

2023

Adobe Premiere Pro



Tutorial básico de edición de video en Adobe Premiere Pro sobre los tutoriales de Editalo Pro, para acceder a ellos selecciona el siguiente enlace QR :

[\(82\) Aprende a EDITAR \[de 0 a 100 🔥\] en ADOBE PREMIERE CC - YouTube](#)



Pere Manel Verdugo Zamora

www.peremanelv.com

Contenido

Capítulo 1.- Crear un proyecto	2
Capítulo 2.- Configurar el proyecto correctamente.....	6
Capítulo 3.- Personalizado el espacio de trabajo.....	7
Capítulo 4.- Configurar las secuencias.....	15
Capítulo 5.- Panel Proyecto	21
Capítulo 6.- Panel Origen.....	25
Capítulo 7.- Línea de tiempo	32
Capítulo 8.- ¿Conoces estos 2 TRUCOS RÁPIDOS? – Premiere Pro	36
Capítulo 9.- ¿De cuántas formas se puede CORTAR un clip en Premiere Pro?.....	38
Capítulo 10.- Archivos PROXY para EDITAR FLUIDO en Adobe Premiere	40
Capítulo 11.- Método para una Edición organizada y productiva	46
Capítulo 12.- Renderizar en Premiere Pro.....	52
Capítulo 13.- Aprender a poner un vídeo sobre otro en Adobe Premiere	60
Capítulo 14.- Usar AJUSTAR vs ESCALAR a tamaño de Fotograma en Premiere Pro	67
Capítulo 15.- Como obtener FOTOS de un video 4K en Adobe Premiere	72
Capítulo 16.- OffLine en Adobe Premiere.....	79
Capítulo 17.- Opciones de edición cuando se usan vídeos en 4K	81
Capítulo 18.- Cómo aplicar fácilmente transiciones de video en Adobe Premiere	88
Capítulo 19.- Agregar una transición a varios videos a la vez en Adobe Premiere	95
Capítulo 20.- TÍTULOS y TEXTOS en Adobe Premiere (Primera parte)	97
Capítulo 21.- TÍTULOS y TEXTOS en Adobe Premiere (Segunda parte)	104
Capítulo 22.- Títulos en versiones antiguas de Adobe Premiere.....	113
Capítulo 23.- El mejor formato de audio para grabar y editar (Audition)	117
Capítulo 24.- ¿Cómo Editar audio en Adobe Premiere fácilmente?.....	129
Capítulo 25.- Cómo editar videos al ritmo de la música.....	135
Capítulo 26.- ¿Cómo realizar transiciones de Audio en Premiere?	141
Capítulo 27.- ¿Cómo normalizar Audio y video en Premiere?	145
Capítulo 28.- ¿Cómo sincronizar Audio y Video en Adobe Premiere?	150
Capítulo 29.- Editar varios proyectos a la vez en Premiere	154
Capítulo 30.- 18 Plantillas de texto CINE para Premiere.	160
Capítulo 31.- 3 Métodos para congelar un fotograma en Premiere.....	172
Capítulo 32.- Editar más rápido usando atajos de teclado en Premiere	177
Capítulo 33.- Exportar en Premiere con la máxima calidad	179
Capítulo 34.- Archivar los proyectos de video terminados.....	187
Capítulo 35.- Problemas comunes al editar en Premiere.....	190

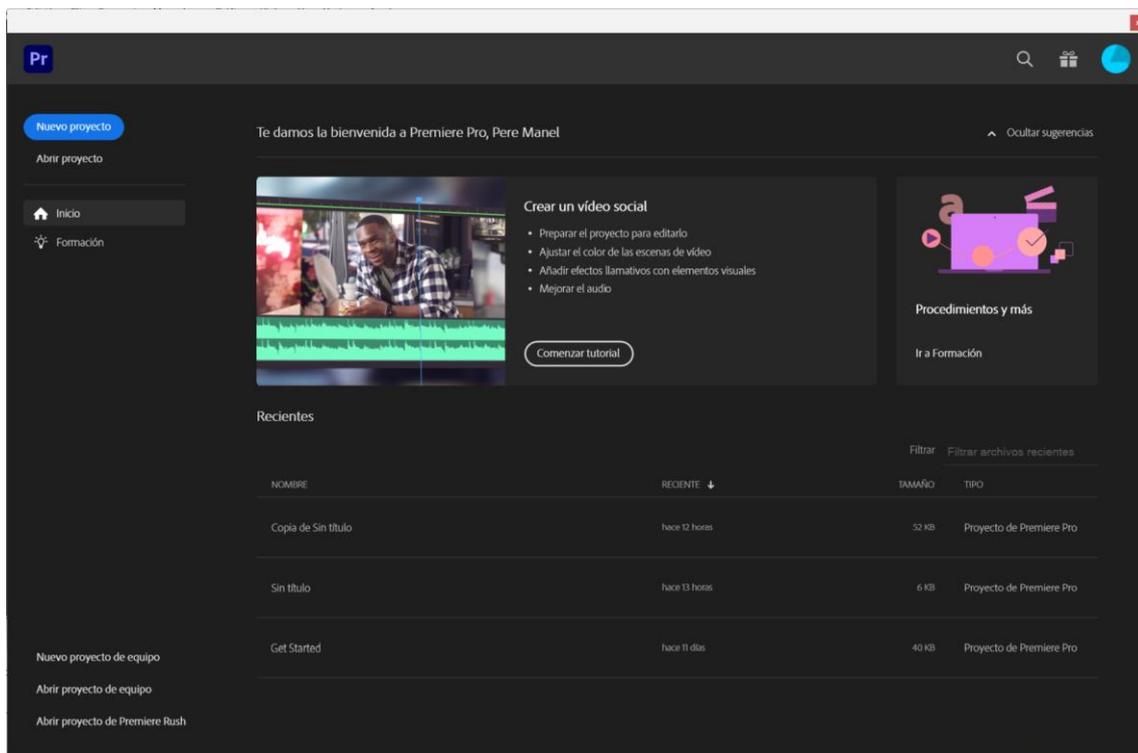
Capítulo 1.- Crear un proyecto

Un proyecto en Premiere es un archivo con una extensión. prproj es el encargado de tener ordenado todos los archivos multimedia que tiene el proyecto, además de todas las transiciones, efectos, títulos, etc.

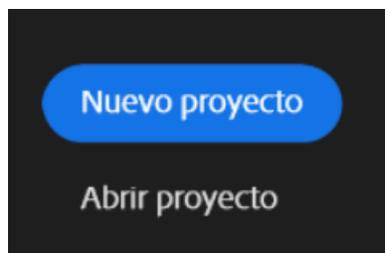
No están incluidos en el proyecto, sino que tiene la referencia de donde están ubicados los archivos.

Si durante la edición de un proyecto eliminamos un archivo o lo cambiamos de lugar, Premiere nos avisará que no encuentra el archivo.

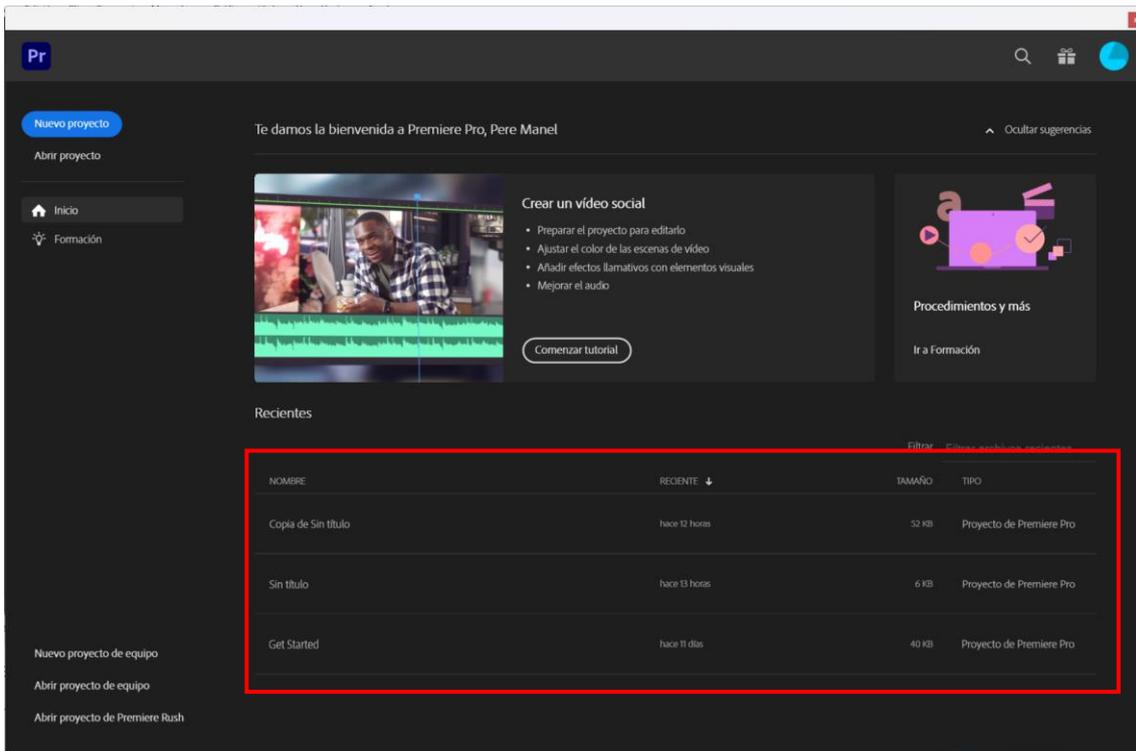
Vamos a ejecutar Adobe Premiere.



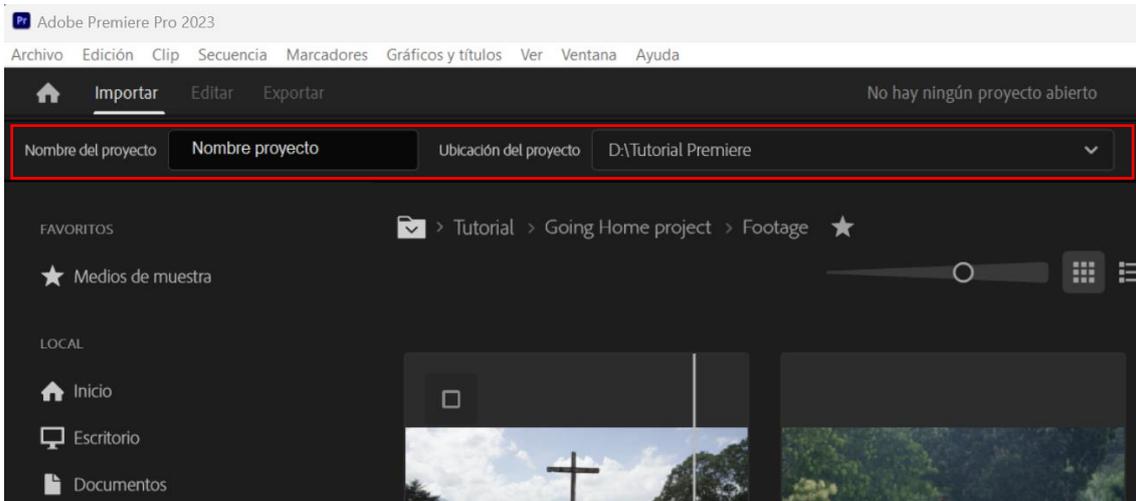
En la pantalla de bienvenida podrás crear un proyecto nuevo o abrir un proyecto que tenemos guardado.



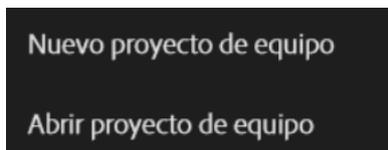
También te muestro los accesos directos de los últimos proyectos editados:



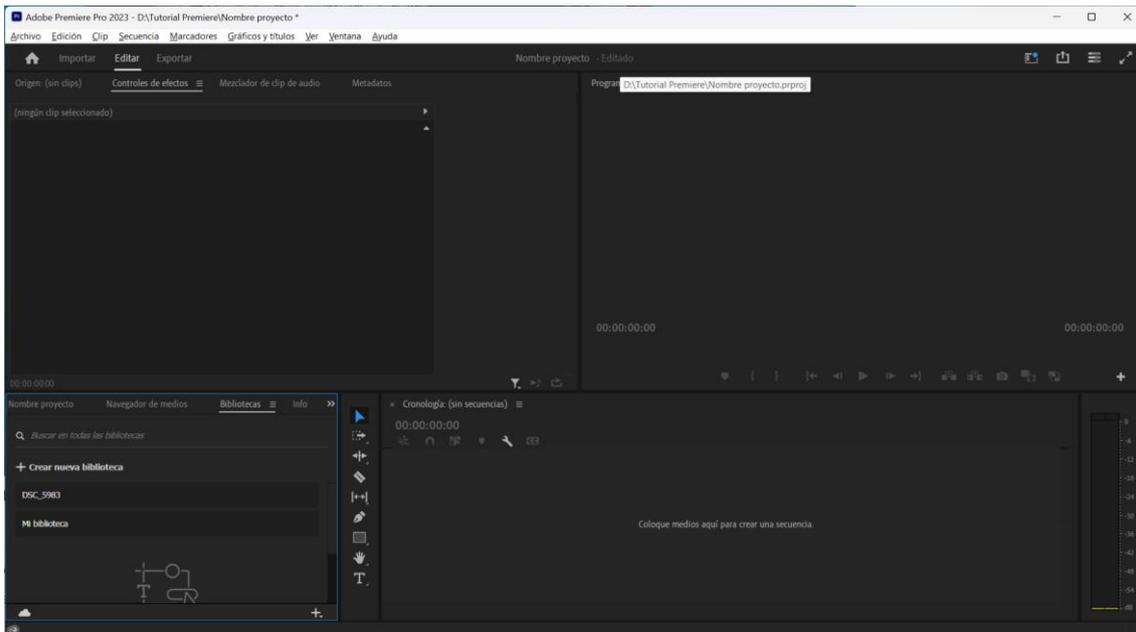
En nuestro caso vamos a crear un nuevo proyecto:



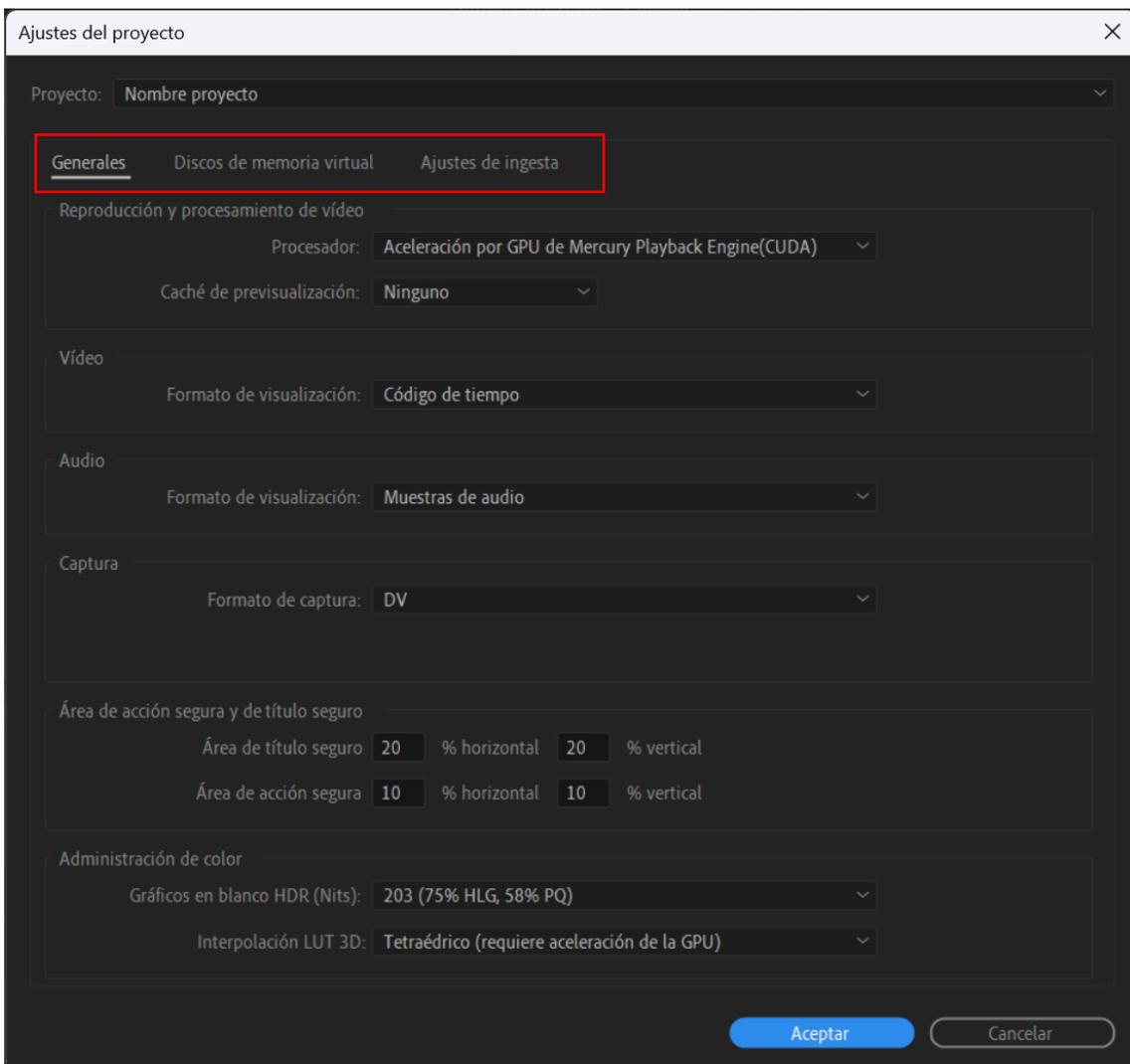
Donde daremos nombre al proyecto y su ubicación.



Nuevo proyecto de equipo y Abrir proyecto de equipo nos permite trabajar en el mismo proyecto a un conjunto de personas, para ello tienes que tener una cuenta de adobe creative cloud.



Vamos a seleccionar del menú Archivo, Ajustes proyecto, podremos seleccionar Generales..., Discos de memoria virtual y Ajustes de ingesta.



Si seleccionas una de las tres opciones se abre una ventana que contiene tres pestañas para acceder a las tres opciones.

En la pestaña generales podemos seleccionar el procesador de reproducción y procesamiento, por defecto adobe seleccionará la más recomendable.

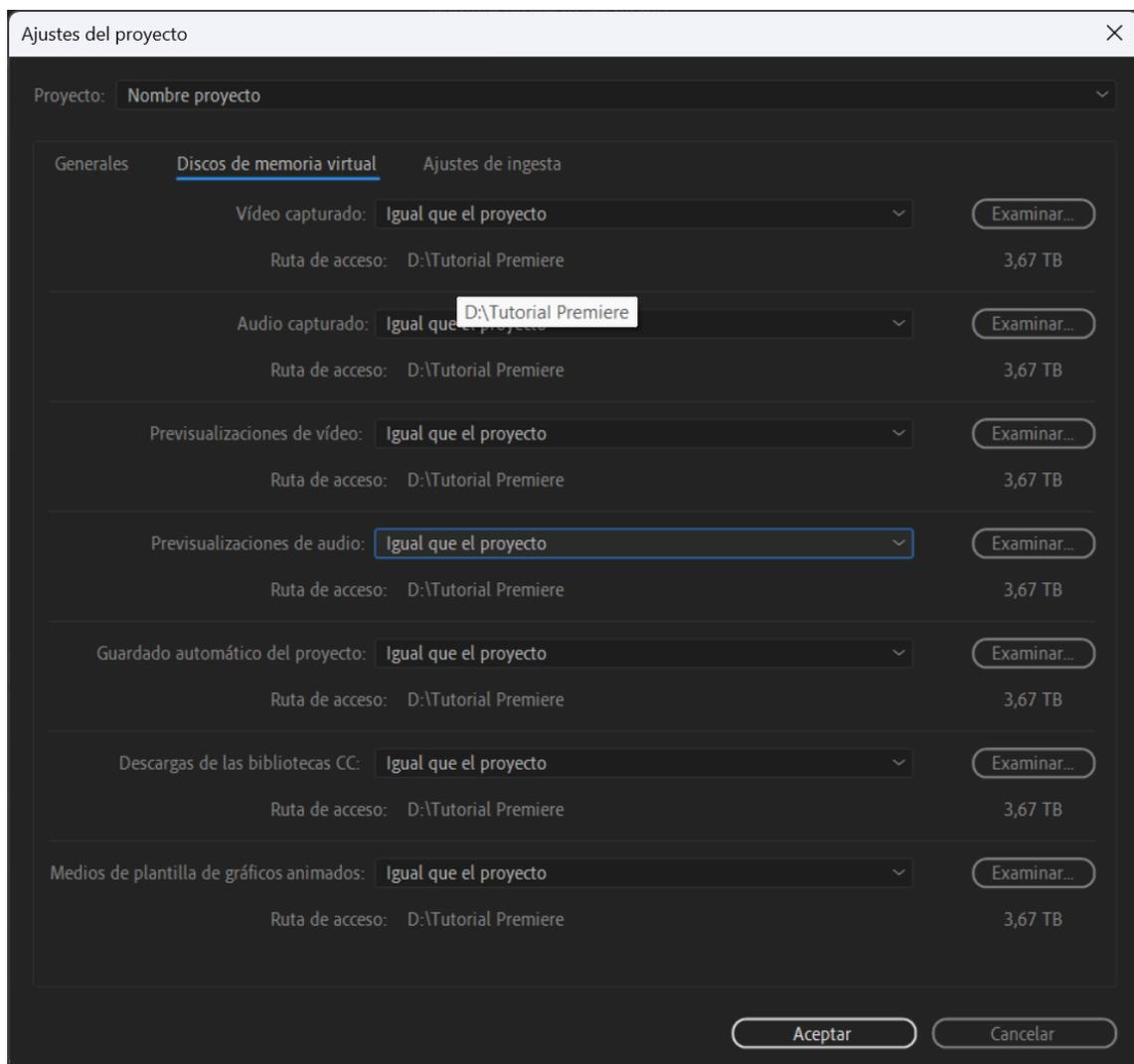
En el apartado de vídeo podremos seleccionar el formato de visualización entre varias opciones.

En el apartado de audio podremos seleccionar el formato que más nos convenga.

Si realizamos una captura podremos seleccionar entre VD o HVD.

En la pestaña Discos de memoria virtual podemos seleccionar donde queremos guardar el video capturado, audio capturado, previsualizaciones de vídeo y previsualizaciones de audio, nosotros seleccionaremos 'Igual que el proyecto'.

Además de otras opciones como Guardado automático del proyecto, descargas de bibliotecas Medio de plantillas y gráficos animados.



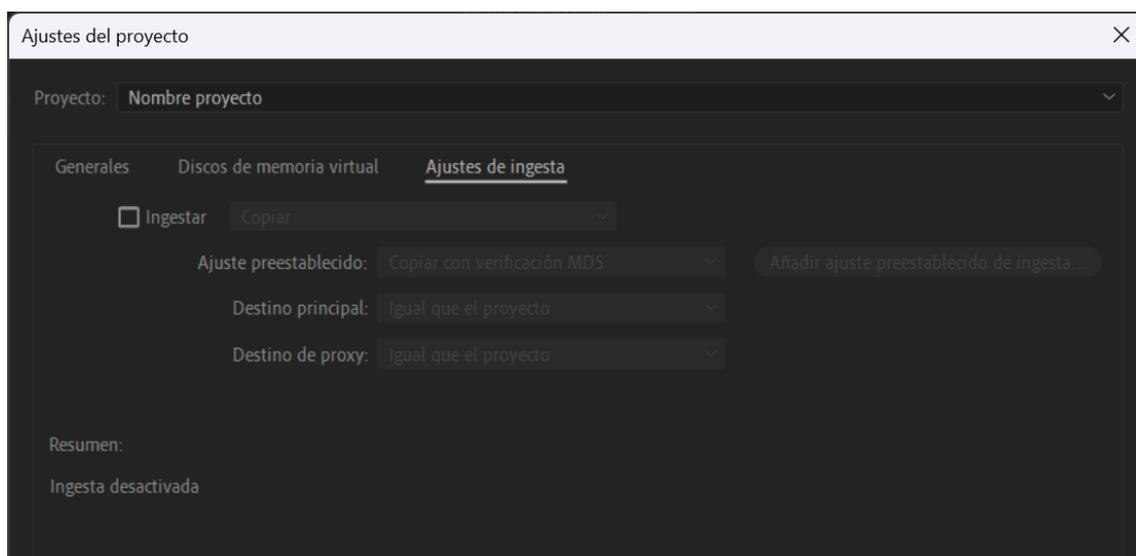
En la pestaña Ajustes de ingesta que comentaremos en capítulos posteriores.

Capítulo 2.- Configurar el proyecto correctamente.

Cuando vamos a importar archivos de vídeo, música, etc. Adobe Premiere nos da la posibilidad de realizar una copia de los archivos que estamos importando, pero no solo nos da esta posibilidad también nos permite transcodificarlo a otro formato más compatible con el programa.

Si importamos archivos muy pesados nos da la posibilidad de crear archivos proxis.

En este capítulo veremos las opciones de configuración de Ajustes de ingesta.



Por defecto la casilla ingestar aparecerá deshabilitada.

Si la activamos nos permitirá las siguientes opciones:

Copiar, Transcodificar, Crear proxis o crear y copiar proxis.

Con la opción Transcodificar los copiará en un formato más compatible.

