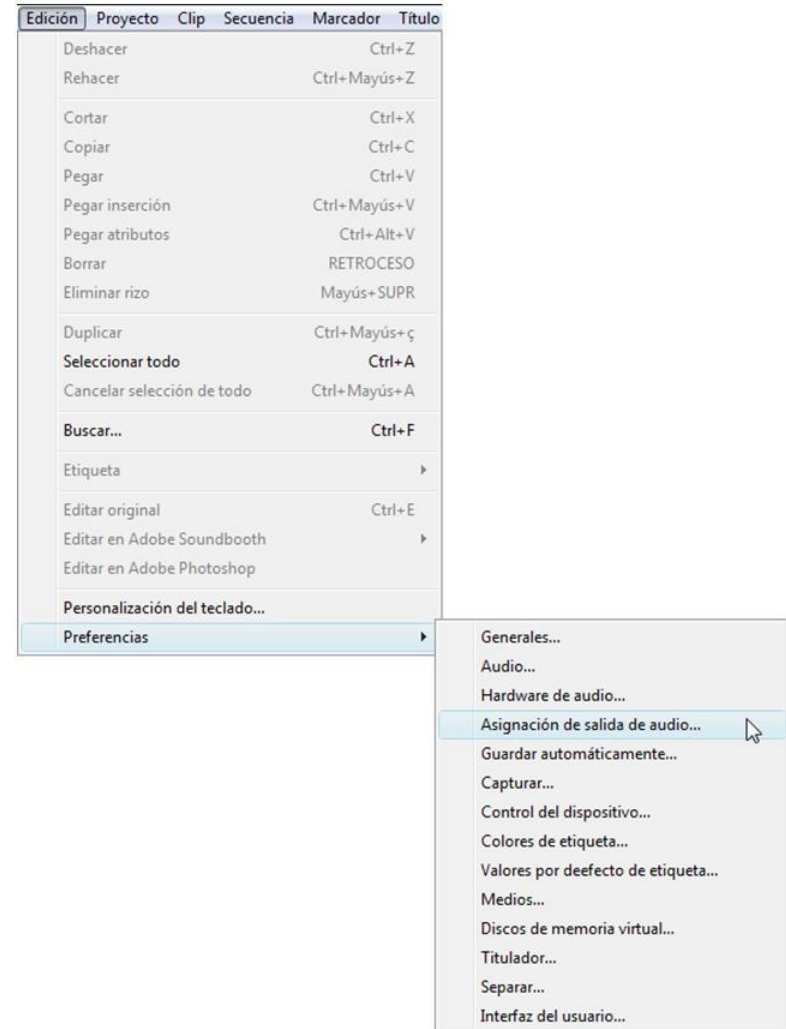
Recorte de clips

- ❖ Para personalizar la mayoría de los ajustes del proyecto, debe iniciar un proyecto nuevo, seleccionar un ajuste preestablecido y, a continuación, cambiar los ajustes desde la solapa **Ajustes personalizados**.
- ❖ Para guardar los ajustes personalizados como un ajuste preestablecido que pueda utilizar para futuros proyectos, haga clic en **Guardar ajustes preestablecidos**.