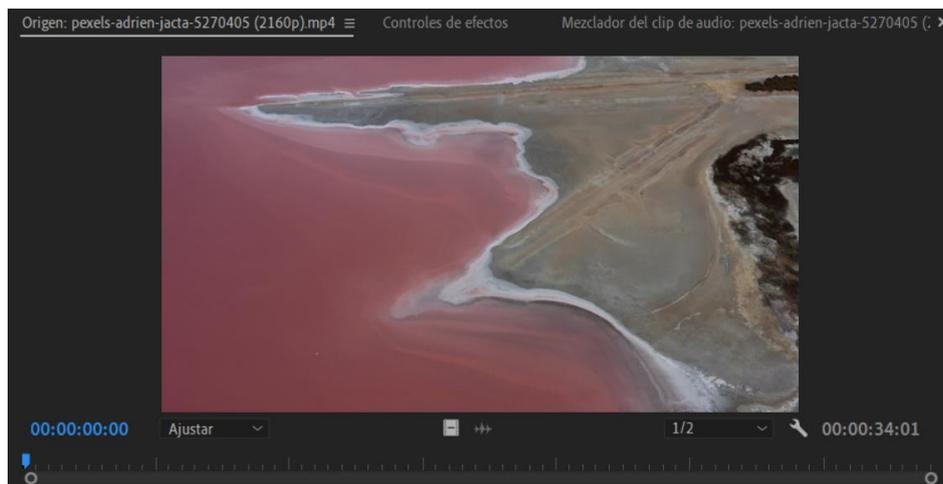
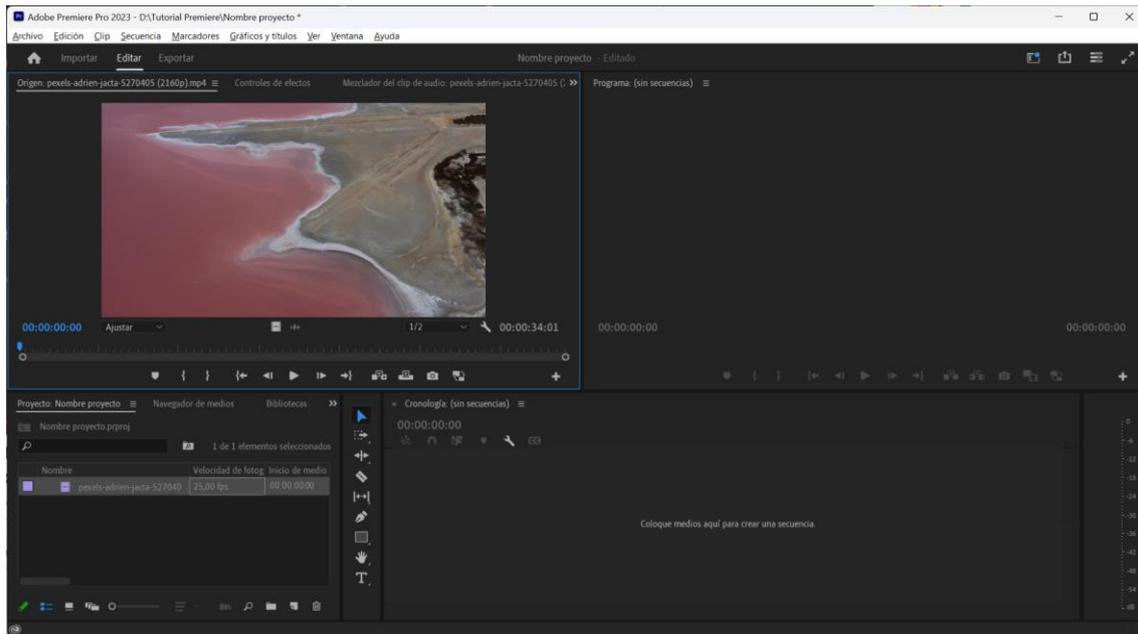
Con la opción proxis hacemos la que la reproducción de los mismos sea más fluidos, ya que estos serán menos pesados, a la hora de exportar el proyecto no usará los vídeos proxis sino los archivos originales.

Tanto si elegimos transcodificar como proxis nos dará opción a elegir distintos ajustes.

En el apartado ajuste preestablecido si dejamos seleccionado 'Copia con verificación MSD' nos aseguramos de que las copias sean idénticas.

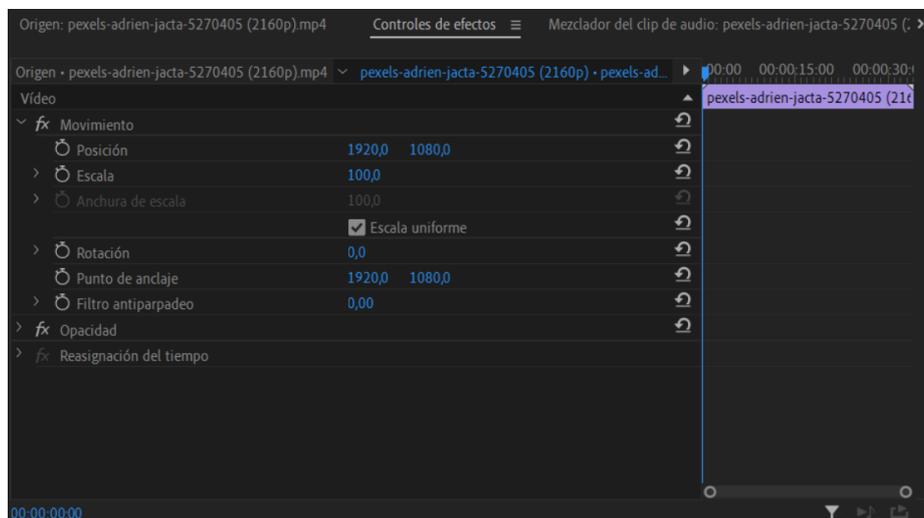
En el apartado Destino principal podemos cambiar la ubicación de los archivos, si dejamos preestablecidos se guardarán en los ajustes que hicimos en la pestaña Discos de memoria virtual.

Capítulo 3.- Personalizado el espacio de trabajo



No mostrará el vídeo que tenemos seleccionado.

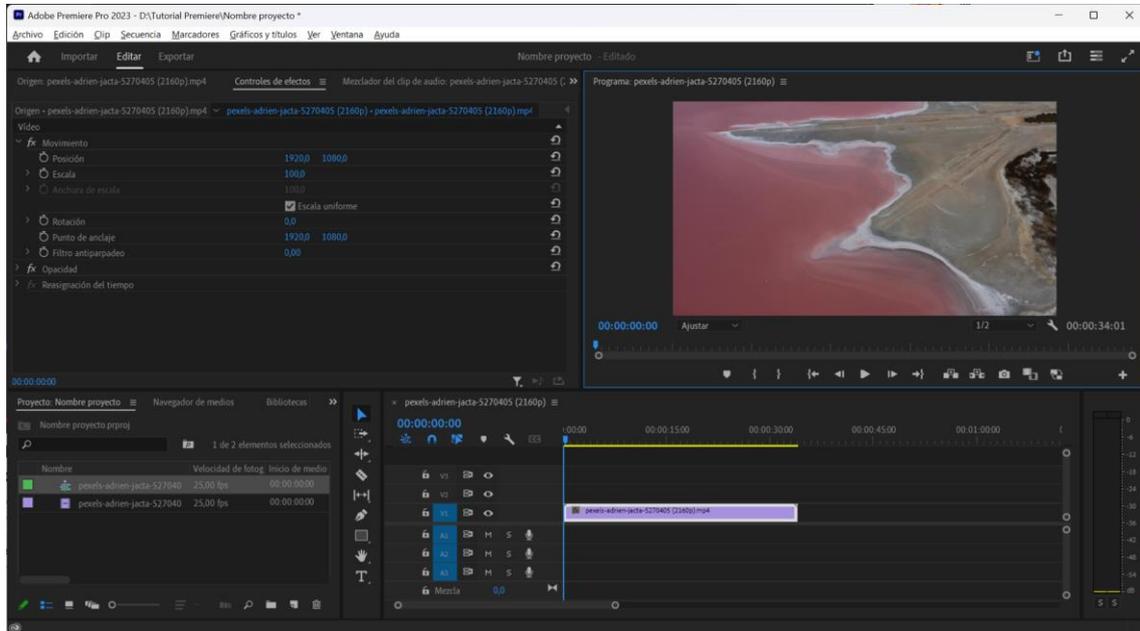
La pestaña Control de efectos:



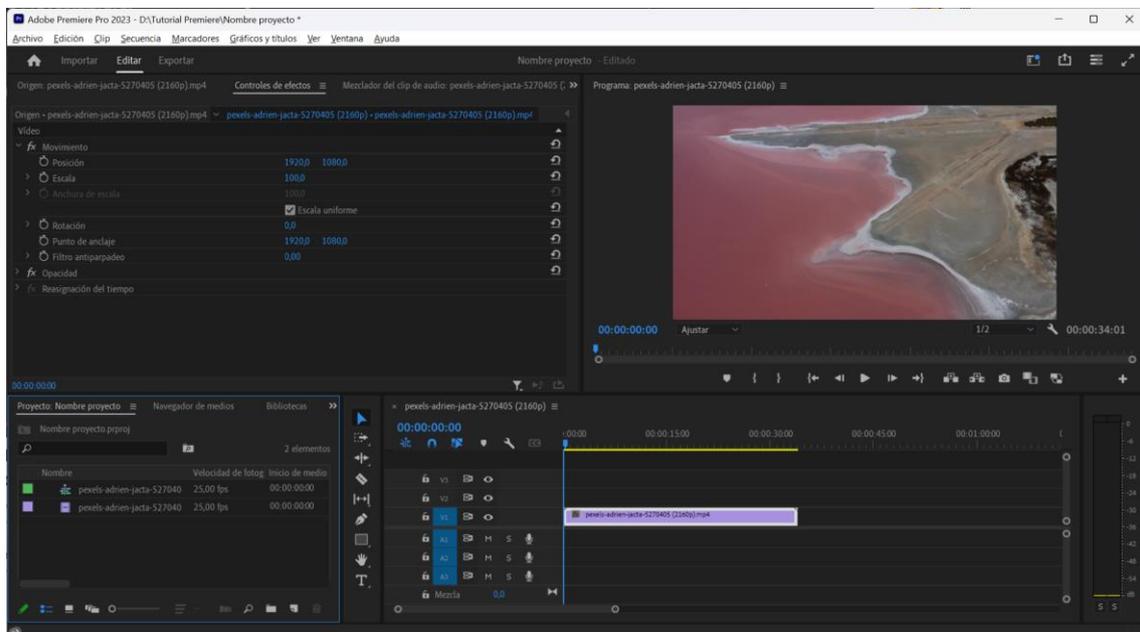
Nos permitirá ajustar el video que se encuentra en la línea de tiempo cambiando la posición, escala, rotación entre otros.

Así como las pestañas mezclador de audio y metadatos.

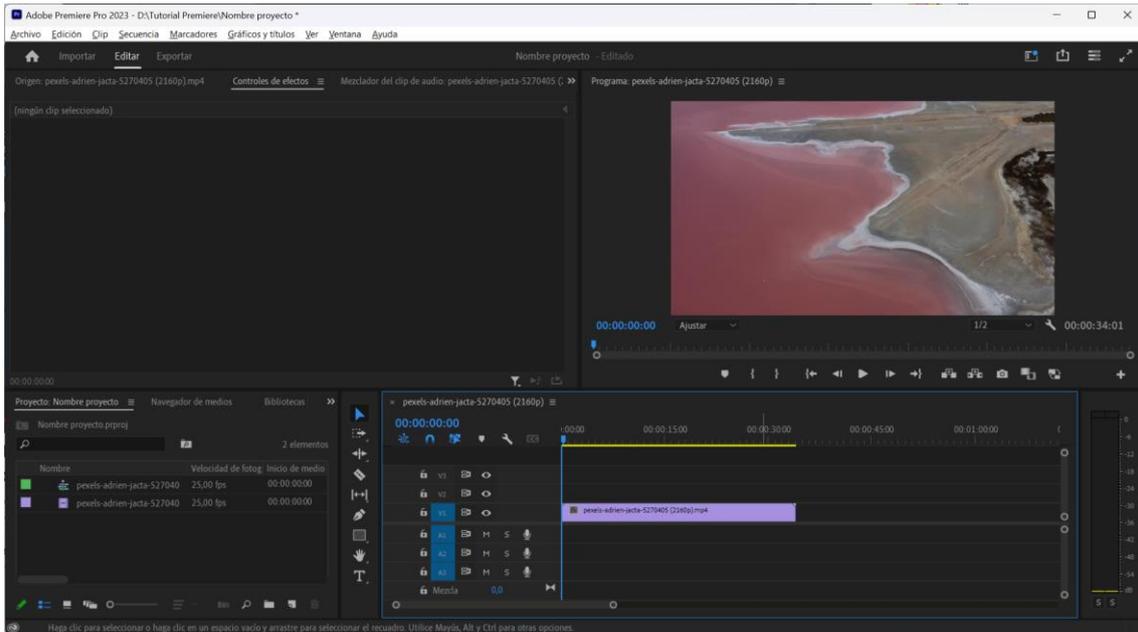
Si en la parte superior derecha encontramos dos fechas >> nos indica que hay más opciones que no se muestran porque el tamaño del panel no nos lo permite.



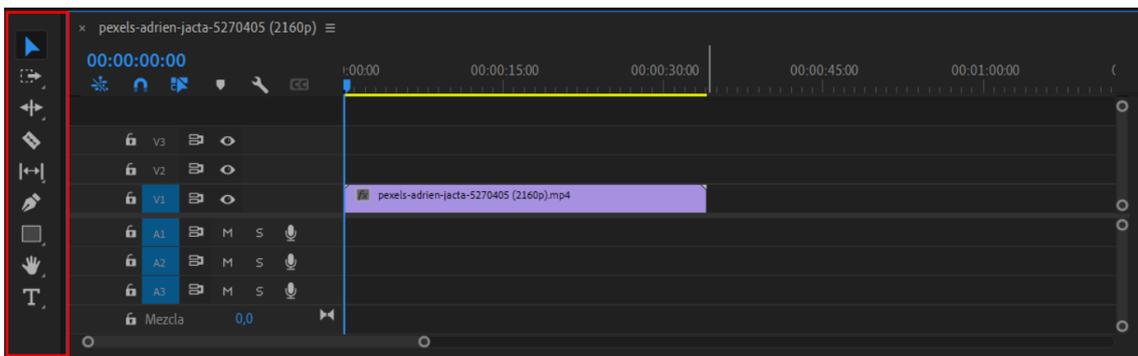
El panel de la parte superior derecha nos muestra el resultado de como está quedando nuestro vídeo.



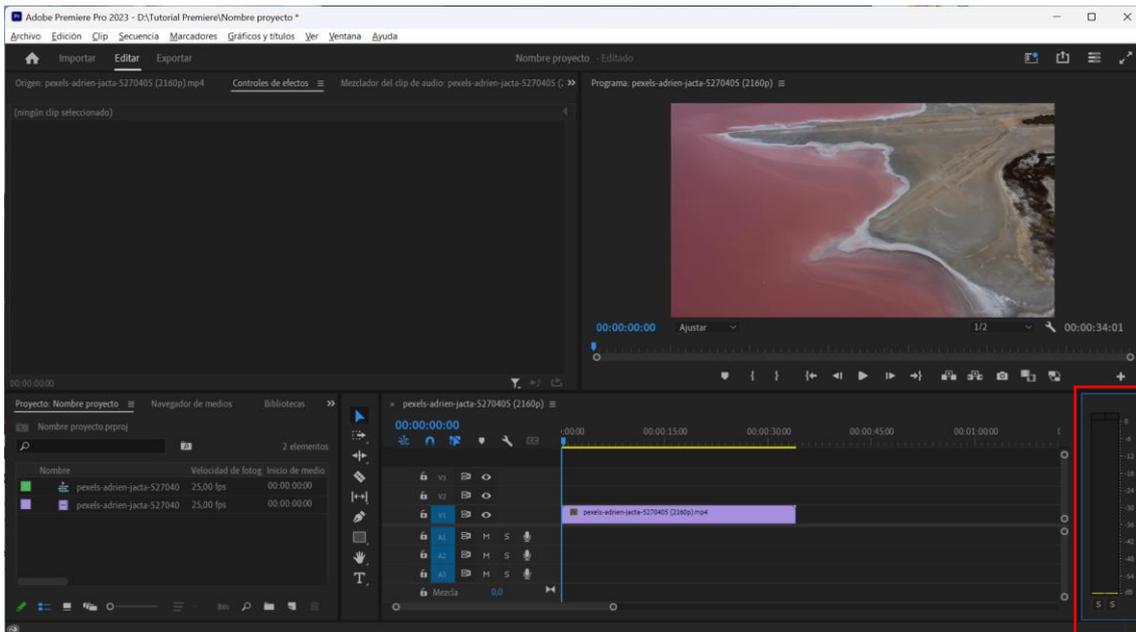
En la parte inferior izquierda tenemos el panel de los proyectos donde tendremos todos los archivos que hemos importado además de la pestaña de efectos entre otras.



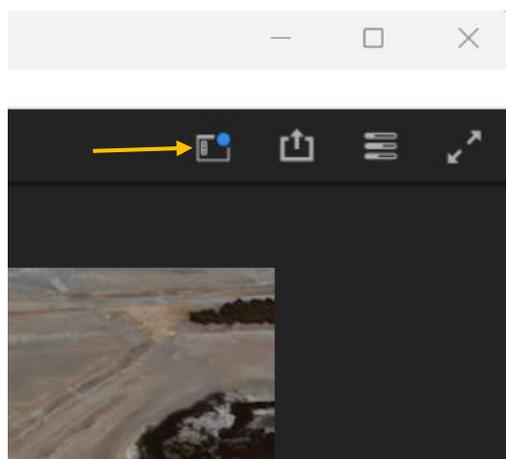
En la parte inferior derecha tenemos el panel de tiempo con sus respectivas herramientas.



Aquellas herramientas que tienen un triángulito en la parte inferior derecha nos indica que esta herramienta tiene más opciones.



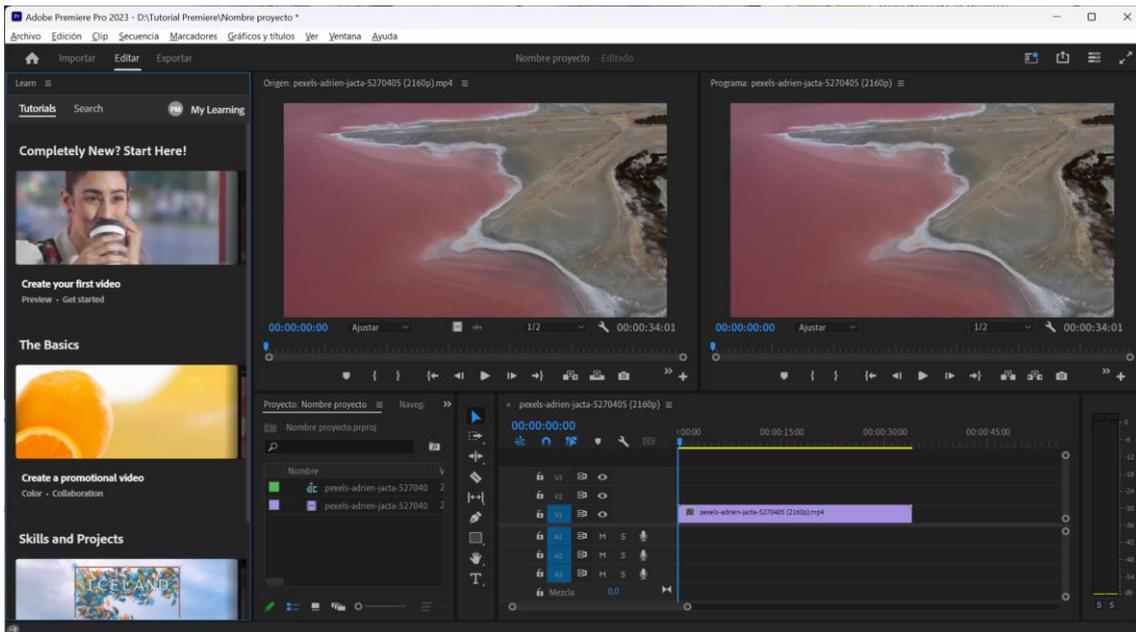
En la parte inferior derecha nos muestra un medidor de audio.



En la parte superior derecha encontramos un botón para cambiar por los distintos espacios de trabajo, según lo que estemos editando nos será más útil un espacio de trabajo que otro.

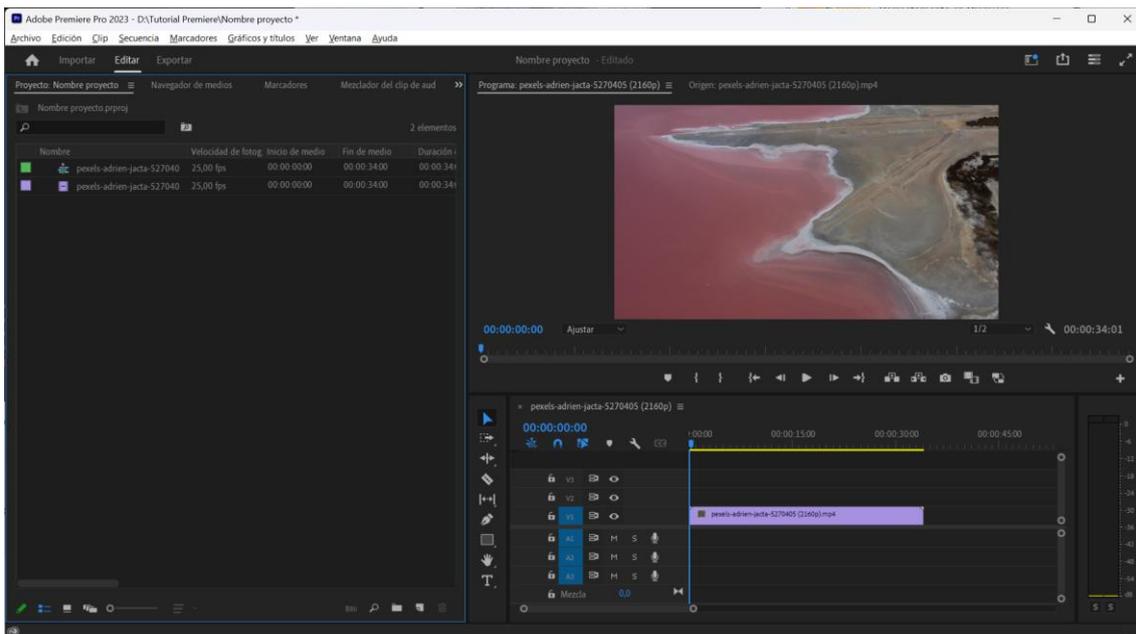
Ya que cada espacio de trabajo muestra las herramientas que vas a necesitar.

Si seleccionamos el espacio de trabajo Aprendizaje.

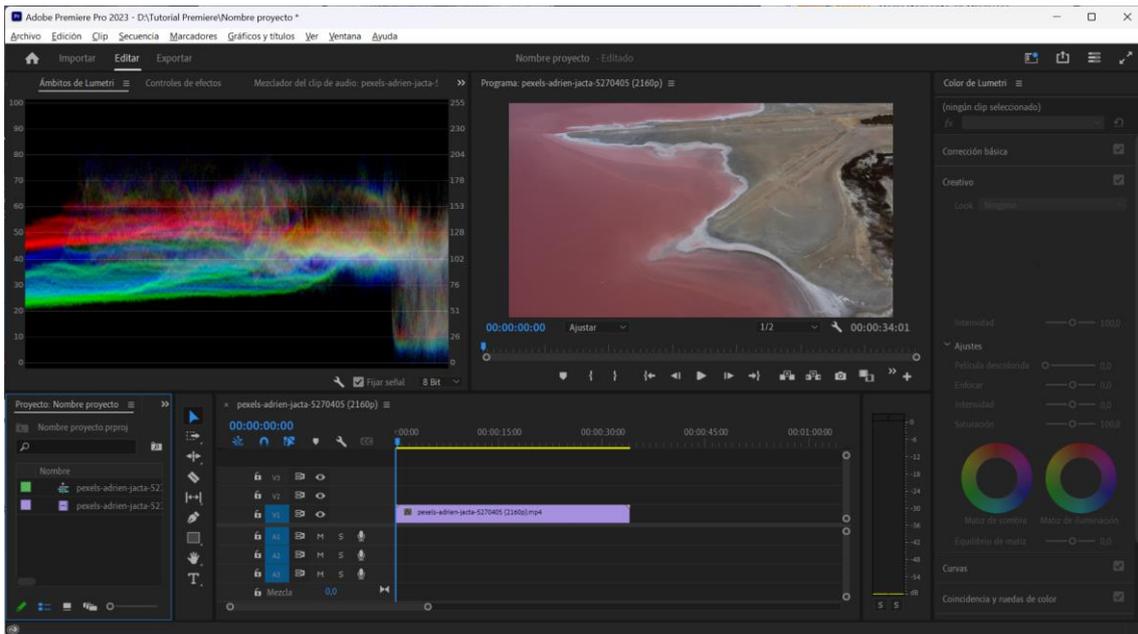


Nos muestra una serie de tutoriales para aprender el funcionamiento de Adobe Premiere.

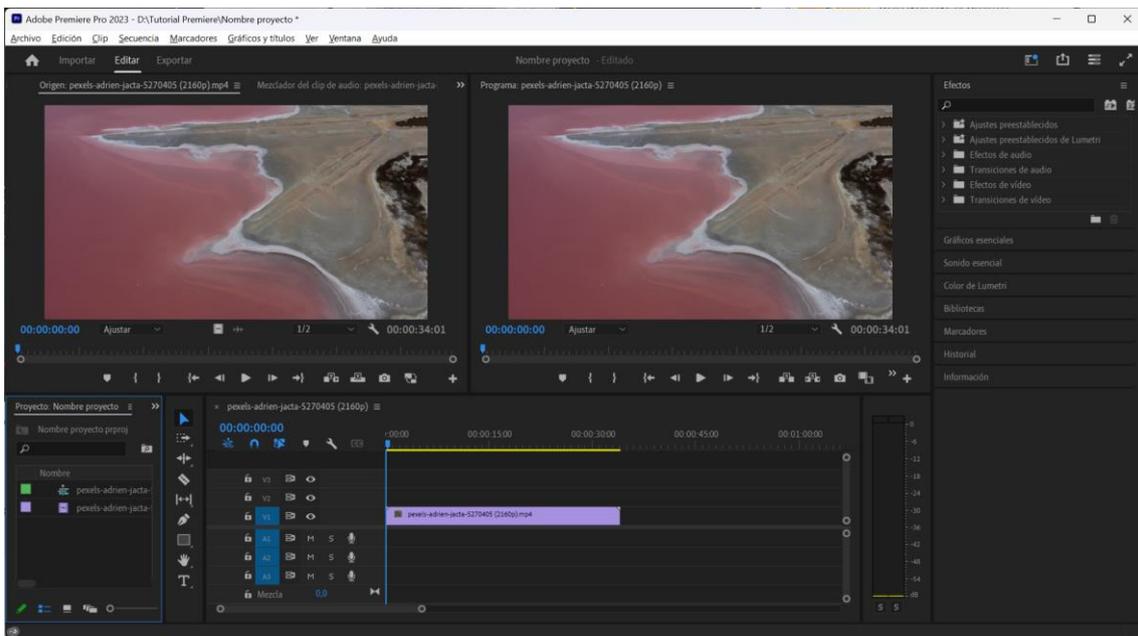
El espacio de trabajo lo utilizaremos para importar material.



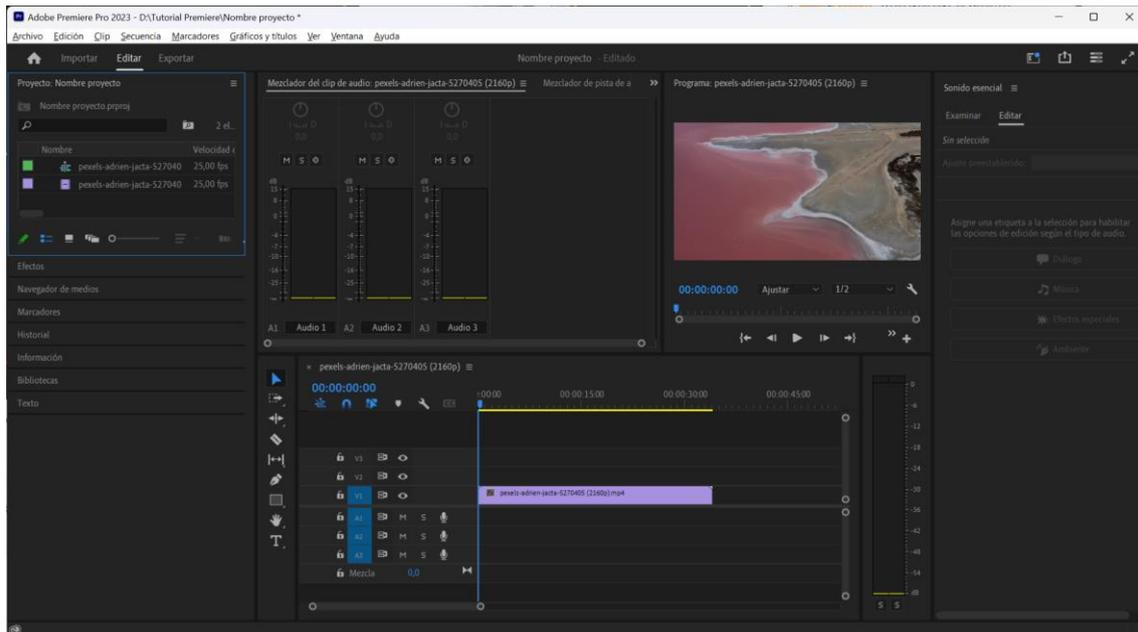
El espacio de trabajo color dedicado exclusivamente con herramientas dedicadas a corregir el color.



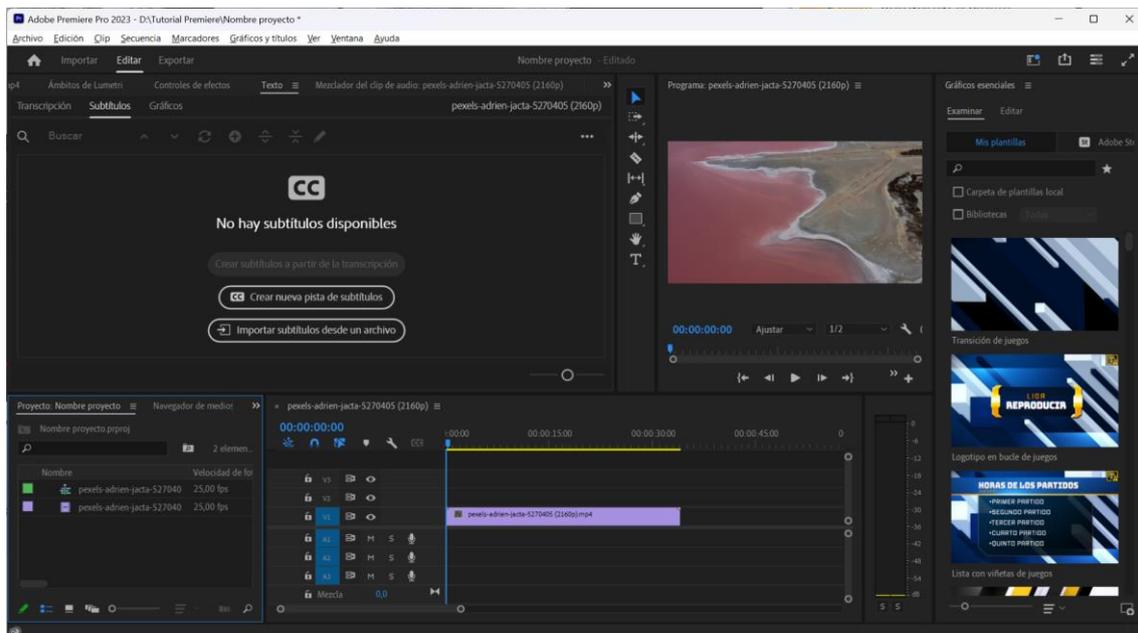
El espacio de trabajo de efectos donde el panel de efectos tiene mayor importancia.



El espacio de trabajos Audio.



Espacio de trabajo subtítulos y gráfico.



Nos ayudará a editar de una forma organizada.

Además, nos permite a editar cualquier espacio de trabajo.

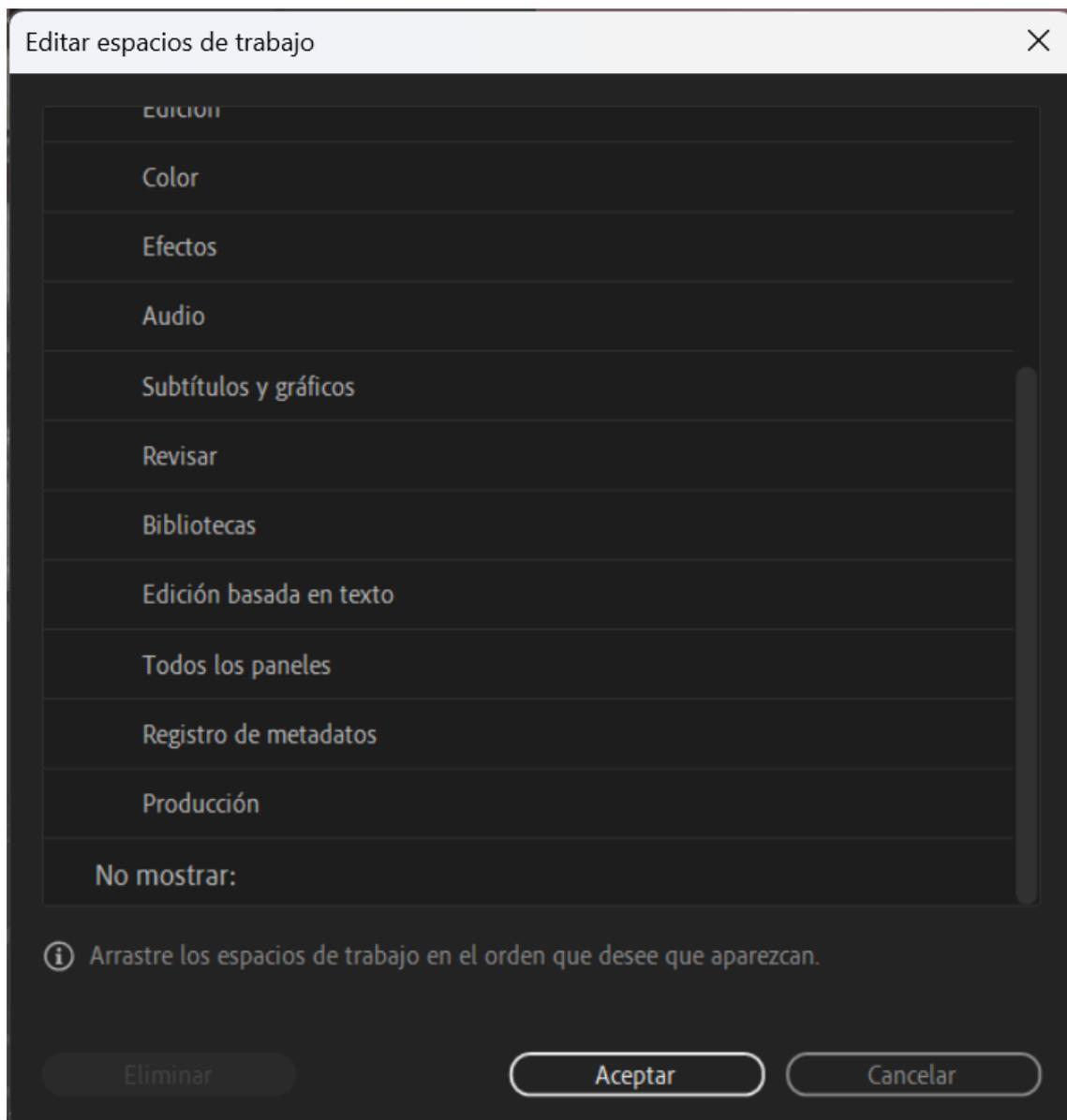
Podemos modificar el tamaño de los paneles además de poderlos desplazar a otras ubicaciones.

Podemos agregar nuevos paneles desde el menú ventana y activamos el panel que queremos tener visible.

También podemos tener paneles flotantes, esto es muy interesante si trabajamos con varios monitores, si al final lo queremos dejar como estaba por defecto del menú ventana en espacios de trabajo seleccionaremos Restablecer el diseño guardado.

También podemos guardar los espacios de trabajo que vayamos creando para trabajar mucho más a nuestro gusto.

Podemos editar las opciones de espacios de trabajo del menú ventana, espacios de trabajos seleccionaremos Editar espacios de trabajo...



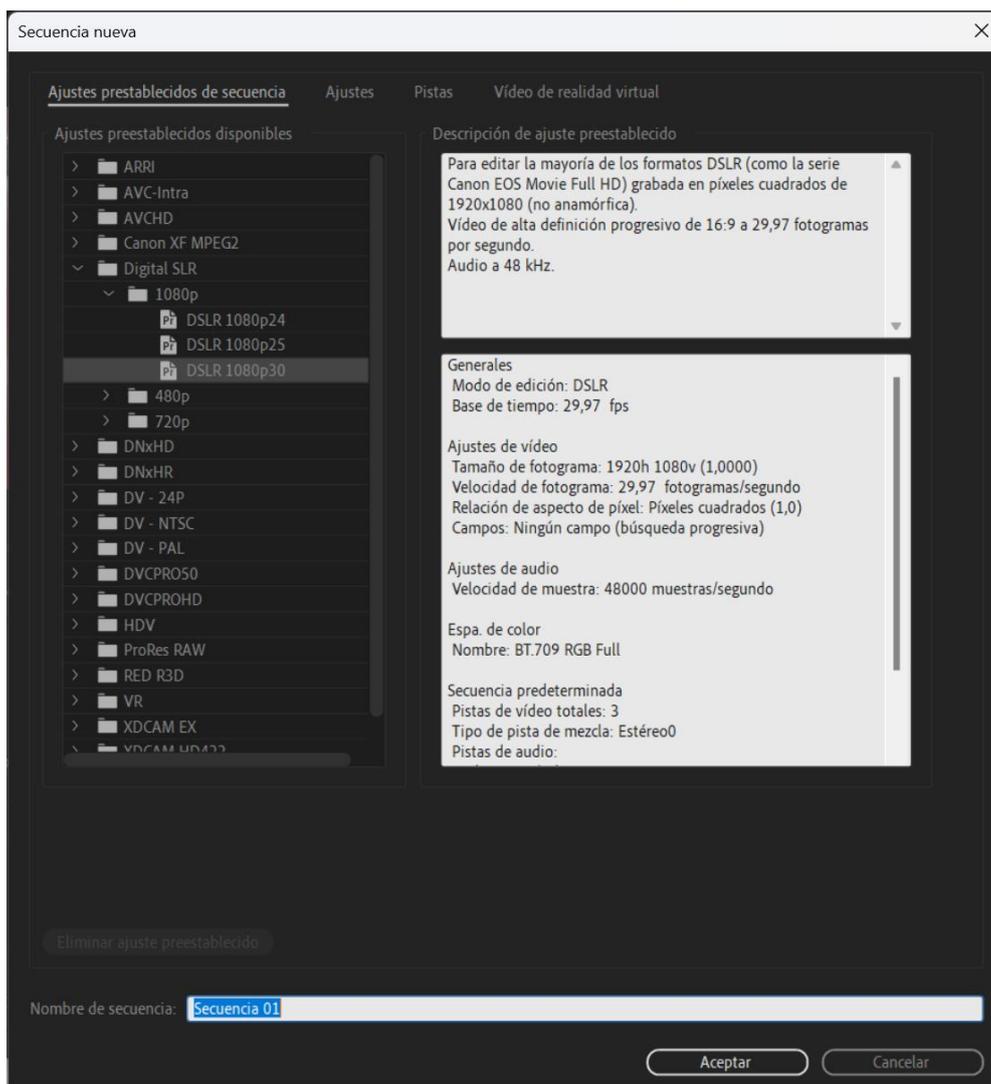
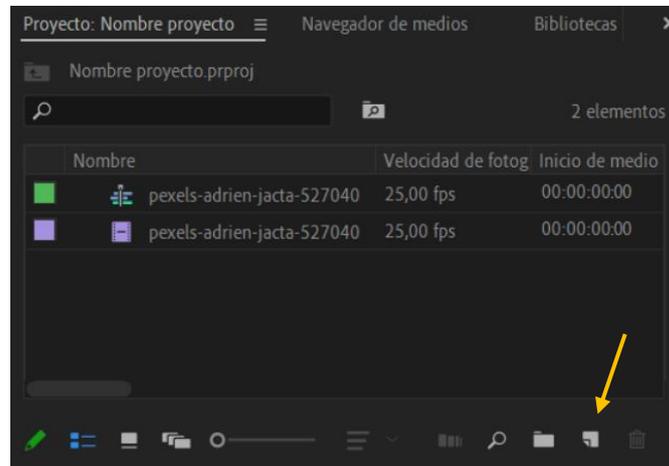
Podemos modificar su ubicación o bien arrastrarlos en la parte inferior donde pone No mostrar para que este espacio de trabajo no esté visible.

Capítulo 4.- Configurar las secuencias

En premiere la secuencia es una forma de organizar y estructurar en línea de tiempo, dependiendo de los ajustes y formatos que hayamos elegido.

Para ello del menú Archivo seleccionaremos Nuevo y de este Secuencia...

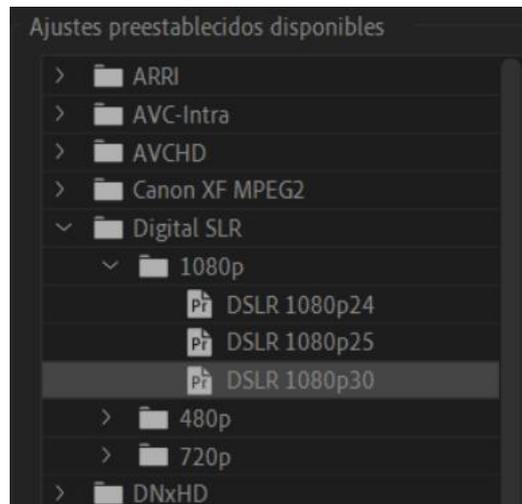
También del panel proyecto nuevo elemento y de este seleccionar Secuencia...



Encontraremos cuatro pestañas:

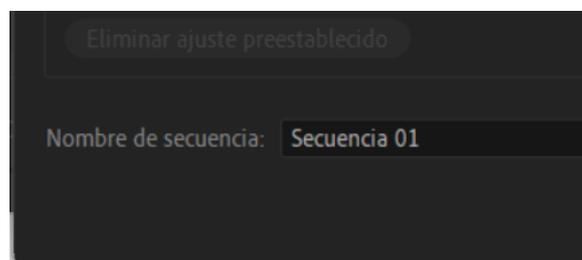
- Ajustes preestablecidos de secuencia
- Ajustes
- Pistas
- Video de realidad virtual

En los Ajustes preestablecidos de secuencia podemos establecer uno si es el que queremos.



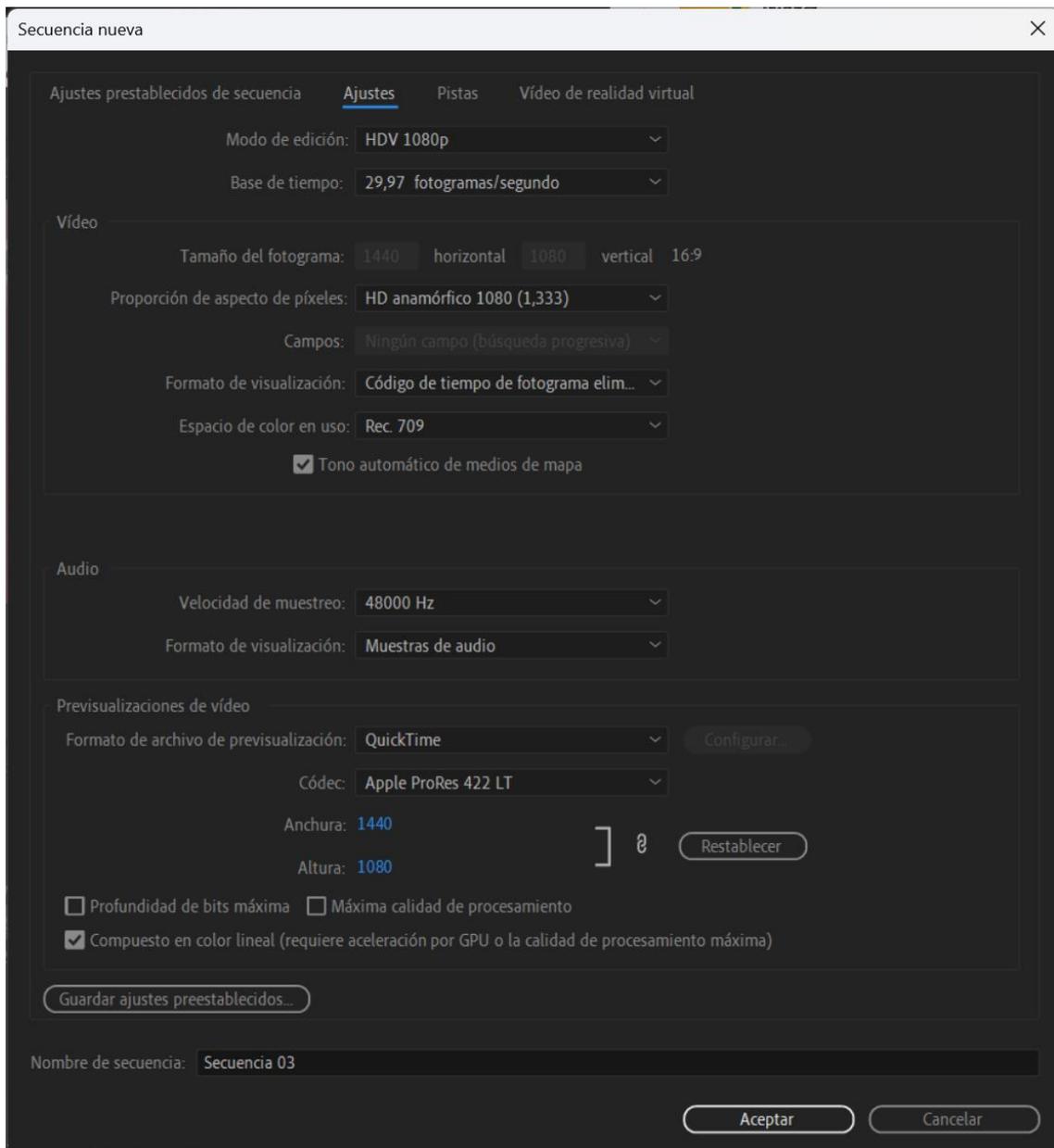
Buscaremos el ajuste que mejor nos convenga.

Si hemos grabado los videos con una cámara tenemos que saber los ajustes como a grabado los vídeos.



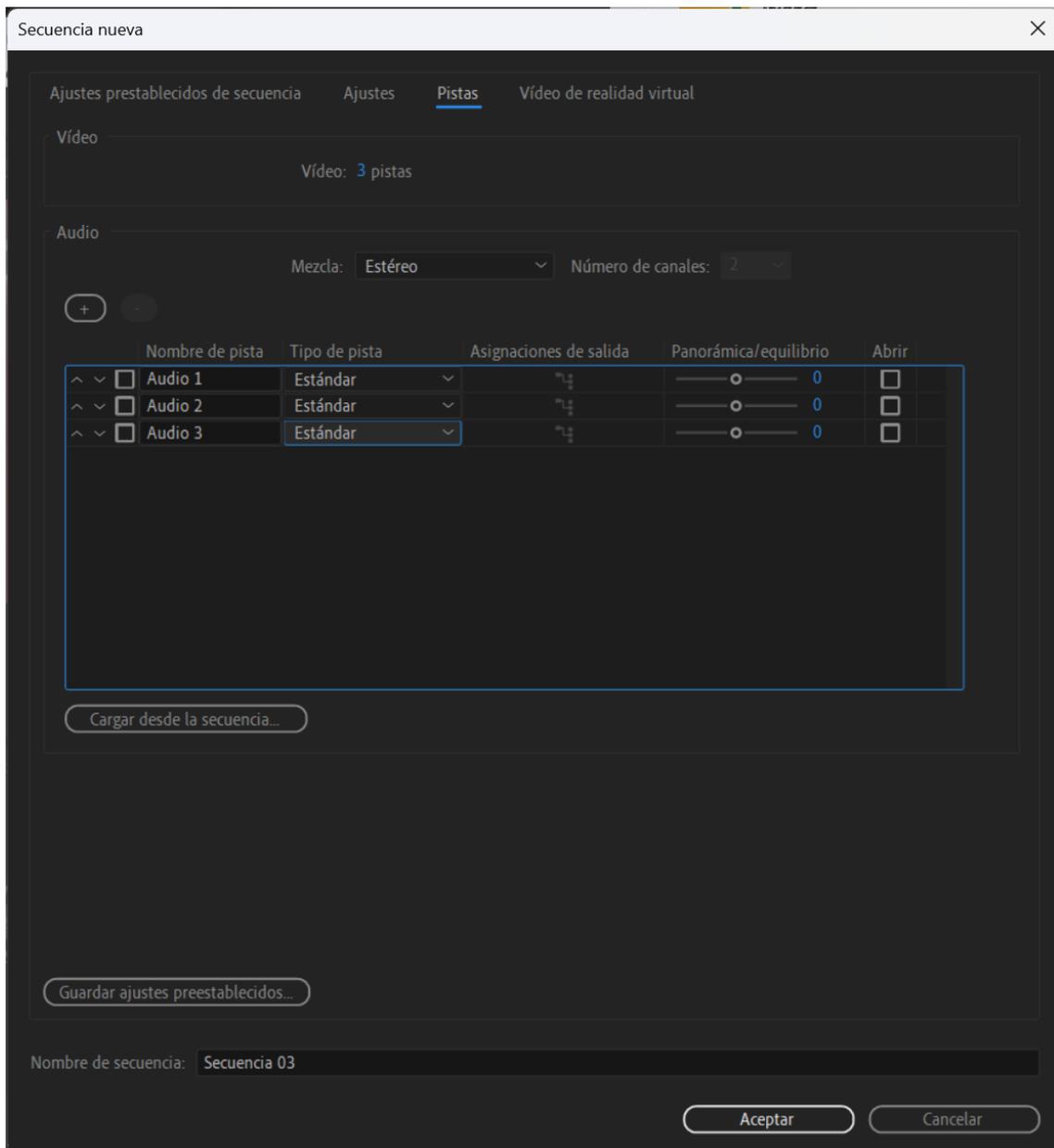
En la parte inferior izquierda podremos darle nombre a la secuencia.

En la pestaña ajustes tenemos la opción de ajustar las siguientes opciones:



En este apartado podemos modificar la configuración de audio.

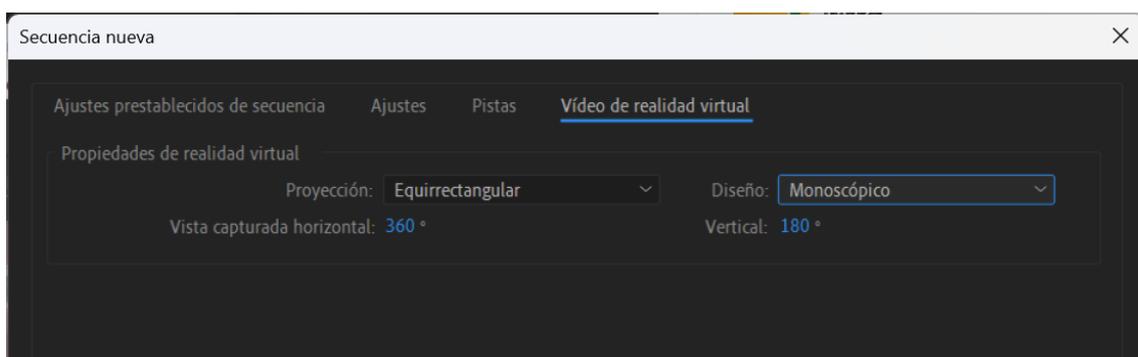
La pestaña Pista:



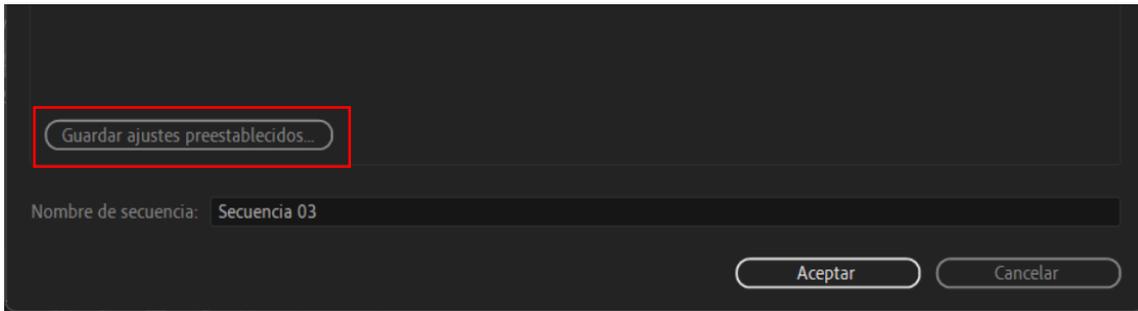
Podemos agregar más pistas de audio, así el tipo de pista, durante la edición podremos agregar más pistas.

También podemos modificar el número de pistas de vídeo que queremos que tenga la secuencia.

La pestaña Vídeos de realidad virtual que es exclusivo para los vídeos de 360 grados.