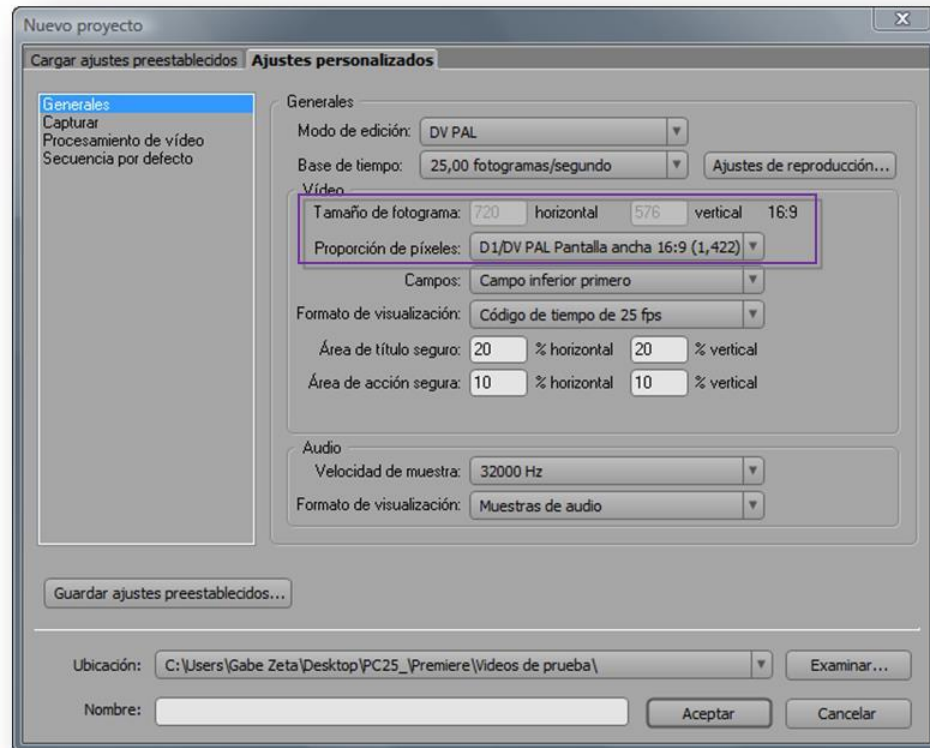
Personalizar las preferencias

- ❖ Las preferencias permiten personalizar la apariencia y el comportamiento de Adobe Premiere.
- ❖ Estas preferencias seguirán siendo efectivas hasta que se modifiquen.
- ❖ **Edición – Preferencias** y seleccione la categoría de preferencias que desee modificar.



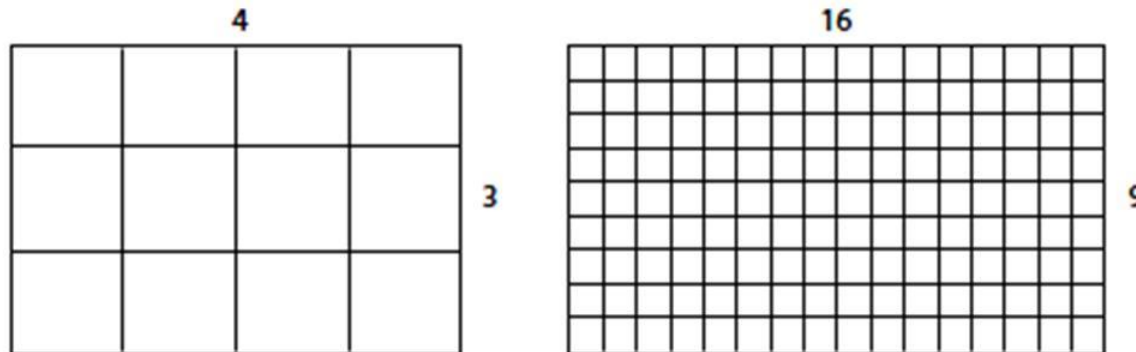
Proporciones de aspecto

- ❖ 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**.
 - Los píxeles que conforman el fotograma tienen una **proporción de aspecto de píxeles**.



Proporción de aspecto de fotogramas

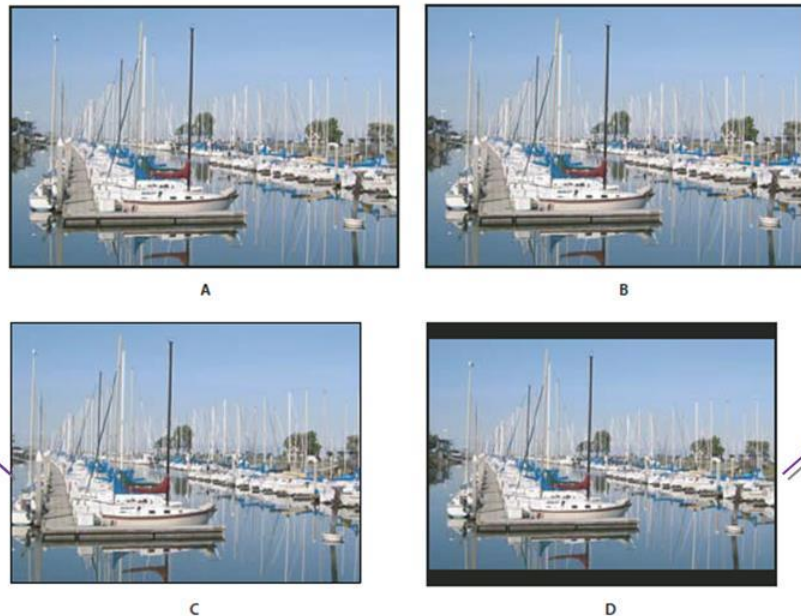
- ❖ Indica la relación entre la anchura y la altura en las dimensiones de una imagen.
 - Por ejemplo, DV NTSC tiene una proporción de aspecto de fotogramas de 4:3 (o una anchura de 4,0 por una altura de 3,0)
 - Un fotograma de pantalla ancha típico tiene una proporción de aspecto de 16:9.



Proporción de aspecto de fotogramas de 4:3 (izquierda) y de 16:9 más ancha (derecha)

Proporción de aspecto de fotogramas

- ❖ 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.



Panorámica

Panorámica y
exploración

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

- ❖ 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 video 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.



A



B



C

Proporciones de aspecto de píxeles y de fotogramas
A. Imagen 4:3 de píxeles cuadrados visualizada en un monitor de 4:3 píxeles cuadrados (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)