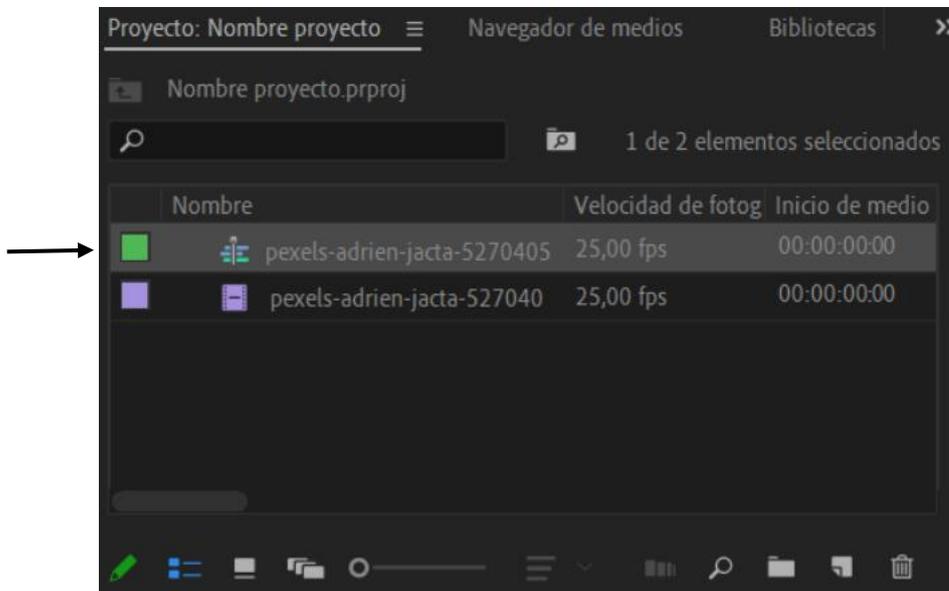


De damos al botón aceptar, si estos ajustes los vamos a utilizar en otros proyectos los podemos guardar.



Se creará una carpeta Personalizada con los ajustes que hemos guardado.

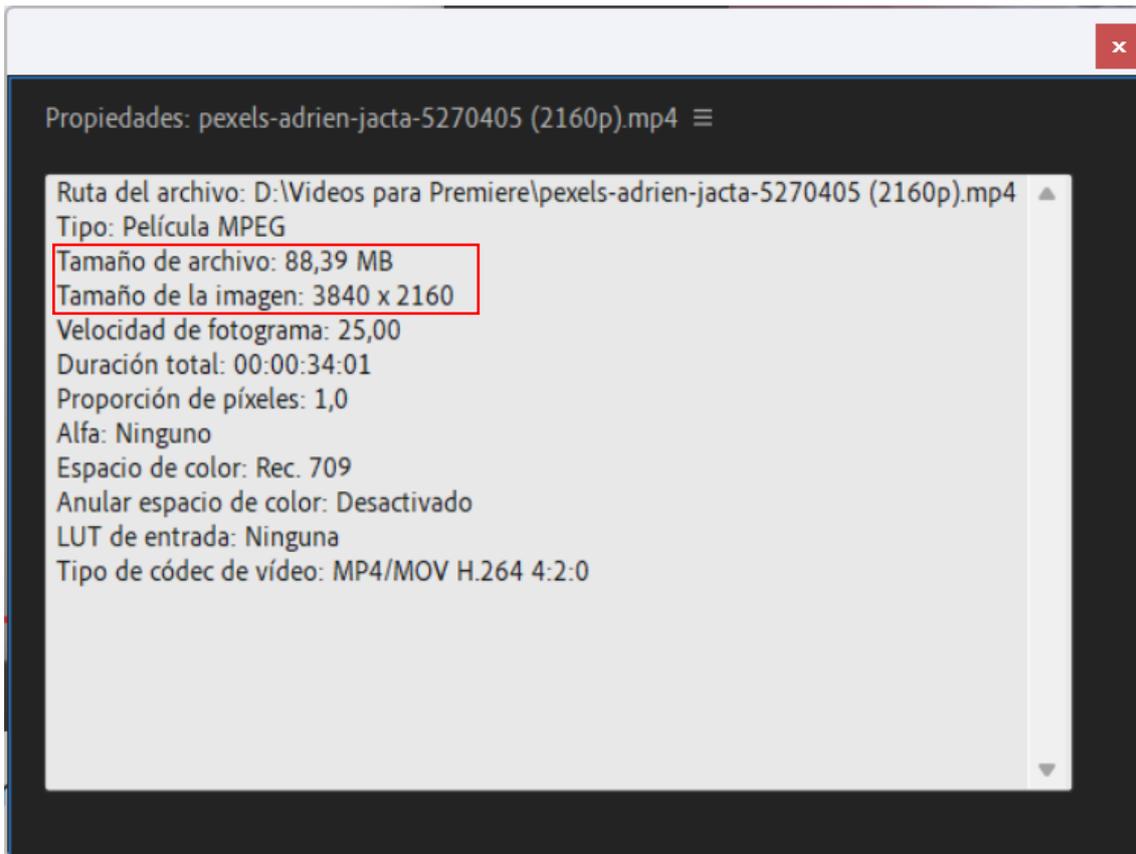
En el panel de proyectos tendremos la nueva secuencia:



En la línea de tiempo estará configurada con las pistas de video y audio que configuramos la secuencia.

Si arrastramos un vídeo a la línea de tiempo y este no se ajusta a la configuración de la secuencia avisará de la discrepancia y nos preguntará si queremos cambiar las opciones de la secuencia o mantener los ajustes existentes.

Otra forma de crear una secuencia es saber las propiedades del video seleccionándolo con el botón derecho y seleccionar propiedades.



Es tan fácil como arrastrar este video en la línea de tiempo, se nos crea una secuencia con el nombre del video que hemos arrastrado a la línea de tiempo.

A la secuencia se le puede cambiar el nombre haciendo clic sobre ella.

Si agregamos un video con configuración distinta a la secuencia nos aparecerá una línea de color rojo que nos indica que hay que renderizar, esto lo haremos presionando la tecla intro.

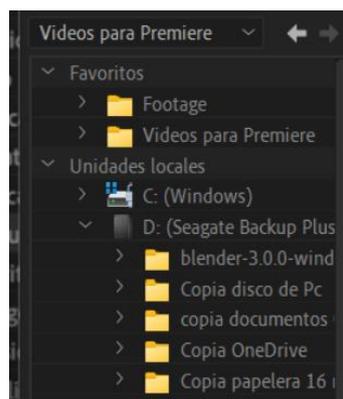
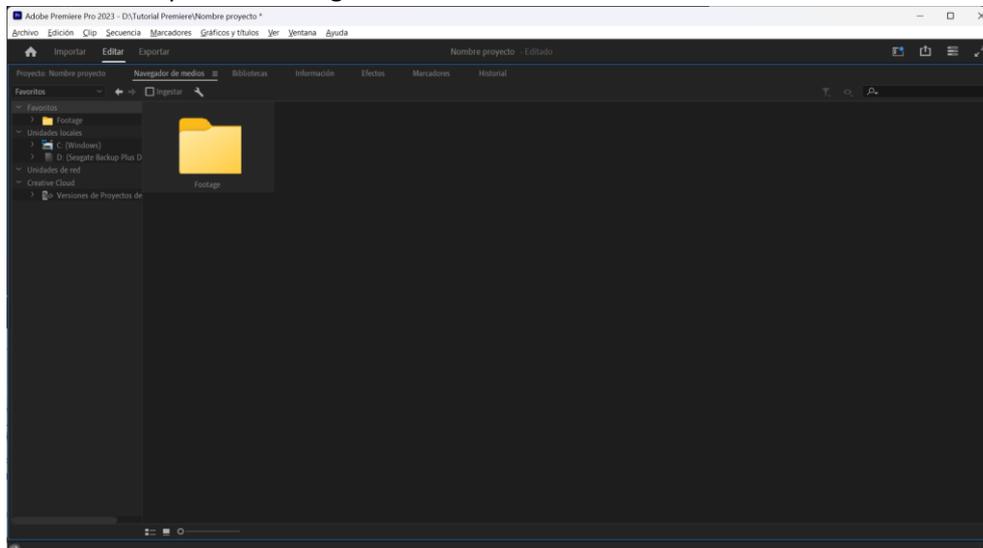
Podemos crear tantas secuencias como sean necesarias y cada secuencia tendrá parte del proyecto.

Podemos hacer una secuencia para la intro otra para el contenido y una tercera para la despedida.

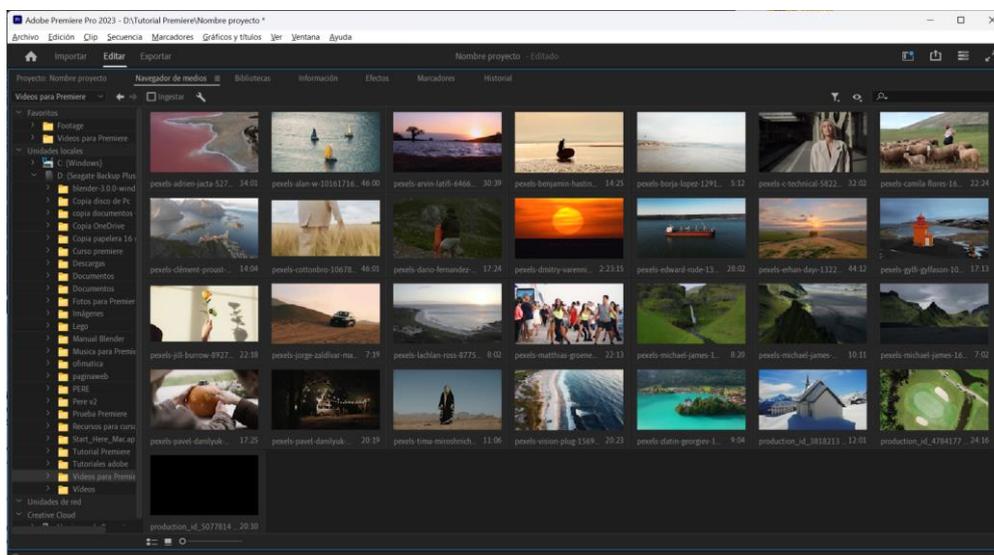
En una nueva secuencia agregaremos las tres secuencias anteriores, arrastrándolas a la línea de tiempo como los archivos de video y audio.

Capítulo 5.- Panel Proyecto

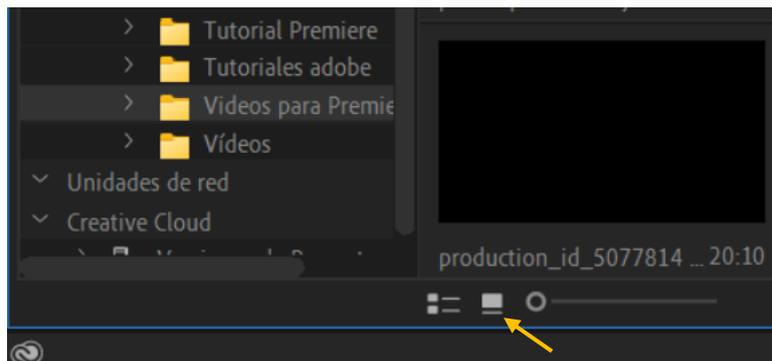
Para importar nuestros archivos vamos a maximizar el panel proyectos para ello seleccionaremos el panel y las teclas mayúsculas + ´ que se encuentra al lado de la letra P y para volverla a dejar como antes repetimos la misma combinación de las teclas. Seleccionaremos la pestaña Navegador de medios.



Buscamos los videos que tenemos en nuestro ordenador y además si queremos los podemos agregar a favoritos.



Si nos colocamos sobre el video podremos observar una pequeña previsualización.

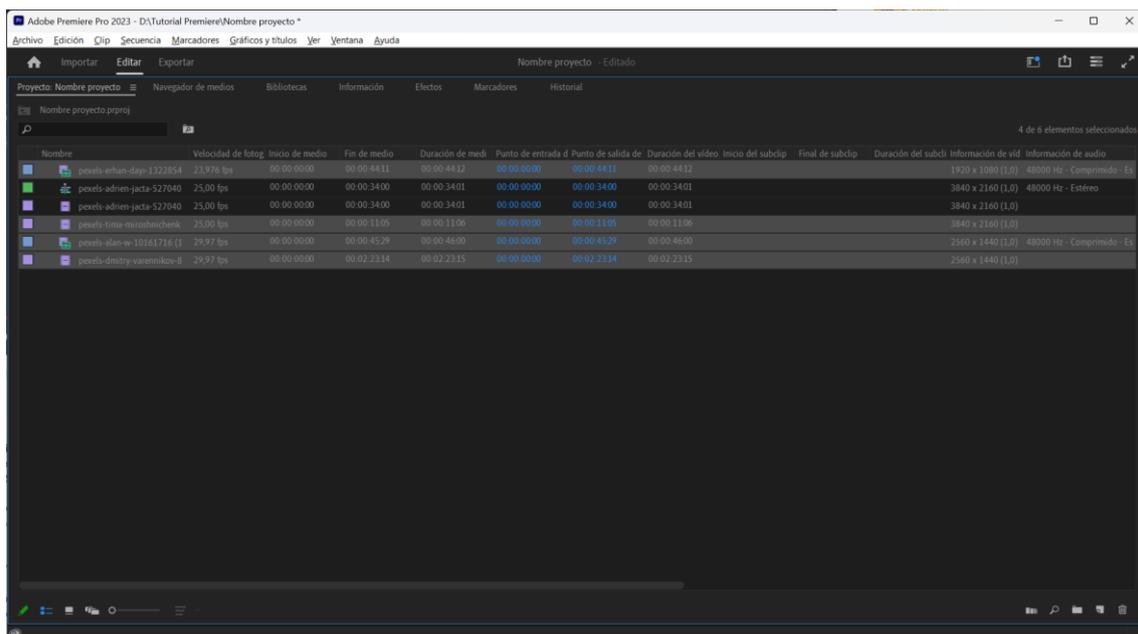


Si no vemos los vídeos en previsualización activamos el siguiente botón.

Si seleccionamos un video y le damos a la barra espaciadora podemos reproducir y parar el video.

Para seleccionar archivos no continuos lo haremos manteniendo la tecla control, si queremos seleccionar archivos continuos lo haremos seleccionando el segundo archivo manteniendo pulsada la tecla shift.

Una vez seleccionados con el botón derecho le damos a importar.



También se pueden importar carpetas completas.

Premiere a esta carpeta importada la denomina bandeja.

Premiere muestra en distinto color según el tipo de archivo que es:

- Naranja para las carpetas
- Verde para el audio
- Azul el video si tienen audio y sino de color morado.
- Rosa los archivos de imágenes

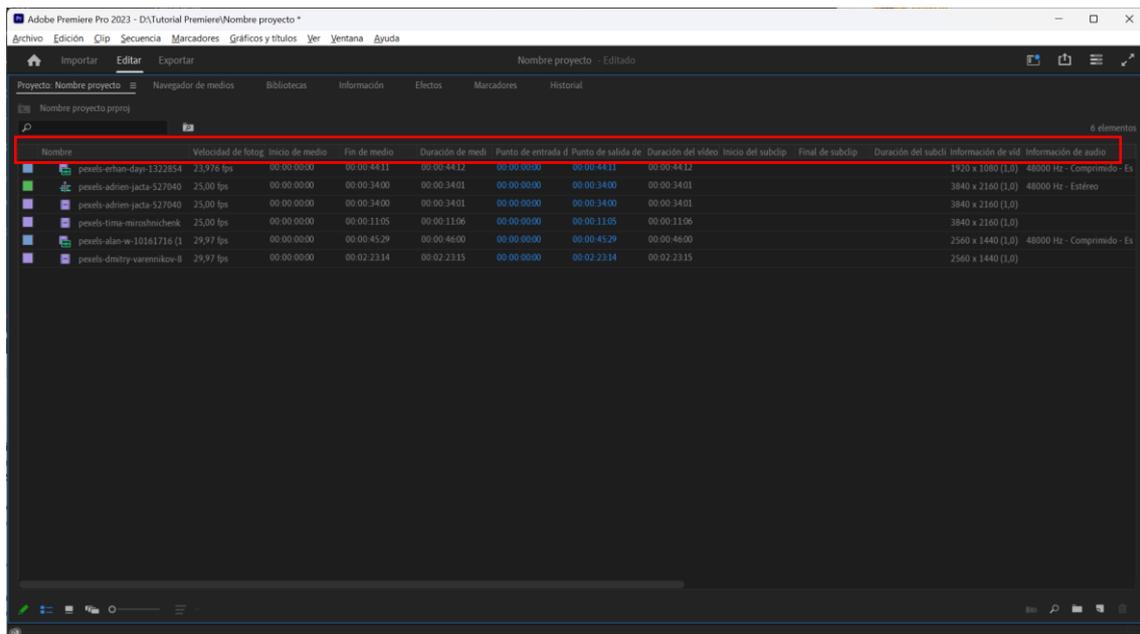
Podemos cambiar el color de un archivo y cuando lo arrastremos a la línea de tiempo este se verá con este color.

Si eliminamos un archivo del proyecto este no se elimina de nuestro ordenador.

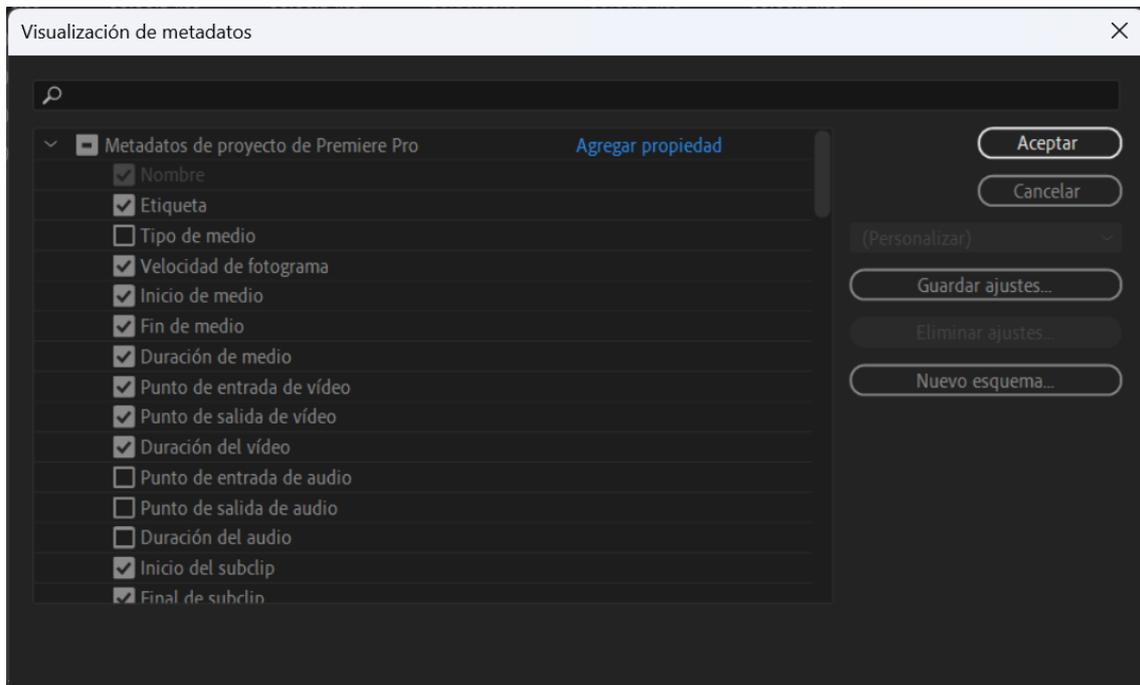
En la parte inferior del panel proyecto encontramos un botón con el dibujo de una papelera, hace lo mismo que la tecla supr. de nuestro teclado.

Si eliminamos un archivo que se encuentra en la línea de tiempo nos avisará que este también se eliminará de la línea de tiempo.

Podemos cambiar la información que queremos ver de cada archivo, botón derecho sobre el título de los medios.



Seleccionaremos visualizar los metadatos...



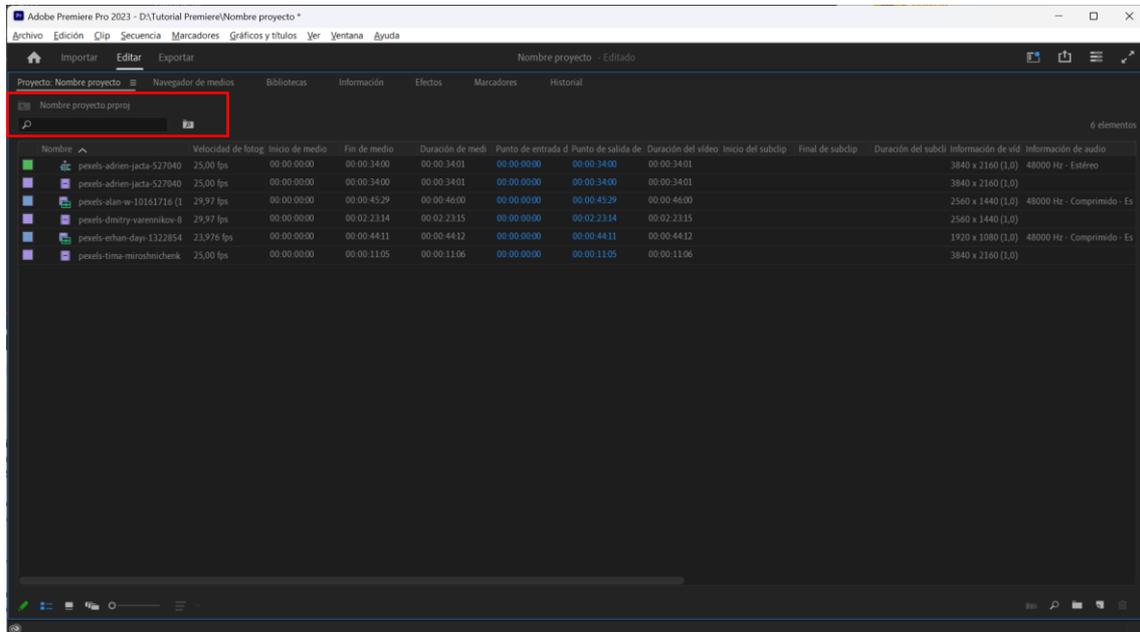
Activamos o desactivamos la información que queremos ver.

Podemos ordenar por el metadato que hemos activado.

En la parte inferior derecha observamos una carpeta para crear las bandejas y así poder organizar todos los medios que hemos importado.

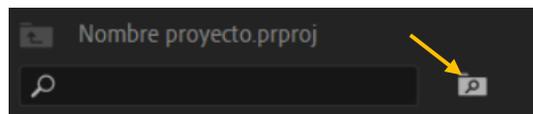
Le podemos dar el nombre que identificará los medios y arrastraremos estos a la bandeja.

Podemos crear bandejas que contengan otras bandejas.

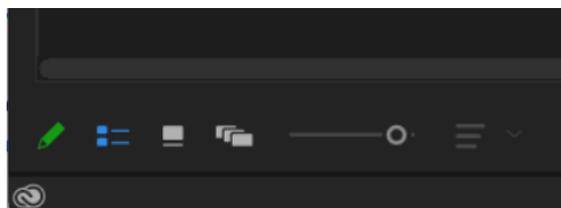


Tenemos un buscador para localizar medios según el contenido que escribamos.

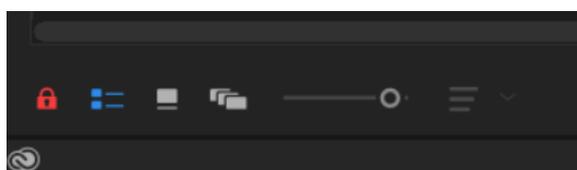
Podemos crear una carpeta virtual con los archivos realizados en la búsqueda.



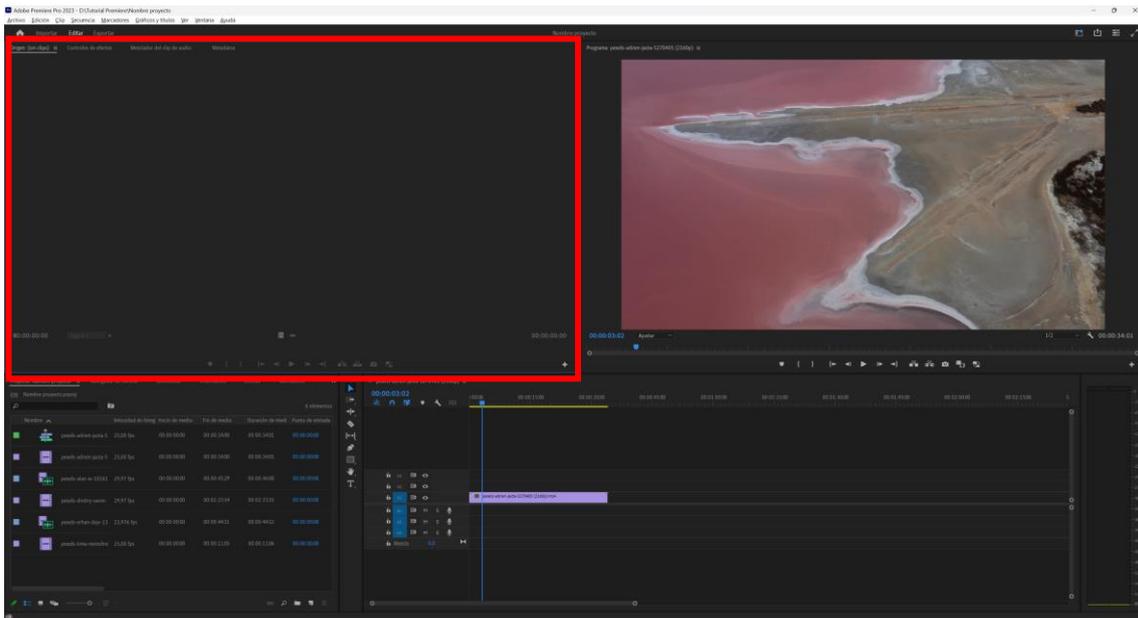
Cuando no la necesitemos podremos eliminarla, los proyectos importados no se eliminarán del panel de proyectos.



En la parte inferior izquierda tenemos un deslizador para modificar el tamaño de los medios y un lápiz de color verde que si le damos se convertirá de color rojo de este modo quedarán protegidos ante el borrado o cambiado del nombre.



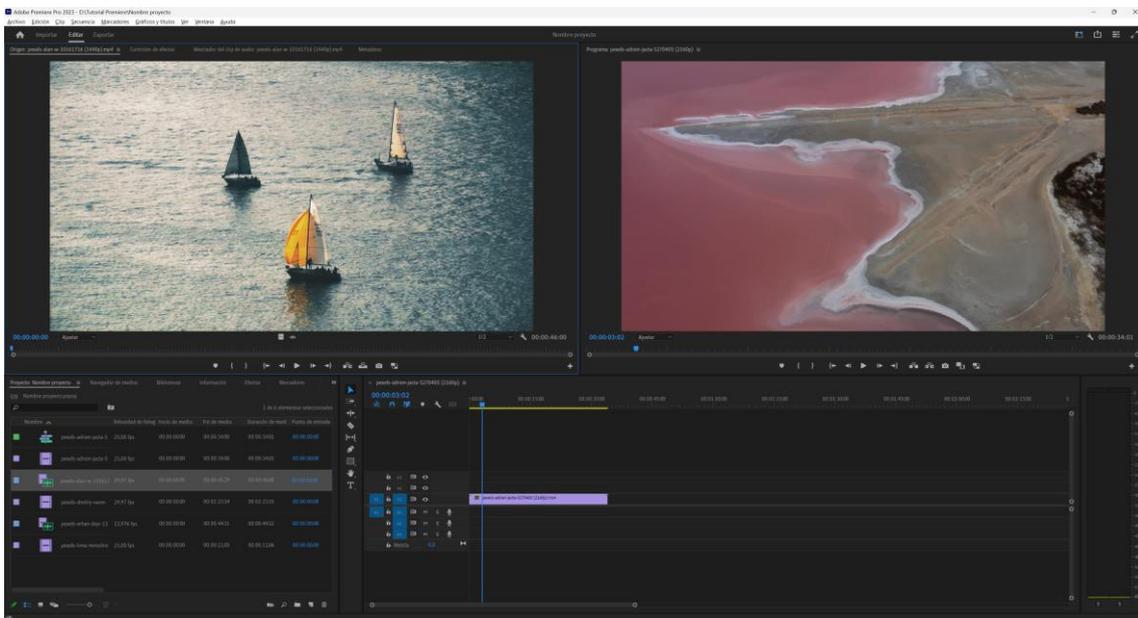
Capítulo 6.- Panel Origen



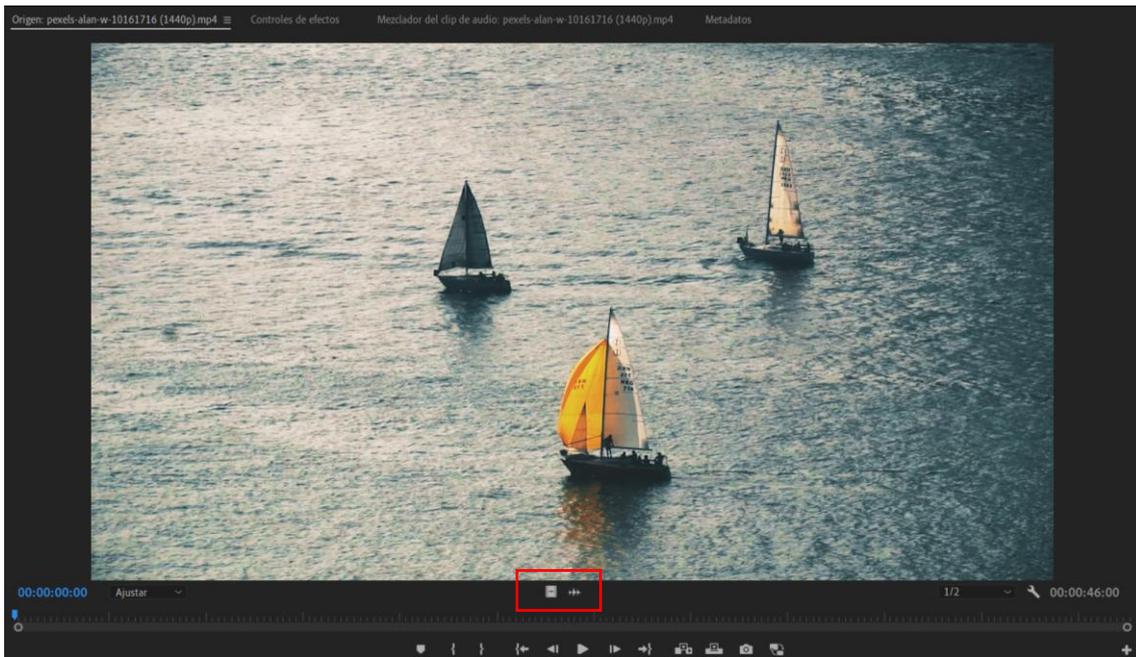
Desde este panel vamos a poder seleccionar parte de un video y poderlo llevar a la línea de tiempo.

Dispone de una serie de herramientas que nos ayudan a seleccionar, tomar una instantánea y llevar al video seleccionado a la línea de tiempo.

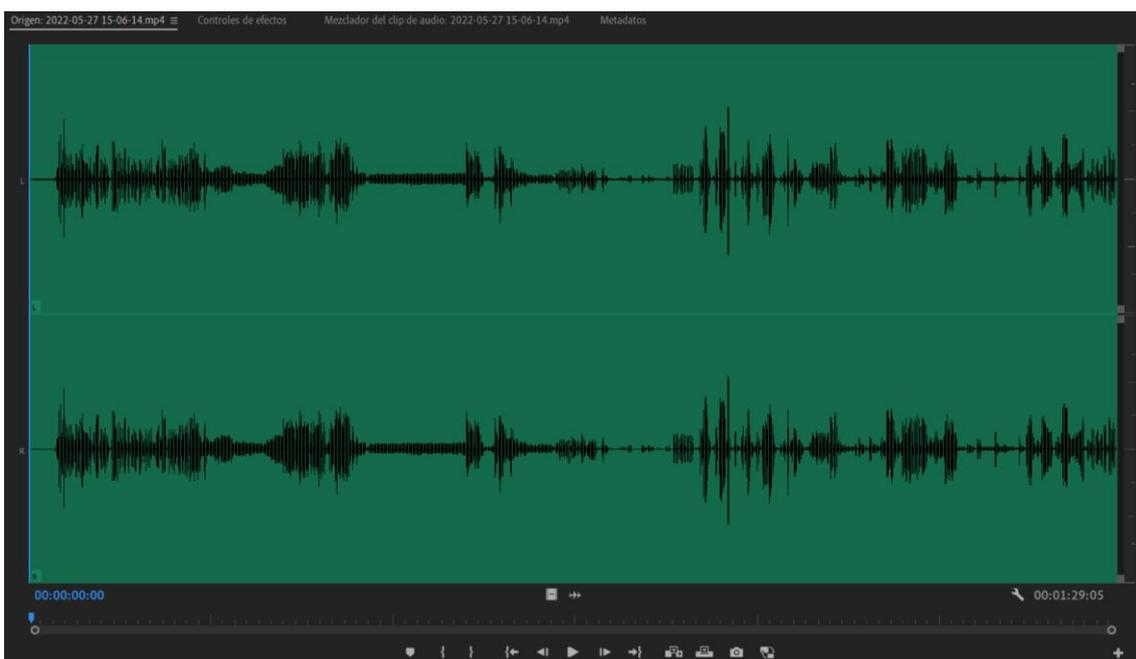
Para poder previsualizar un video haremos doble clic sobre un video.



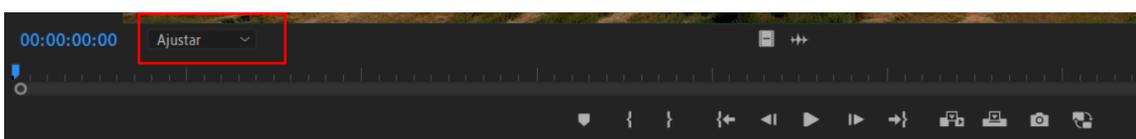
Puede ser un archivo de video, sonido o de imagen.



Estos dos selectores nos indica que el archivo tiene video y audio, su seleccionamos el audio.



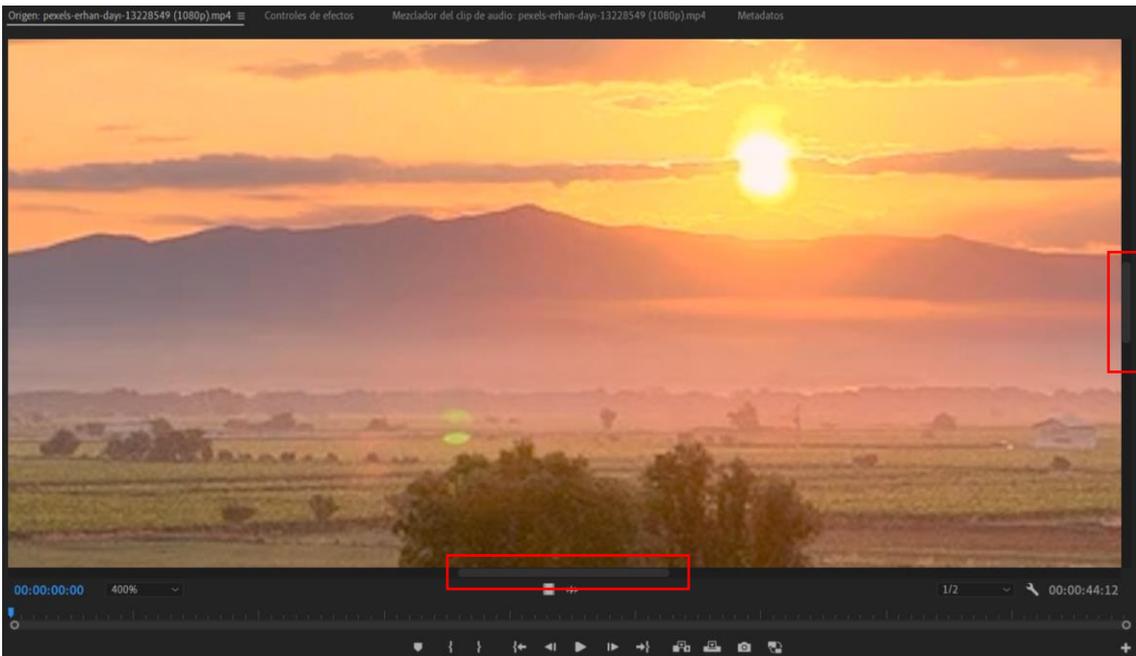
En la parte inferior del panel encontramos una opción que pone ajustar:



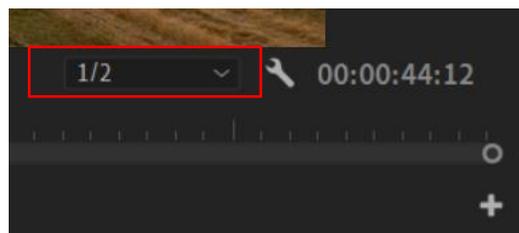
Podemos modificar el tamaño de la previsualización.



Cuando hacemos una ampliación:



Con las barras deslizadoras podremos mover el video para visualizar otras zonas que no son visibles.



En la parte derecha podemos seleccionar la calidad del video, si el video es muy pesado y la reproducción hace que vaya lento podemos disminuir la calidad de video para su previsualización, esto no afectará al video cuando lo pasemos a la línea de tiempo.



Tenemos dos mediciones de tiempo, a la izquierda muestra el tiempo donde se encuentra el cabezal de reproducción y el de la derecha el tiempo total de reproducción que tiene el vídeo.

Ahora nos vamos a centrar en los siguientes botones:



1 2 3 4 5

- 1- Ir al principio de la reproducción.
- 2- Fotograma anterior.
- 3- Reproducir
- 4- Un fotograma siguiente.
- 5- Fotograma siguiente



6

- 6- Cuando se reproduce el video el botón cambia a stop.

Para reproducir y parar el video podemos utilizar la barra espaciadora.



Podemos hacer zoom en la línea de reproducción para poder ver las marcas de fotograma a fotograma, podrás ver como mas detalle el salto de fotograma a fotograma.

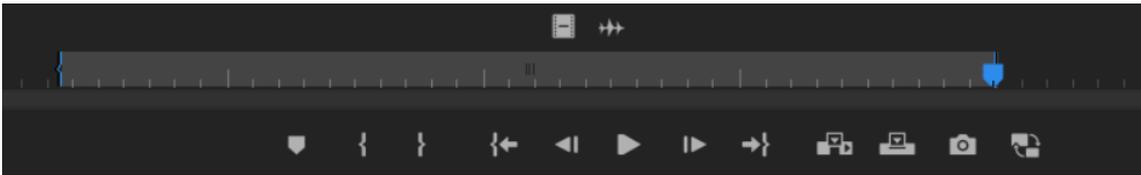
También nos podemos mover a fotograma con las fechas derecha e izquierda del teclado, si seleccionamos la tecla de mayúsculas y las fechas nos desplazaremos 5 fotogramas.



7 8

- 7- Para marcar el punto inicial.
- 8- Para marcar el punto final.

Vamos a marcar el punto de entrada y salida.

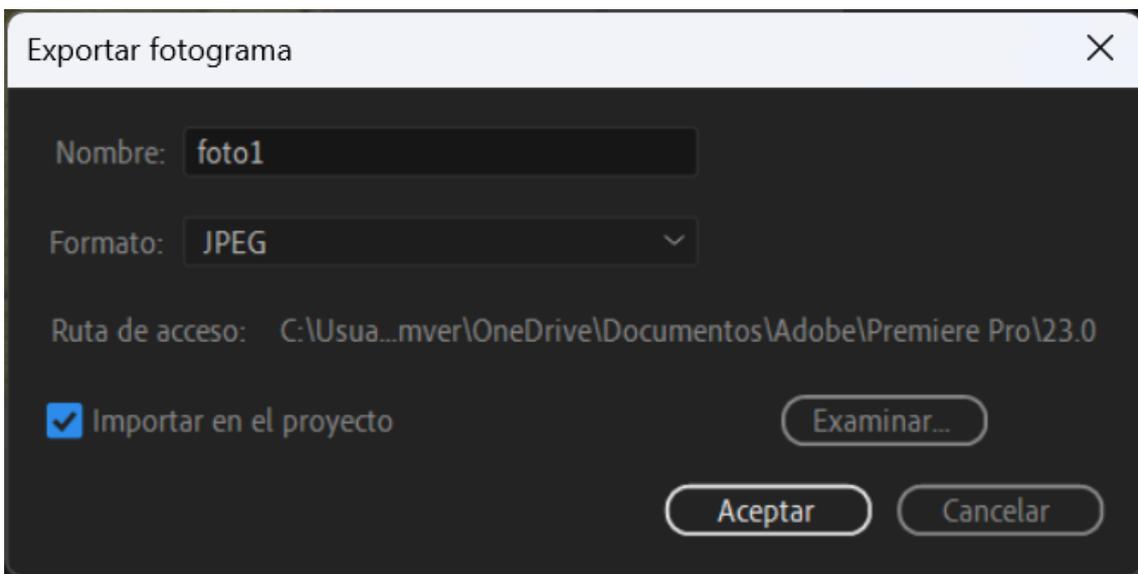


Ahora el medidor de tiempo de la derecha nos dice la duración de la parte seleccionada del video.



9

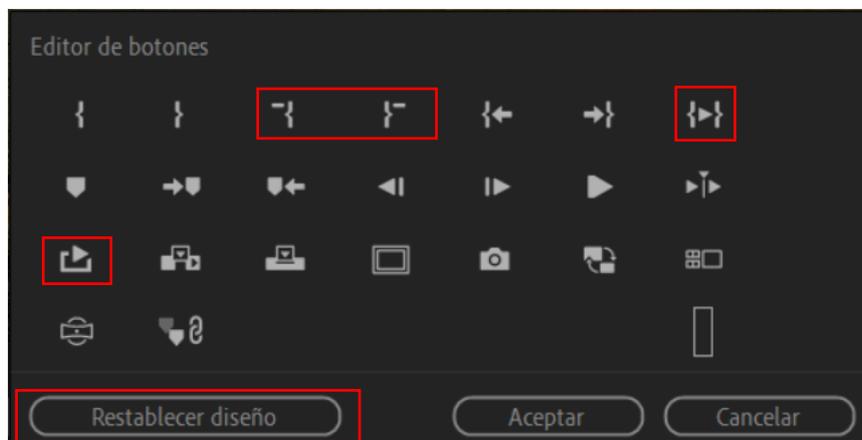
9- Si en algún momento queremos capturar la imagen de un fotograma.



Le asignamos un nombre, elegimos el formato y si además queremos que esta imagen se importe a nuestro proyecto seleccionaremos la opción "Importar en el proyecto", seguido del botón aceptar.

Este archivo ya lo tenemos en el panel de proyectos.

En la parte derecha inferior del panel de previsualizaciones aparece un botón +.



Podemos editar los botones del panel de previsualizaciones.

Podremos eliminar Las marcas de inicio y final.

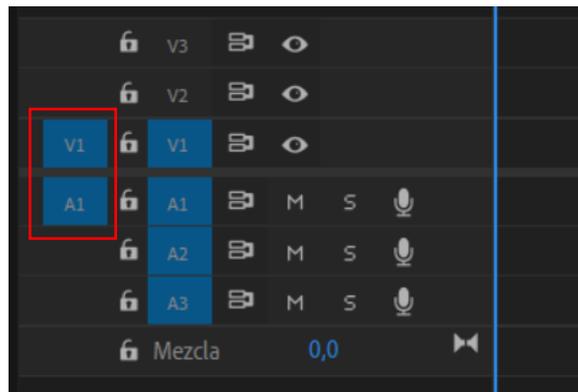
Que se reproduzca solo la parte seleccionada.

Que se reproduzca en bucle.

Para añadir más botones solo tienes que arrastarlos hasta la botonera, seguido del botón Aceptar.

Si queremos tener la botonera como premiere la tiene por defecto seleccionaremos el botón "Restablecer diseño".

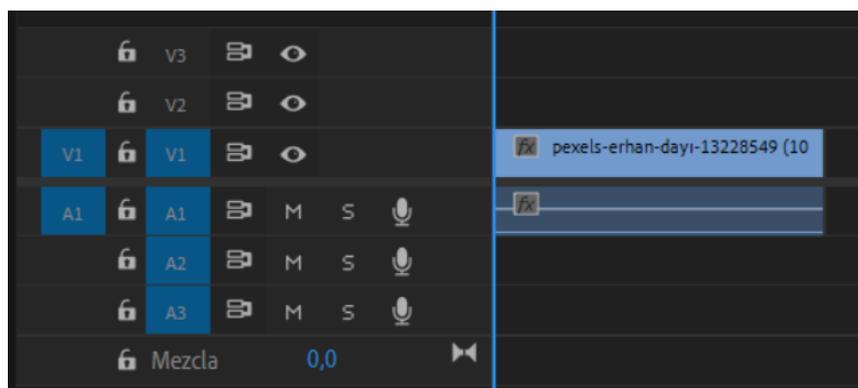
El siguiente paso será como llevar la imagen seleccionada en el panel de tiempo:



En la línea de tiempo podemos seleccionar las pistas de video y audio donde queremos agregar el vídeo.

Se puede realizar de manera manual o automática.

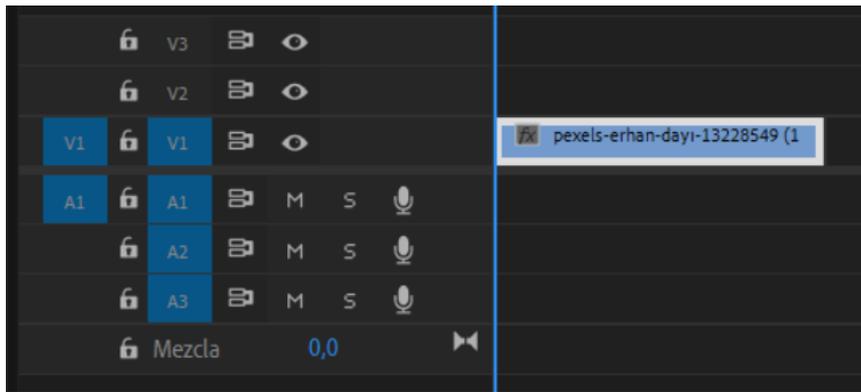
La manera manual consiste en seleccionar el clip en el panel de previsualización y arrastrarlo al panel de la línea de tiempo pudiendo elegir cualquier pista.



Si queremos desplazar solo la pista de video seleccionaremos:



A continuación, lo arrastramos el icono de video a la línea de tiempo solo arrastraremos el video, pero no el audio.



Seleccionando el icono del audio, solo pasaremos a la línea de tiempo del audio y no el vídeo.

Modo automático:

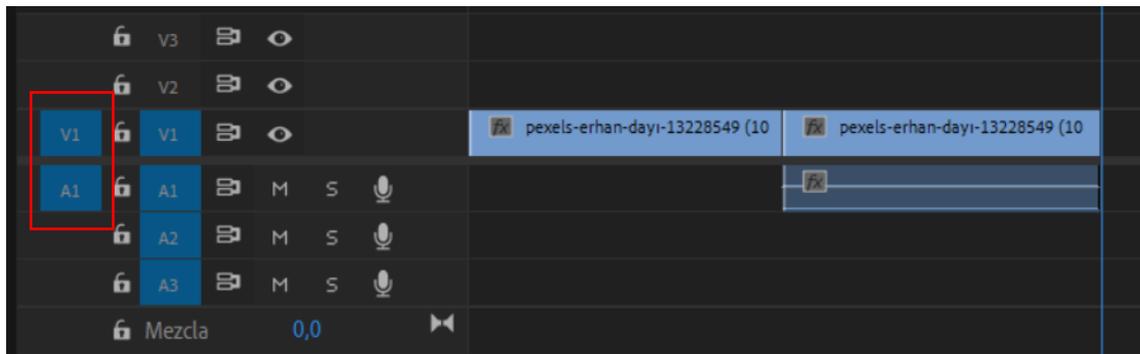


10 11

10- Insertar vídeo.

11- Sobrescribir vídeo.

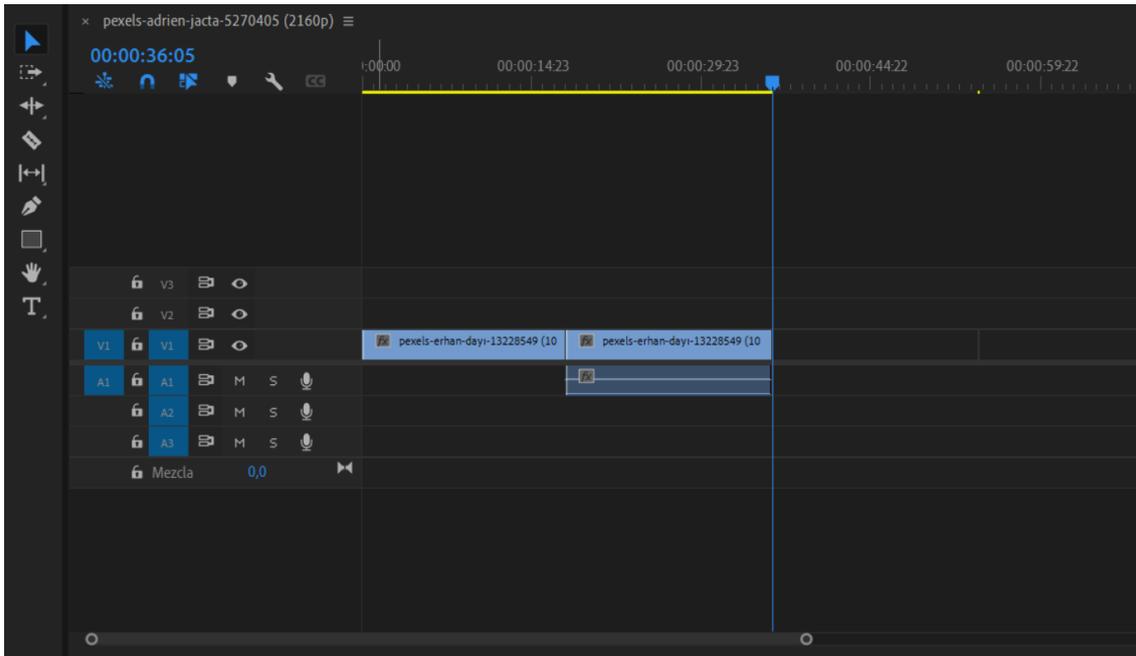
Para ello debemos tener el indicador de la pista de tiempo en el lugar donde lo queremos insertar.



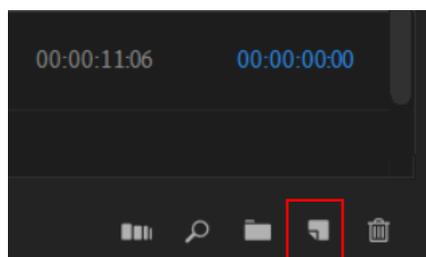
Si queremos que se inserte en otra pista cambiaremos la pista activa.

Capítulo 7.- Línea de tiempo

Es donde se organizan los clips para su montaje final.

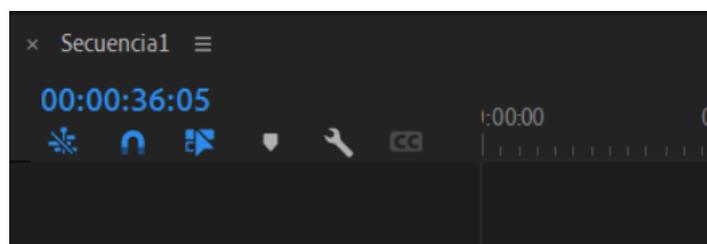


Si vamos a crear un nuevo proyecto lo primero que haremos será crear una secuencia nueva del del panel de proyectos.



Para agregar un video desde el panel de proyectos a la línea de tiempo solo lo tenemos que arrastrar.

Si queremos maximizar la línea de tiempo seleccionaremos la tecla may + ' (tilde).



En la parte superior izquierda observamos el nombre que tiene la secuencia.

Si en nuestro proyecto hay varias secuencias podemos modificar el orden de ellas, seleccionando las tres rayas y arrastrando a derecha o izquierda.

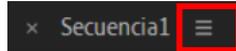
Si la cerramos con la x que se encuentra en la izquierda del nombre de la secuencia, desde el panel de proyecto haciendo doble clic sobre la escena está volverá a estar en la línea de tiempo.

En la parte inferior encontramos una slider para poder modificar el zoom.

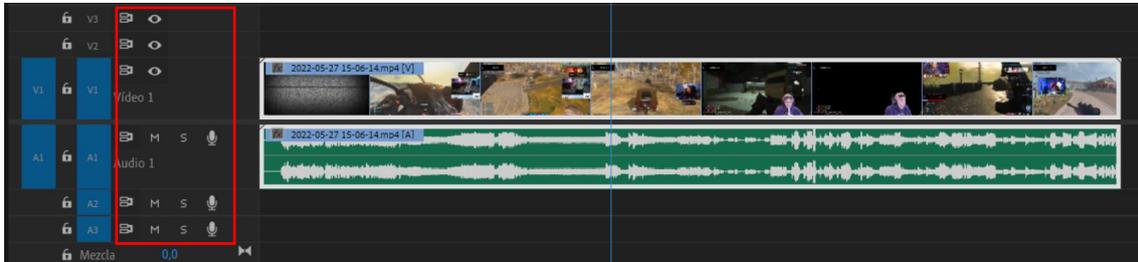
También podemos hacer un zoom vertical.



En la parte superior podemos modificar la configuración de la línea de tiempo.

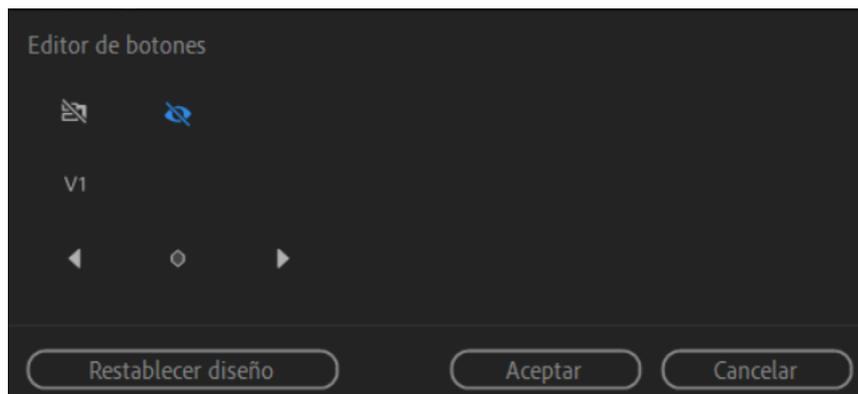


Con el menú que observamos al lado del nombre de la secuencia podemos modificar el modo de visualizar las pistas de video y audio.

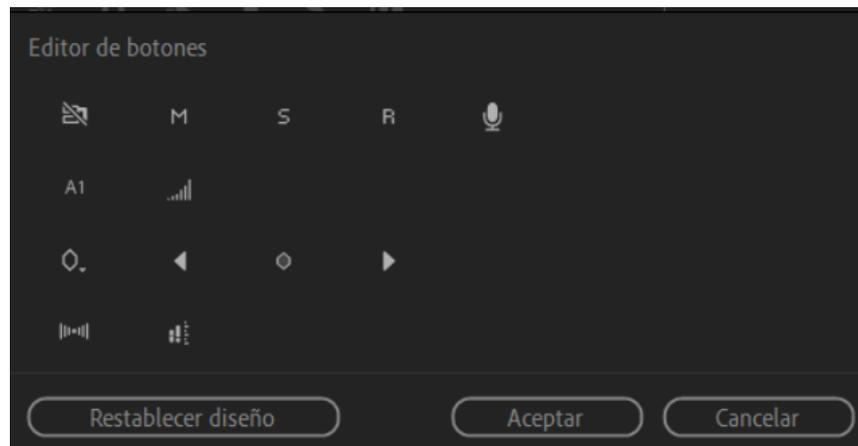


Si seleccionamos el botón de configuración podemos modificar los botones que hay en la pista de video y de audio, seleccionando Personalizar encabezado de video o Personalizar encabezado de audio.

Vídeo:



Audio:



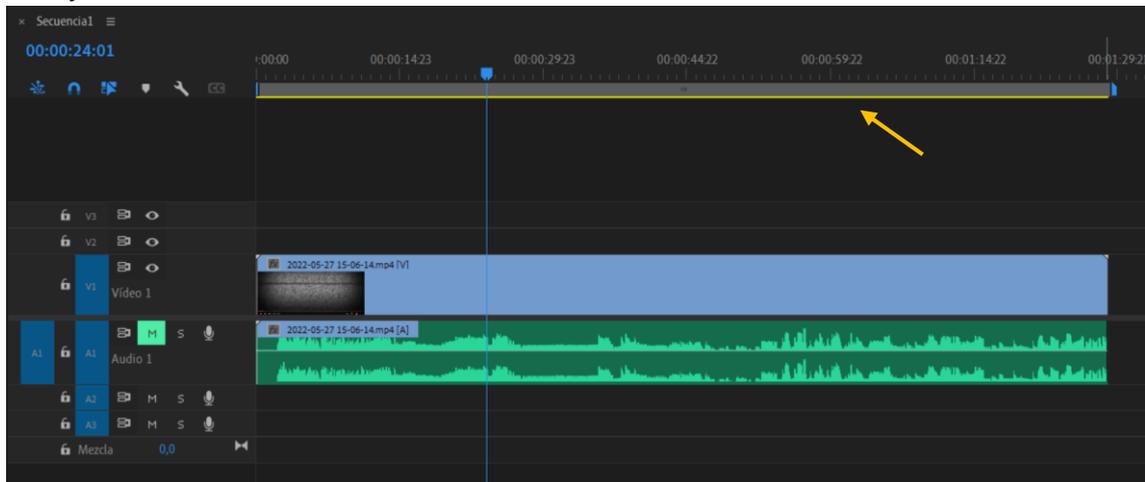
Para agregarlos los arrestaremos al correspondiente panel.

Podemos cambiar el nombre de las pistas, con el botón derecho sobre el nombre de la pista y seleccionar cambiar nombre.

Para agregar una pista de video nuevo o de audio con arrastrar un nuevo video en la parte que no hay pista esta se agregará automáticamente.

Para eliminar una pista la seleccionaremos con el botón derecho y seleccionaremos eliminar pista, además de poder agregar pistas.

Podemos activar la barra de trabajo, seleccionando el menú de la secuencia y activar la barra de trabajo.



En la barra de trabajo en su parte inferior nos muestra una serie de colores que puede ser verde, amarillo o rojo, si se muestra de color rojo o amarillo habrá que renderizar.

Con el renderizado se crean unos archivos auxiliares que ayudan a la reproducción del video.

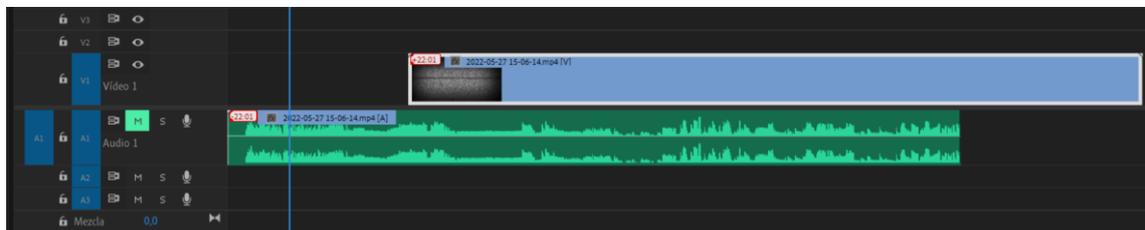
Con las marcas laterales de la barra de trabajo podemos seleccionar las zonas que queremos renderizar.

Con la barra de trabajo también podemos decir que parte del video queremos exportar.

Vamos a comentar los botones del panel de tiempo.



1. Insertar o sobre escribir la secuencia, cuando insertemos una secuencia en otra secuencia esta podrá insertarse o sobre escribirse.
2. Atraer un clip a otro magnéticamente.
3. Selección vinculada, podremos mover la pista de video o audio independientemente.



4. Agregar Marcador, ten la precaución de no tener seleccionado ningún clip.
5. Configuración (ya lo hemos comentado)



6. Conmuta bloque de pista.

7. Activar pista, útil si queremos copiar en la línea de tiempo.
8. Conmuta bloqueo de sincronización.
9. Conmuta ocultar o mostrar pista.

En las pistas de audio:



1 2 3 4

1. Conmuta bloqueo de sincronización.
2. Silencia esta pista de audio.
3. Pista solo (Se reproduce el sonido de solo esta pista)
4. Grabación de voz en off.

Comentamos anteriormente que podríamos personalizar más botones.



5

5. Si seleccionamos la R estamos diciendo que la voz en off se grave en dicha pista, en la posición donde se encuentra el cursor.



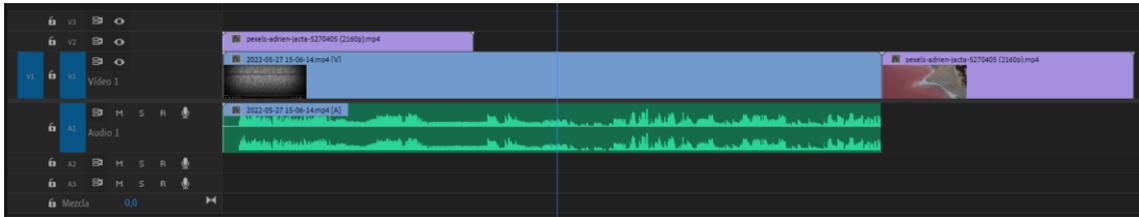
Modificar el volumen.

Equilibrar el sonido de izquierda y derecha.

Medidor de audio.

Capítulo 8.- ¿Conoces estos 2 TRUCOS RÁPIDOS? – Premiere Pro

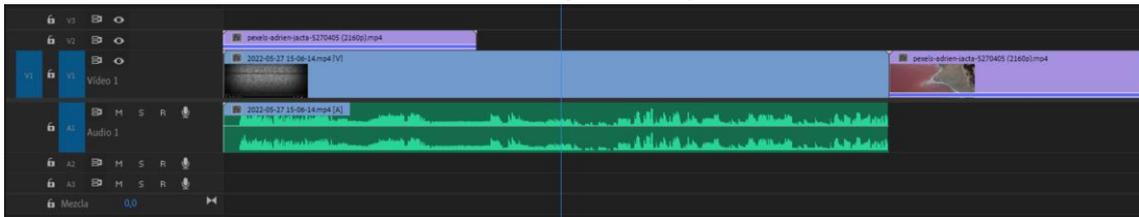
En ediciones largas podemos duplicar archivos, vamos a ver como ver si hemos duplicado archivos.



Vamos a seleccionar el botón de ajustes de la línea de tiempo:



Seleccionaremos “Mostrar marcadores de fotogramas duplicados”.



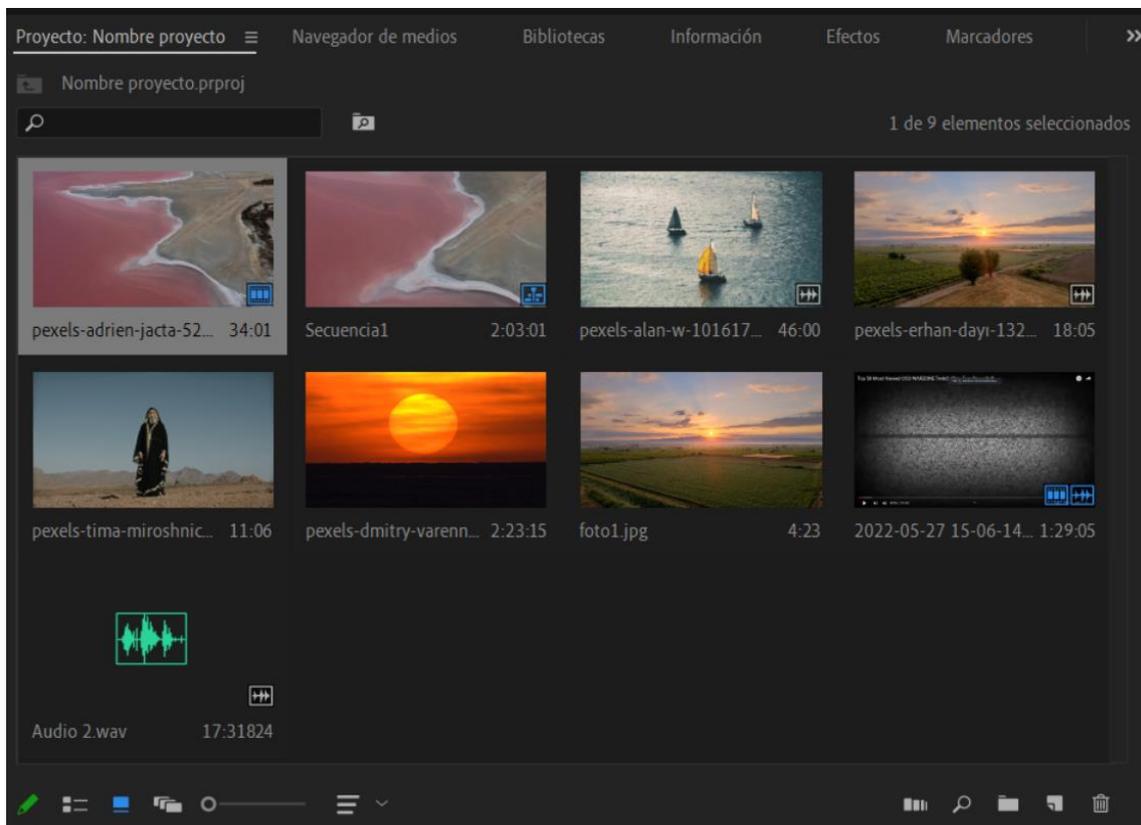
Una raya de color en la parte inferior del clip nos muestra que están duplicados.

Si hay varios clips duplicados estos se mostrarán de distinto color.

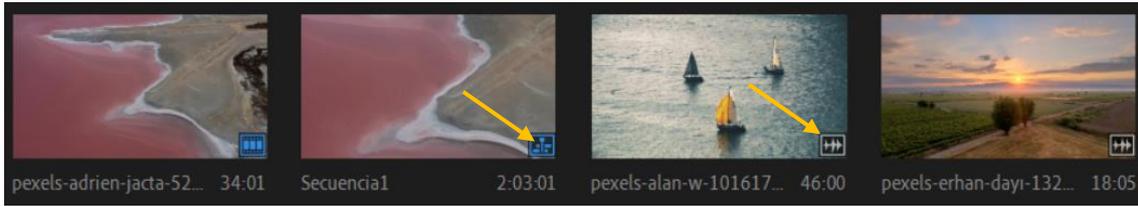
Solo sirve para el video.

Algunas veces agregamos más clips de los que al final vamos a necesitar, en este caso vamos a ver como eliminar los archivos que no utilizamos en el proyecto.

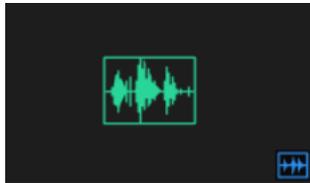
Este paso es importante cuando ya hemos finalizado de agregar todos los archivos.



Seleccionamos a vista de icono, en la parte inferior derecha del iconos que utilizamos está de color azul de lo contrario está de color gris.



Tiene insertado el video en la línea de tiempo.



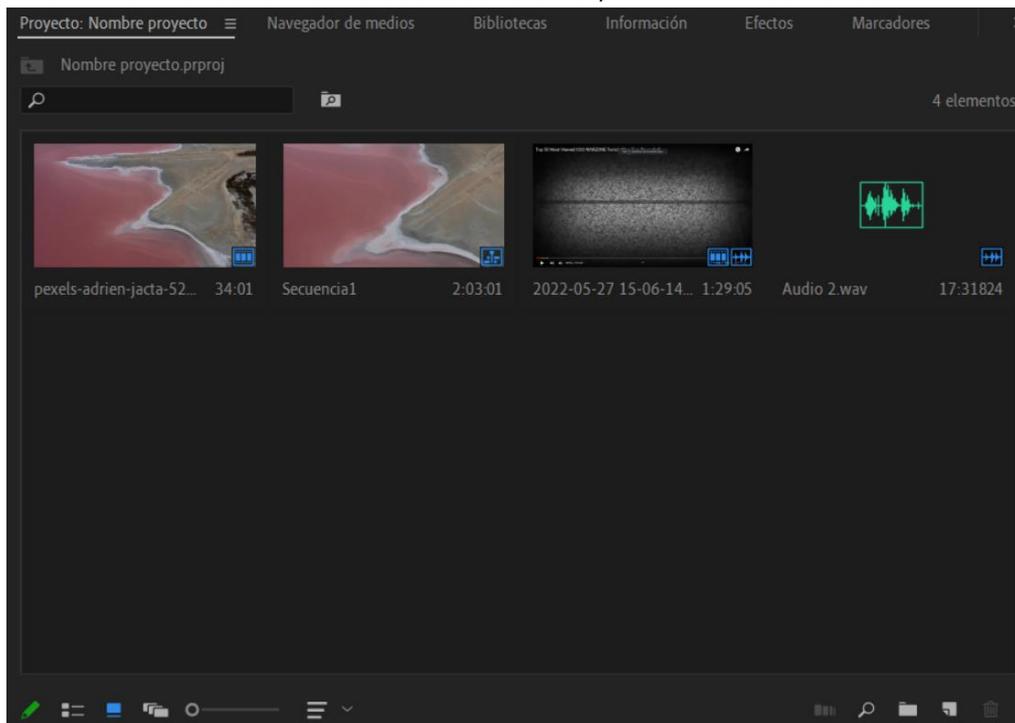
Tiene insertado el audio en la línea de tiempo.



Tiene insertado el video y el audio en la línea de tiempo.

Podemos elimina los iconos que están de color gris.

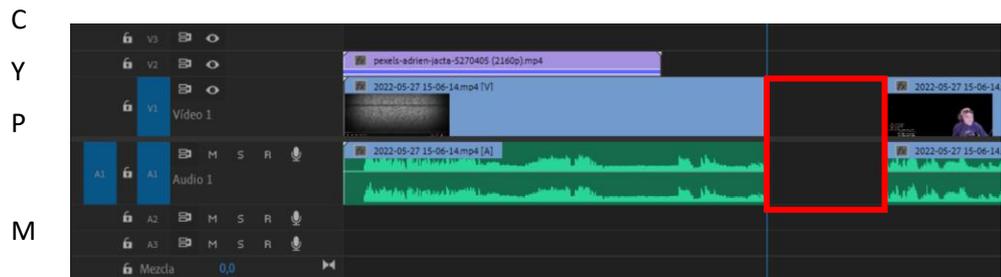
Los podemos realizar manualmente eliminando uno a uno que se realice automáticamente. Del menú Edición de Adobe Premiere seleccionaremos," Eliminar no utilizados".



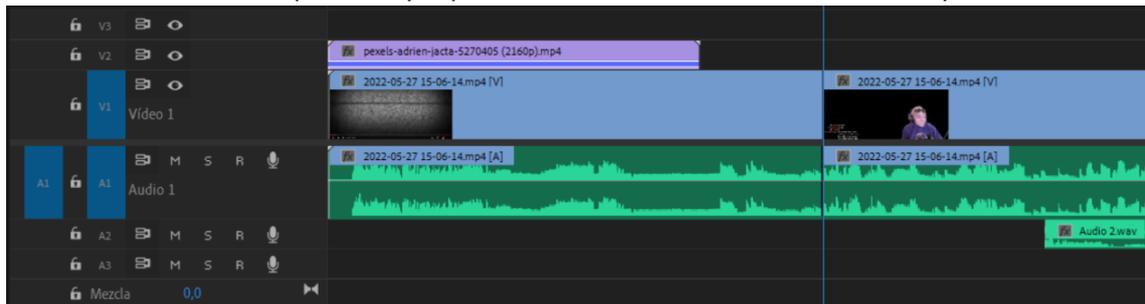
Capítulo 9.- ¿De cuántas formas se puede CORTAR un clip en Premiere Pro?



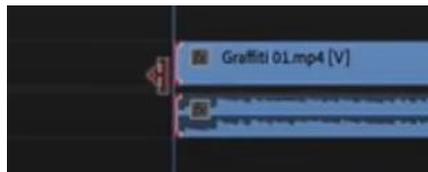
V Para cortar un clip que no lo hemos recortado en el panel de previsualización que comentamos en capítulos anteriores.
A Lo que podemos hacer es arrastrar el clip directamente al panel de línea y con la cuchilla o la tecla rápida "C" recortaremos el clip y a continuación
B seleccionaremos la parte no deseada y con la tecla supr. la eliminamos.



Para eliminar las zonas que no hay clip seleccionaremos con el botón derecho y "Eliminar rizo".



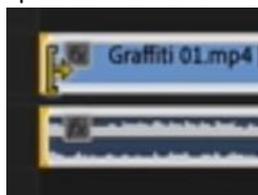
Otra forma de eliminar un clip cuando queremos eliminar por el inicio o el fin del clip, con la herramienta de selección o la tecla V, nos situamos al extremo del vídeo y arrastramos.



Podemos repetirlo por la parte final.

Por último, eliminar rizo.

Otra forma de eliminar parte de un clip es con la herramienta Editar rizo o la tecla B.



En este caso el cursor es de color amarillo mientras arrastramos hacia la derecha también eliminamos las partes negras, también lo podemos eliminar por la parte derecha.

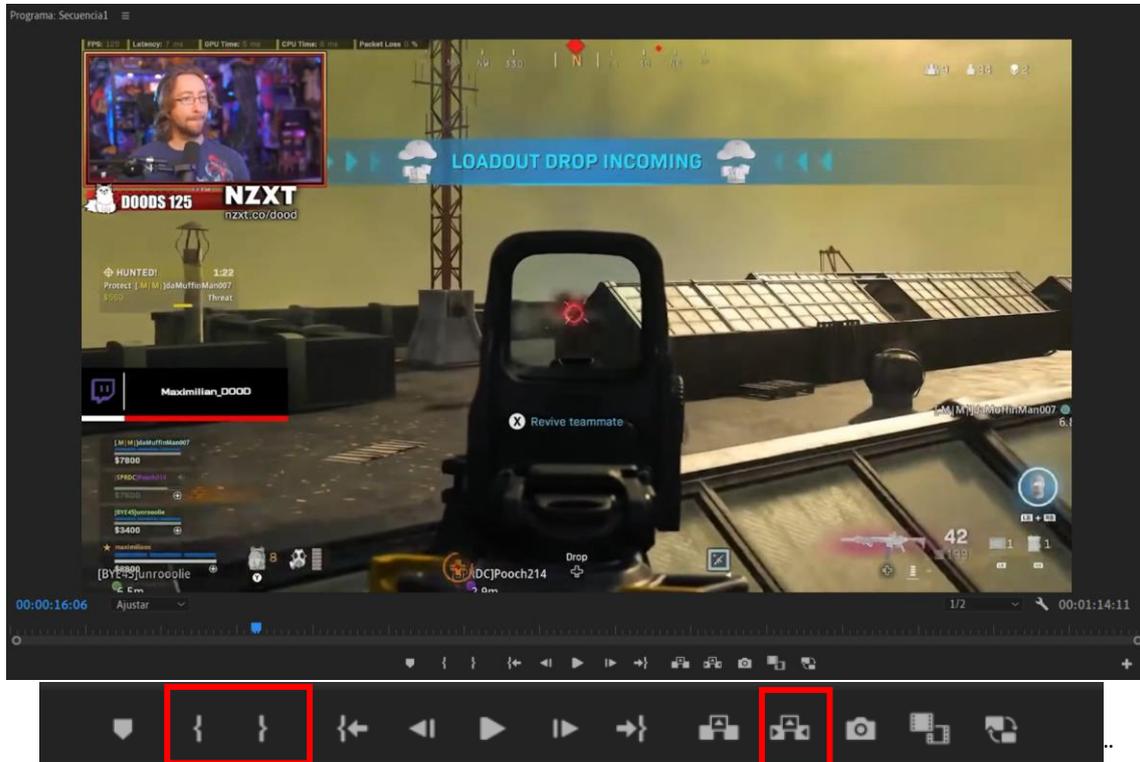
Con la tecla **Q** podemos eliminar desde el principio hasta donde se encuentra el cursor y la tecla **W** desde el final hasta donde se encuentra el cursor.

¿Cómo podemos eliminar una parte interna del clip?

Con la herramienta cuchilla “C” seleccionaremos el principio de corte y el final de corte, eliminamos la parte central y a continuación eliminamos rizo.

Si queremos que al eliminar la parte del clip se elimine también el rizo, una vez seleccionada la parte que queremos eliminar con el botón derecho del ratón seleccionaremos “Elimina rizo” además de eliminar la parte del clip no deseada también se elimina el rizo.

Otra forma de eliminar una parte del clip interno será utilizando el



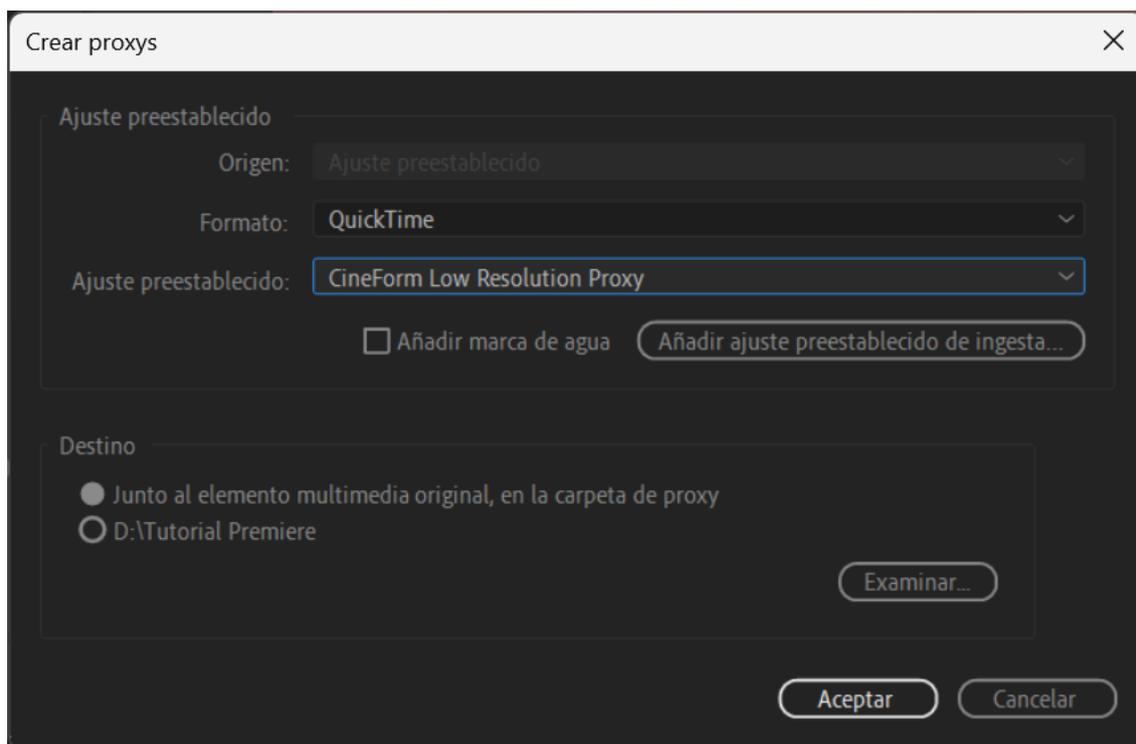
Es selección de inicio o la tecla ‘I’ a continuación selección de final o la tecla ‘O’ seguido del botón extraer o la tecla apostrofe (’).

Capítulo 10.- Archivos PROXY para EDITAR FLUIDO en Adobe Premiere

Si tu equipo tiene dificultades para reproducir los clips una opción muy interesante es utilizar los archivos proxy.

Crear archivos proxy en premiere

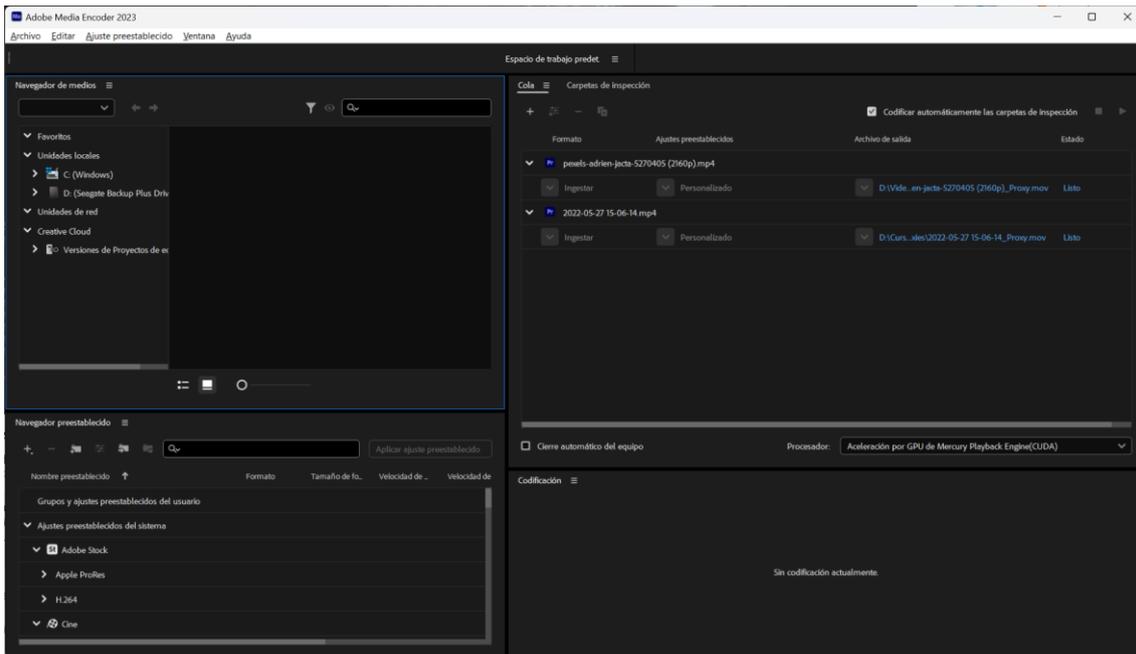
Una vez hayamos agregado los archivos en el panel proyectos. Seleccionar todos los archivos y del menú que aparece seleccionaremos Proxy y seguidamente Crear proxys...



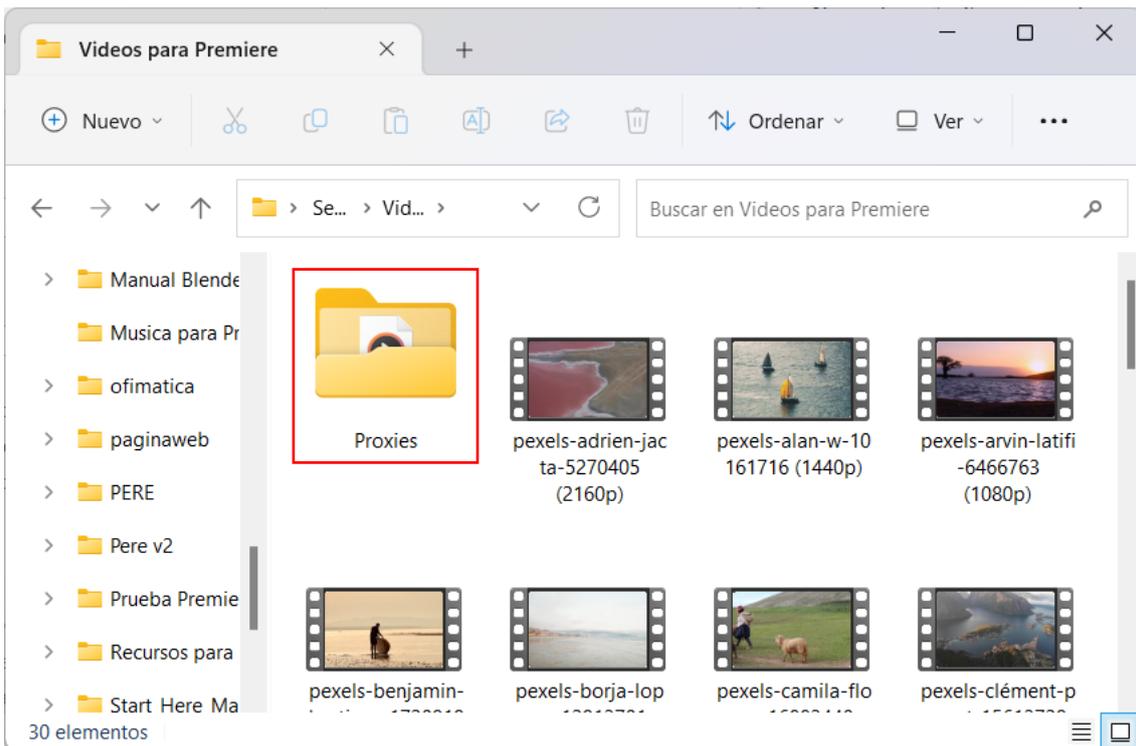
En ajuste preestablecido seleccionaremos “CineForm Low Resolution Proxy” en destino dejaremos la opción “Junto al elemento multimedia original, en la carpeta de proxy”,

Seguido del botón Aceptar.

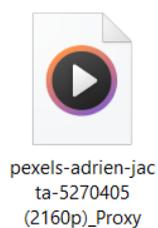
Debemos tener el programa Adobe Media Encode para generar los archivos.



Una vez finalizado el proyecto si vamos a la carpeta donde se encuentran los archivos originales observaremos una carpeta llamada Proxies.



Si abrimos la carpeta.



Están los archivos proxies.

Para poder utilizar estos archivos necesitaremos seleccionar el botón conmutar proxies del panel de reproductor de video.



Si no lo tienes recuerda que el final de este panel con el botón + lo podrás agregar.

A partir de ahora al desplazarnos con el cursor en línea de tiempo este irá más fluido y sin cortes.

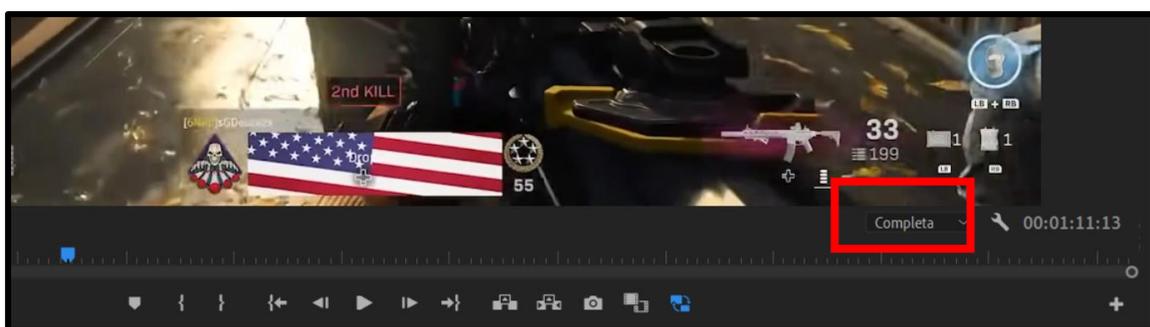
Solo los utilizará para editar.

Cuando vayamos a exportar siempre utilizará los archivos seleccionados en que tengamos esta opción activada.

En aconsejable que no esté activada esta opción cuando realicemos correcciones de color.

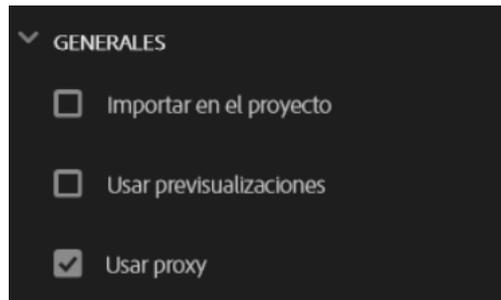
- **CORTES EN LOS CLIPS**
- **COLOCAR TRANSICIONES**
- **EDITAR AUDIO**
- **EDITAR EL COLOR DEL CLIP**
Para un mejor ajuste de color es necesario ver la imagen a la máxima calidad posible

Además, si en el panel de previsualización lo reproduce con dificultad por falta de recursos de tu equipo podemos bajar la resolución:



Vamos a ver la diferencia de calidad su aumentamos el tamaño de reproducción del video y estando activado o no el botón conmutar proxies veremos la diferencia.

Recuerda que este botón es igual que esté activado o no, pero si queremos exportar el proyecto seleccionaremos el panel de la línea de tiempo y del menú Archivo seleccionaremos Exportar y de este Medios.



En el apartado General podemos activar la opción Usar proxys si queremos exportar un video de prueba ya lo desactivaremos para el video definitivo.

Si en un momento determinado ya no queremos trabajar con los archivos proxys los seleccionaremos en el panel de proyecto con el botón derecho del ratón seleccionaremos Proxy y de este “Desvincular proxies”.

A partir de ahora el botón proxys no realizará ningún cambio.

Los eliminará del proyecto, pero en el disco duro continuarán.

Ahora vamos a ver como trabajar con archivos proxys que hemos descargado desde una cámara, con una cámara que además de grabar el video nos crea además archivos proxys.

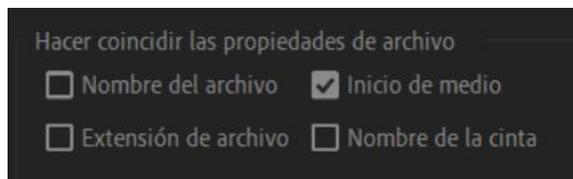
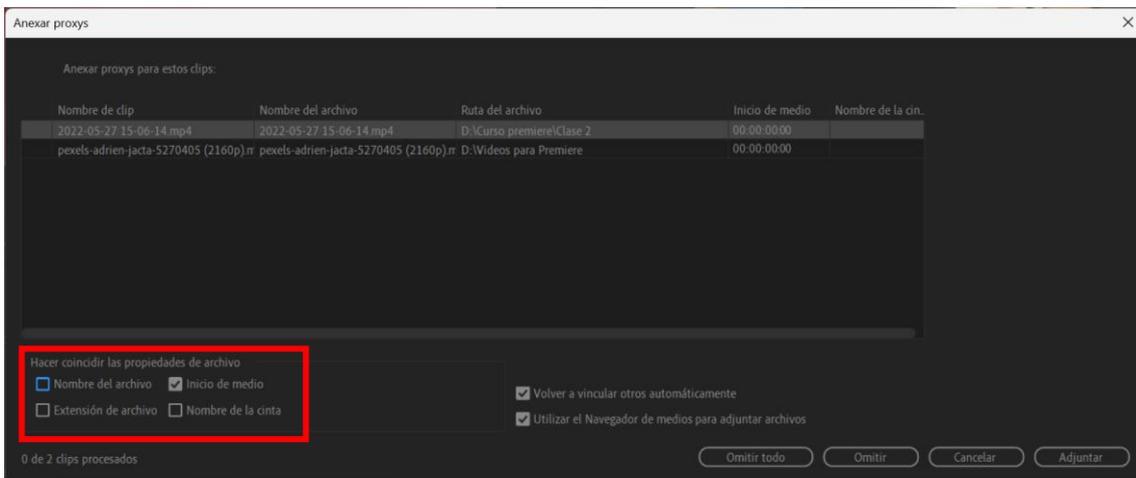
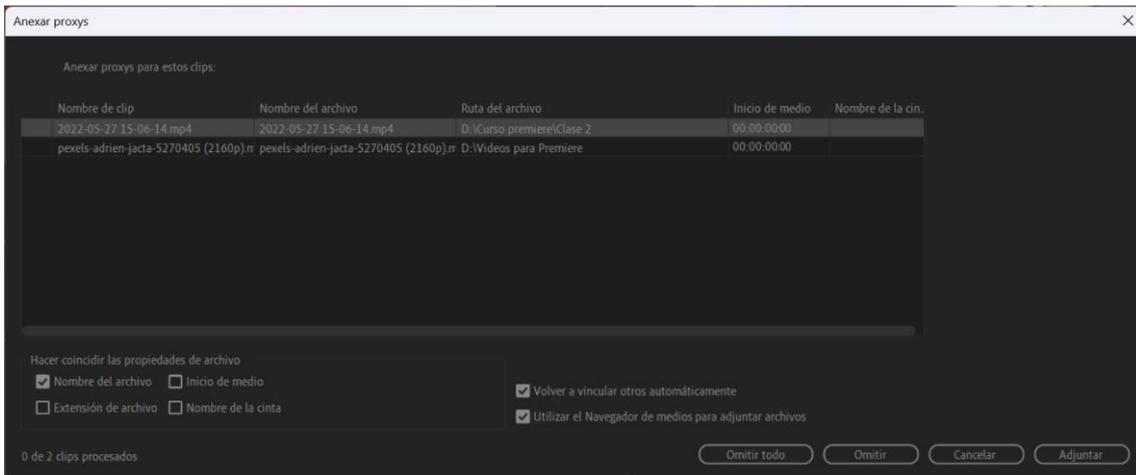
Hay cámaras que además de grabar en 4K puedo activar Ajustar proxys.



Cuando descarguemos los archivos en nuestro ordenador además de descargar los archivos 4k descargaremos los archivos proxys.

Ahora desde Premiere importamos los archivos 4k, desde el panel de proyectos los seleccionamos con el botón derecho del ratón seleccionaremos Proxy y de este “Anexar proxys...”.

Se nos muestra todos los archivos que importamos de la cámara.



Desactivamos la opción Nombre del archivo y activamos Inicio de medio.

Seleccionamos el botón Adjuntar.

Buscamos la carpeta de los archivos proxys la abrimos seleccionamos todos los archivos y pulsamos el botón aceptar.

Con solo seleccionar el primero Premiere a anexado todos los archivos.



Una vez realizado este proceso podremos utilizar los archivos proxys activando el botón conmutar proxys del panel de previsualización.

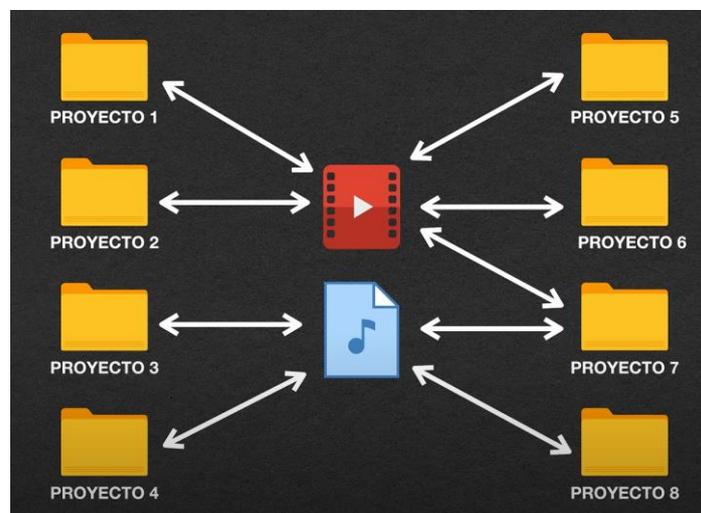
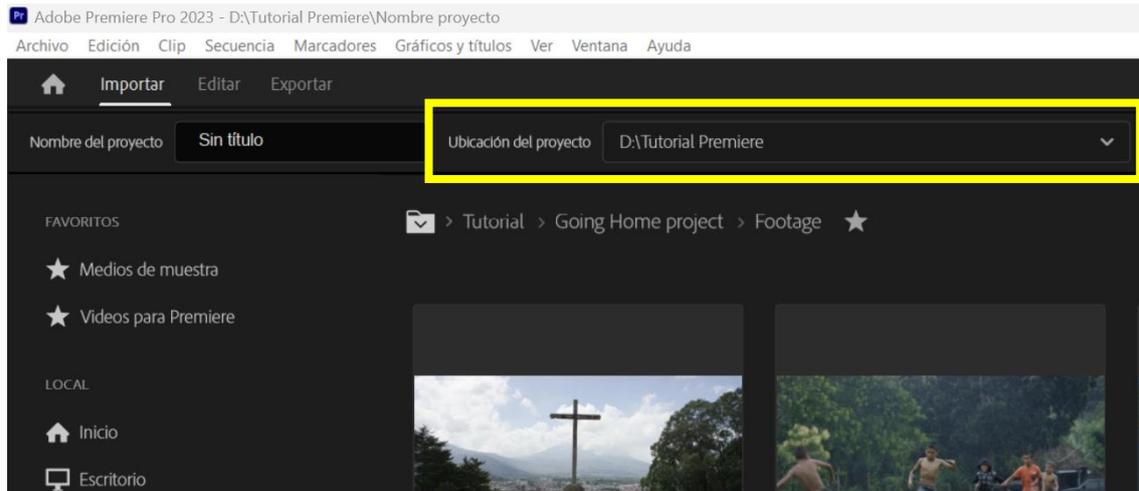
Capítulo 11.- Método para una Edición organizada y productiva

De vez en cuando es interesante realizar una limpieza de los archivos que han quedado de los proyectos que ya hemos terminado.

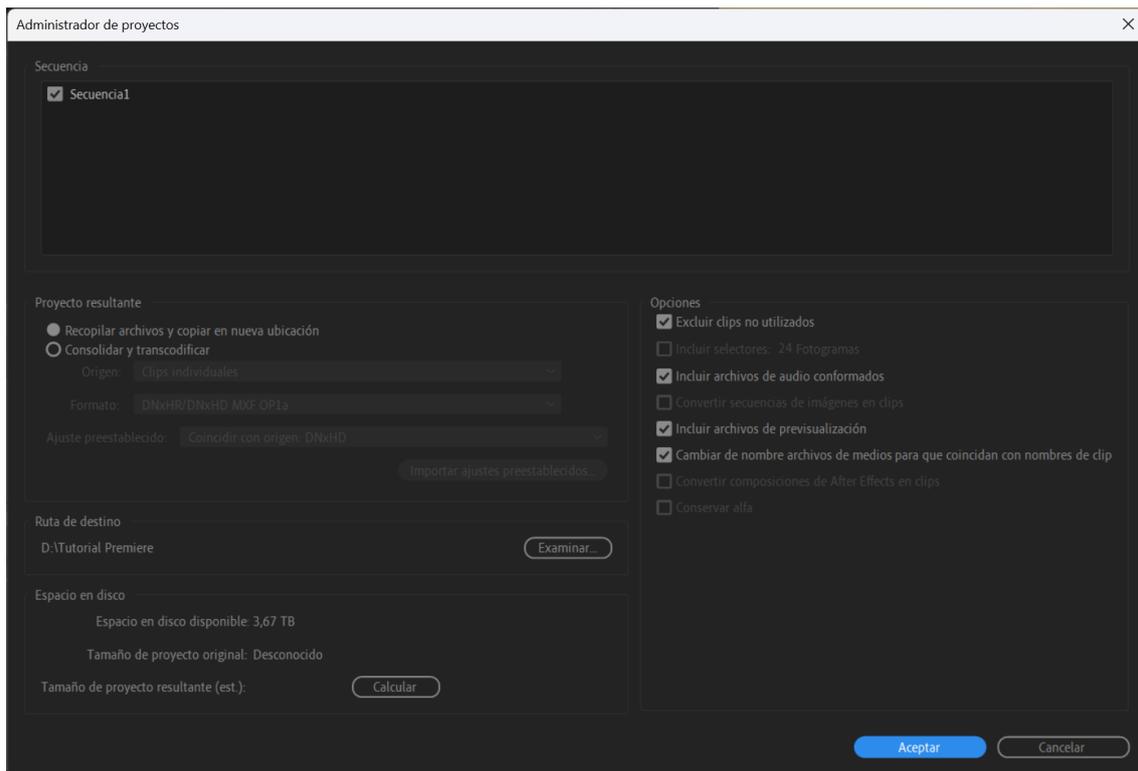
Primero vamos a seleccionar todos los archivos que tenemos que guardar.

Igualmente vamos a eliminar aquellos proyectos que hemos duplicado o ya no los vamos a utilizar más.

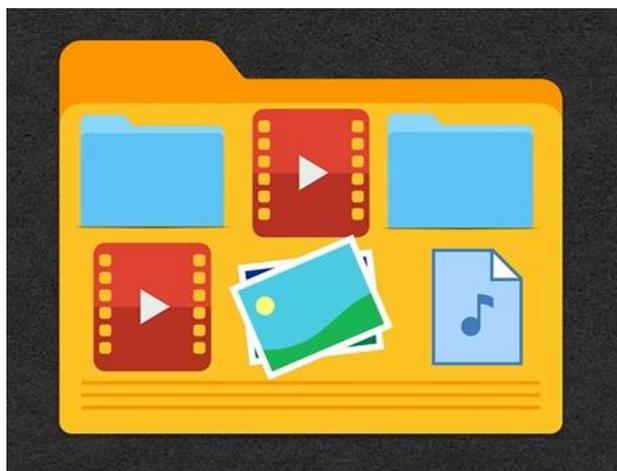
Cuando creamos un proyecto le decimos a que ubicación queremos guardarlo.



Para guardar un proyecto del menú Archivo iremos al Administrador de proyectos.



Esta opción nos da la alternativa de unir todos los archivos en una carpeta.

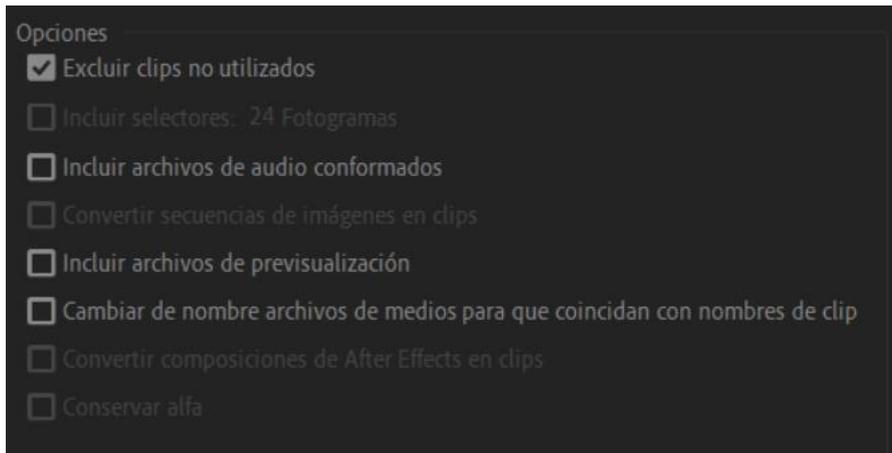


En Secuencias seleccionaremos todo lo que queremos unificar.

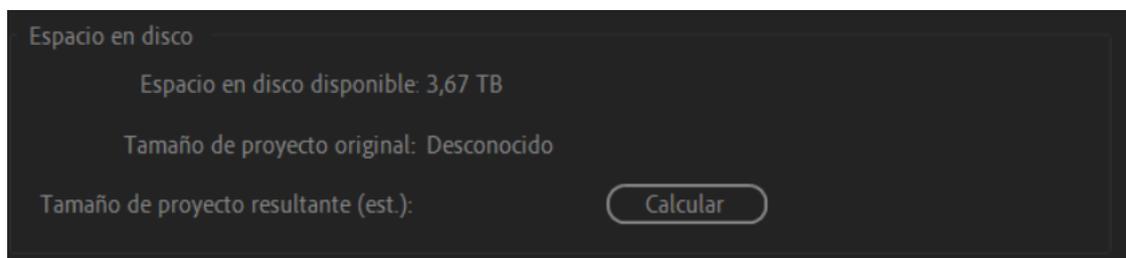
En el apartado Proyecto resultante activaremos “Recopilar archivos y copia en nueva ubicación”

En el apartado Ruta de destino seleccionaremos donde queremos que se cree la copia.

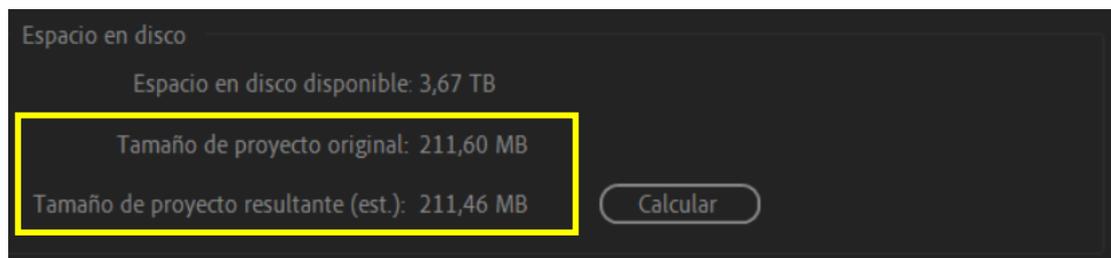
En el apartado Opciones dejaremos activo “Excluir clips no utilizados”, todas las demás opciones déjalas sin activar.



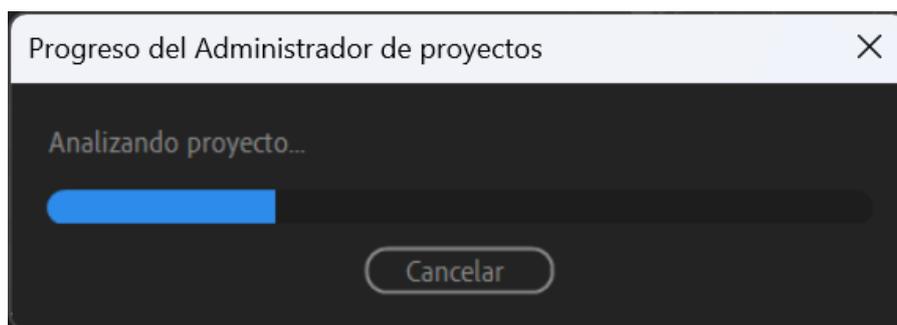
En el apartado “Espacio en disco”:



Le damos al botón calcular.



A continuación, le damos al botón Aceptar.



Empieza el proceso.



Copiado_Nombr
e proyecto

Ya tenemos nuestra copia creada.

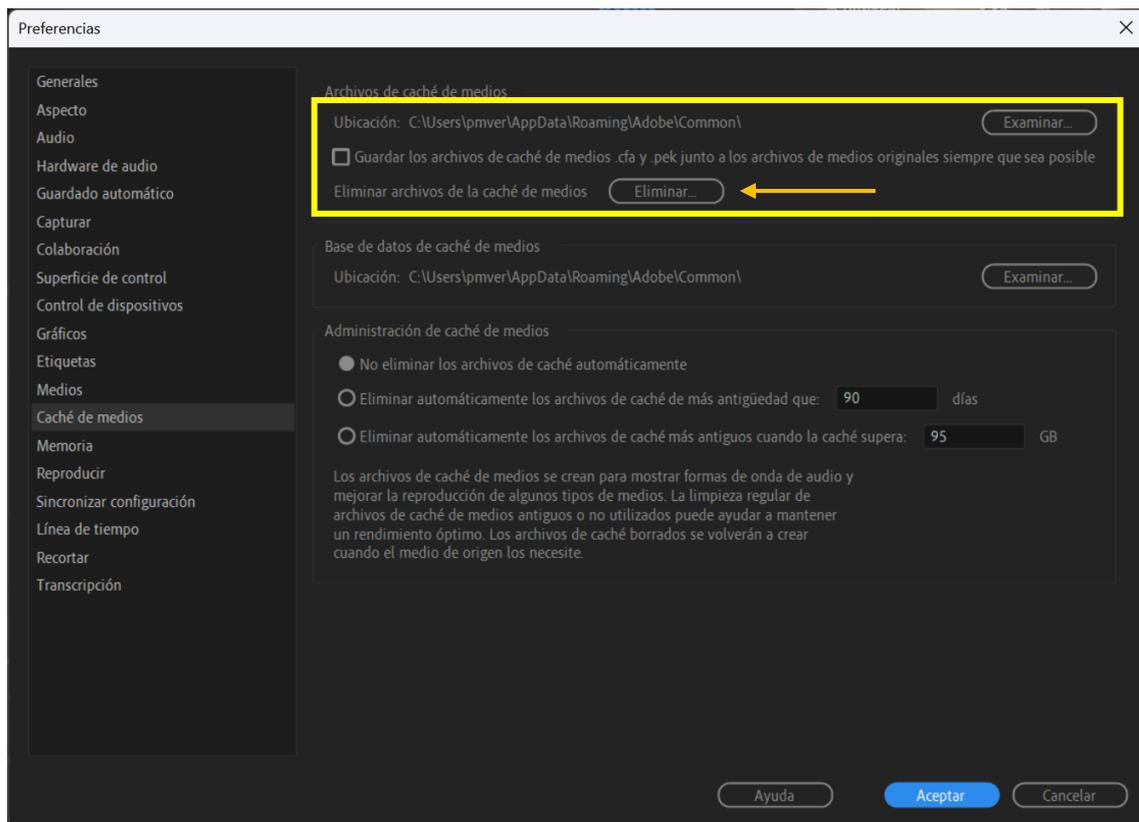
Contendrá el proyecto con los archivos que ha utilizado.

A continuación, vamos a eliminar toda la basura que ha creado nuestros proyectos.

Mientras editamos los archivos temporales y de cache son de gran ayuda ya que gracias a ellos los programas son más rápidos y nosotros podemos editar de manera más fluida.

Si embargo cuando ya hemos terminado de editar nuestros vídeos, estos archivos se convierten en basura.

Para ello del menú Edición de este Preferencias y de este Caché de medios.

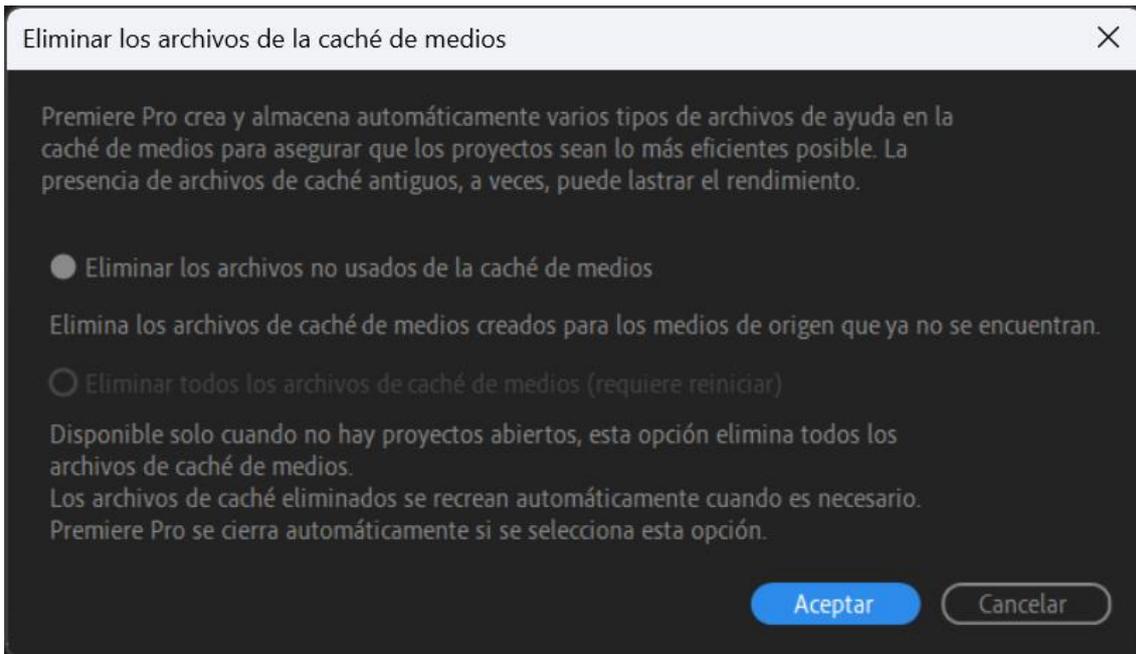


Podemos observar donde se encuentran su ubicación.

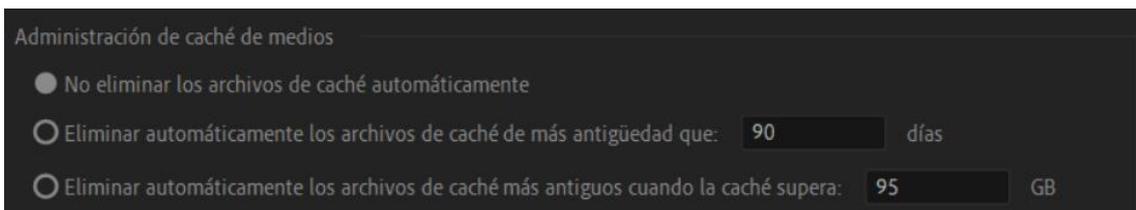
Seleccionaremos el botón eliminar.

No tengas miedo de eliminar la cache de medios, en el peor de los casos si borras la cache de un proyecto que no has terminado lo único que ocurrirá será que al abrirlo Premiere creará de nuevo la cache de este proyecto y en el tiempo que la esté creando la edición no será del todo fluida.

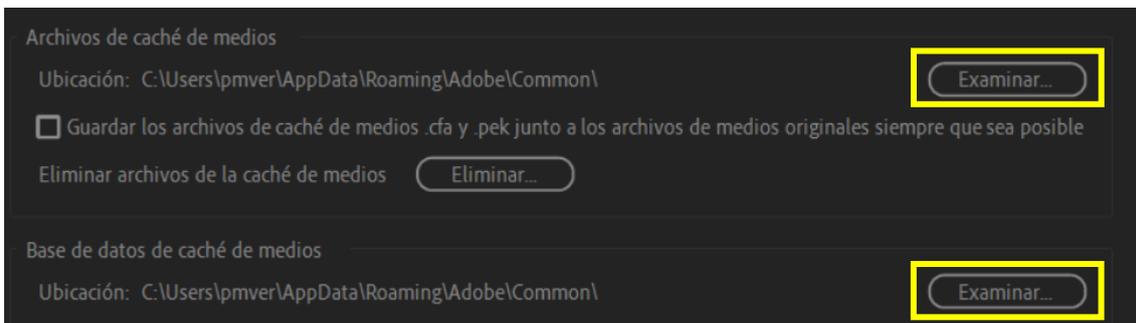
Le damos al botón Eliminar:



Seguido de Aceptar.

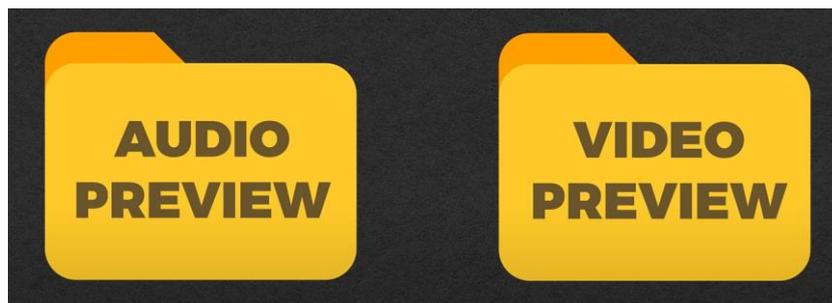


Por defecto tenemos activado No eliminar los archivos de la caché automáticamente, esto quiere decir que si nunca lo hemos hecho habrás eliminado muchos archivos basura.



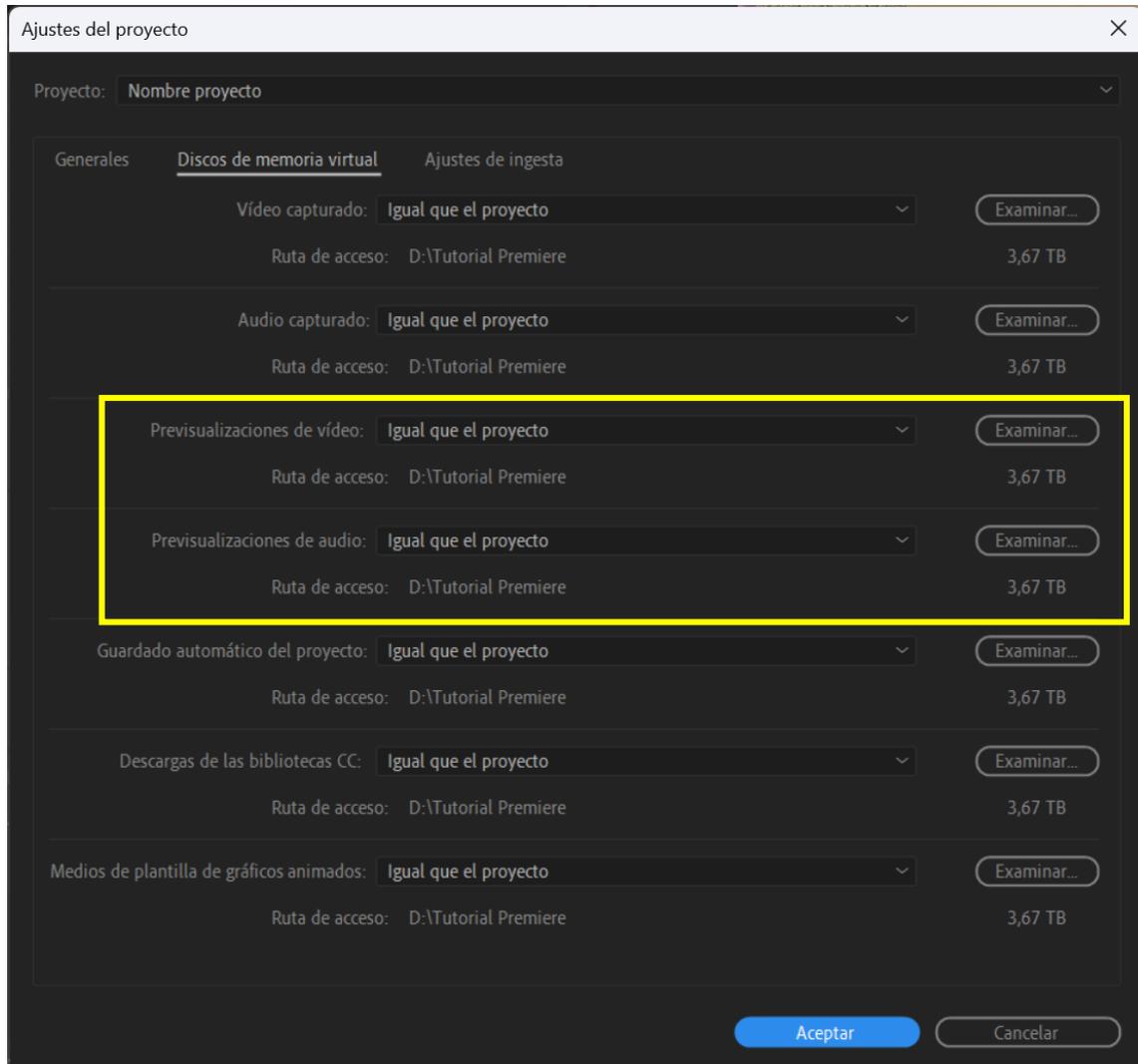
Podemos cambiar la ubicación de la cache y la base de datos de caché de medios.

Estas son las carpetas que se crean en nuestro proyecto:



Estos son los archivos que Premiere crea automáticamente para que durante la edición nuestros videos vayan más fluidos.

Si queremos que estos archivos se generen en otra ubicación del menú Archivo seleccionaremos Ajustes de proyecto y de este Discos de memoria virtual.



Cambiaremos su ubicación.

En el apartado de Previsualizaciones de video lo cambiaremos a la nueva ubicación.

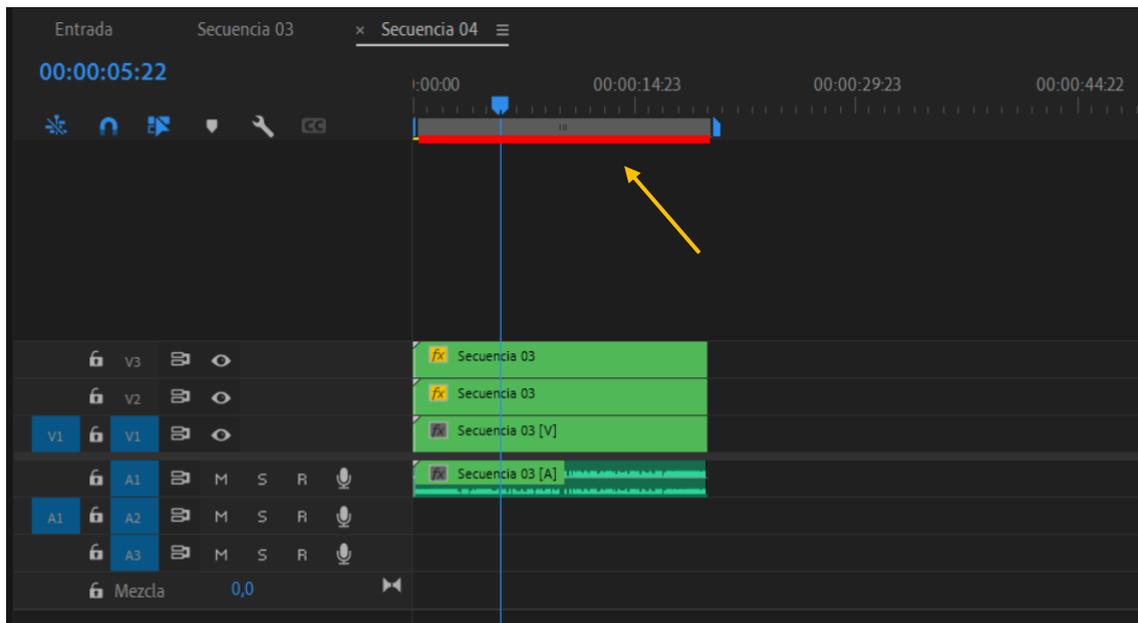
Hacemos lo mismo con las previsualizaciones de audio.

De esta manera estos archivos estarán muy bien localizados y será mucho más fácil eliminarlos.



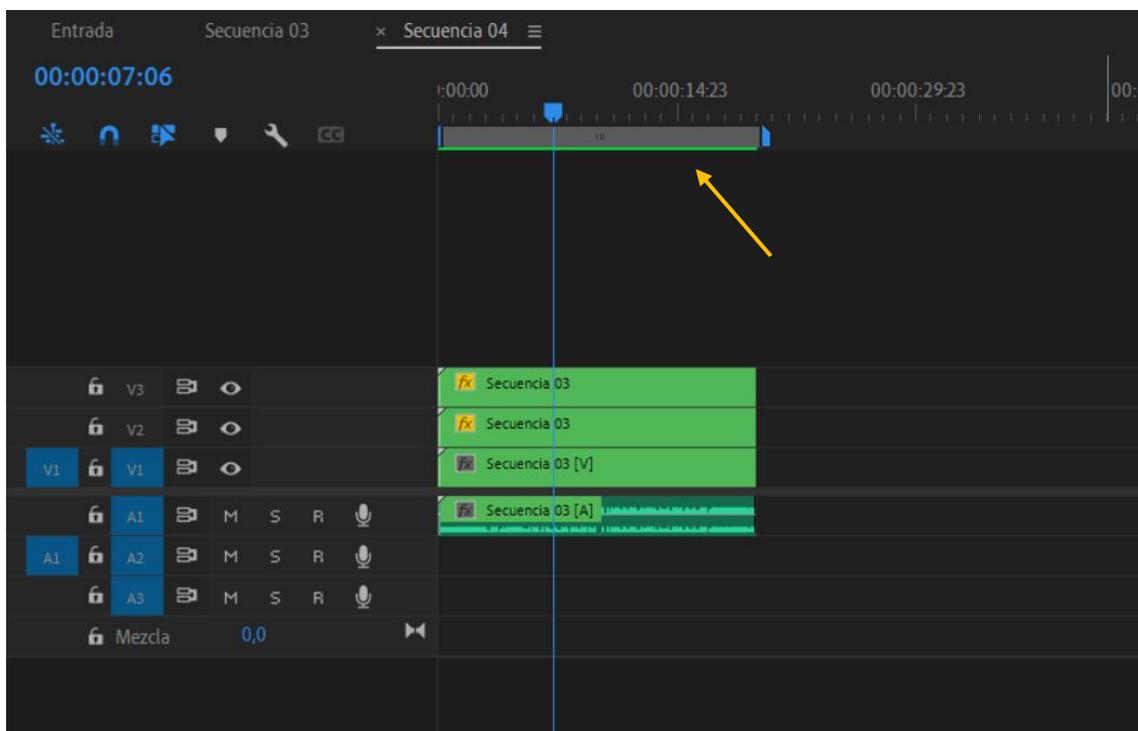
Capítulo 12.- Renderizar en Premiere Pro

Si en el proyecto en la línea de tiempo observamos una línea roja.



Esto significa que vamos a tener problemas a la hora de reproducir el vídeo mientras estamos editando.

Si le damos a la tecla intro realizaremos un renderizado.



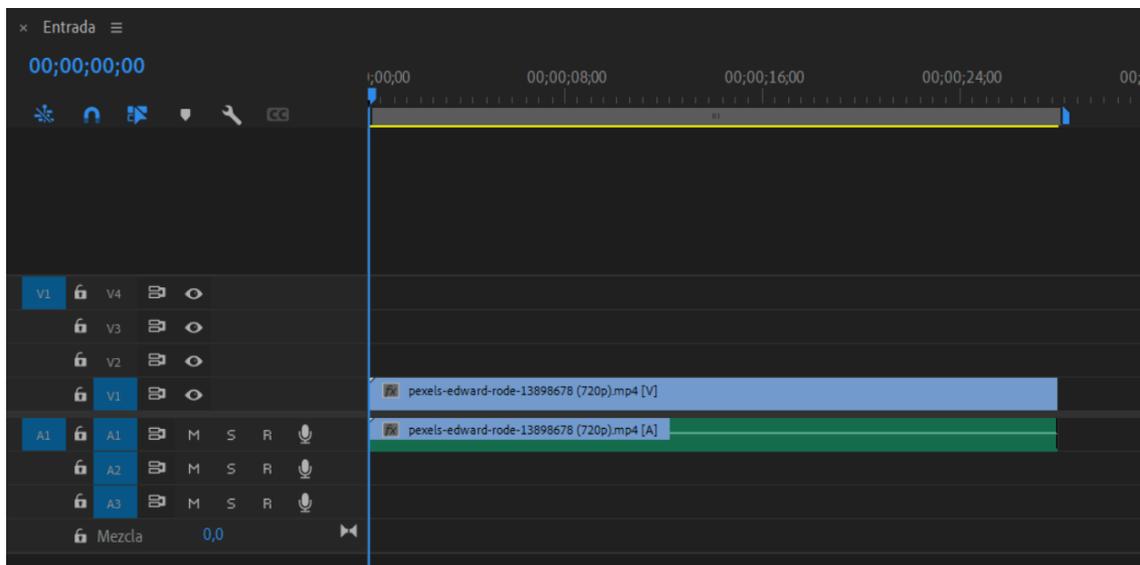
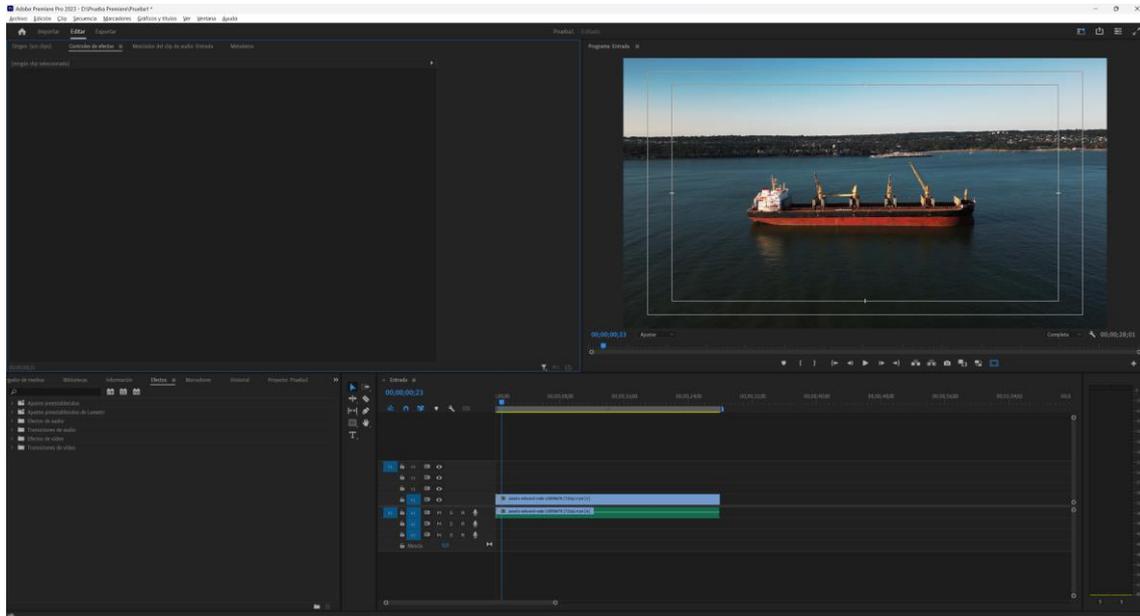
Ahora pasa a ser color verde, esto significa que ya hemos renderizado, ahora a la hora de reproducir del vídeo este lo hará con mayor eficiencia.

Ahora vamos a ver todas las ventajas y trucos sobre el renderizado.

El proceso de renderizar consiste en que el premiere a creado videos auxiliares y cuando estamos reproduciendo el video y llega a una zona marcada de color verde premiere utiliza el video auxiliar para su reproducción.

Si la línea de tiempo tiene la barra de color amarillo significa que se van a reproducir con los archivos originales sin ningún problema.

En un proyecto nuevo vamos a agregar un clip.

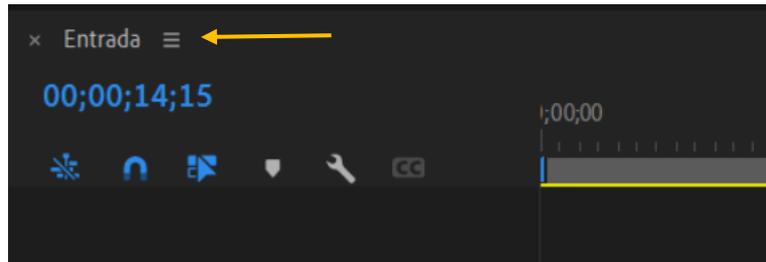


En la barra superior encontramos una línea de color amarillo, esto significa que la reproducción se realizará correctamente cuando estemos editando, pero necesitamos agregar un efecto de estabilizados de deformación.

En el panel de controles de efectos en el apartado Estabilización en resultado seleccionaremos sin movimiento.

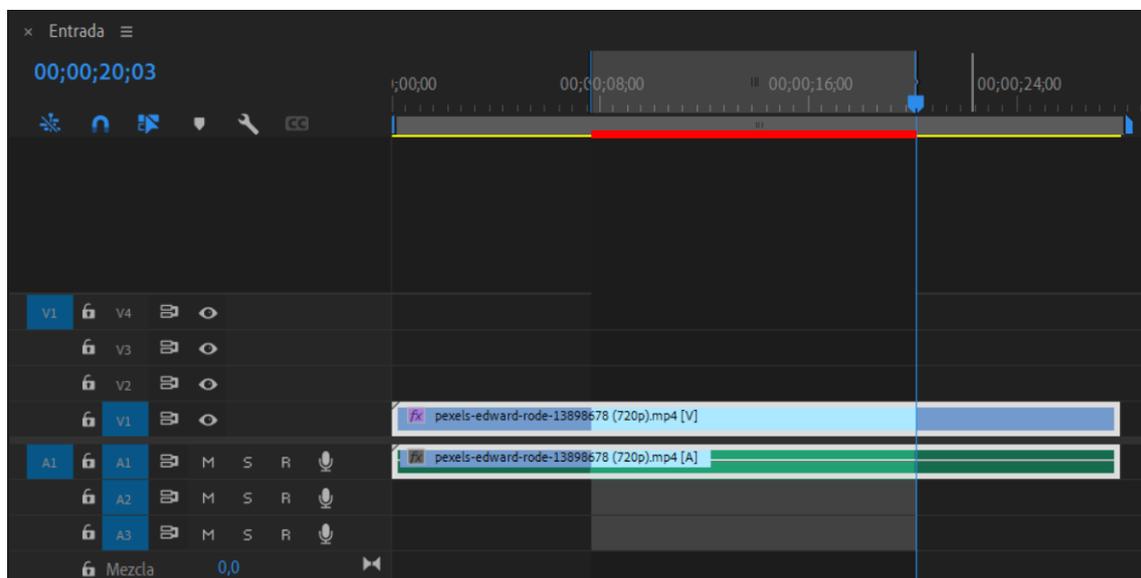
Es posible que tu equipo muestre ahora una línea roja para informarte que está pendiente de renderizar, si pulsamos la tecla intro empezará el renderizado.

En la parte superior donde se encuentra la línea de renderizado encontramos el área de trabajo. Si esta no se encuentra visible del menú de la línea de tiempo:



Seleccionaremos “Barra de área de trabajo” con esta barra podremos selección la parte de renderizado que queremos realizar.

Si no tenemos activada la barra de trabajo, otra forma de realizarlo es situarnos al principio donde queremos iniciar el renderizado y presionamos la tecla ‘i’ y al final y presionamos la tecla ‘o’.

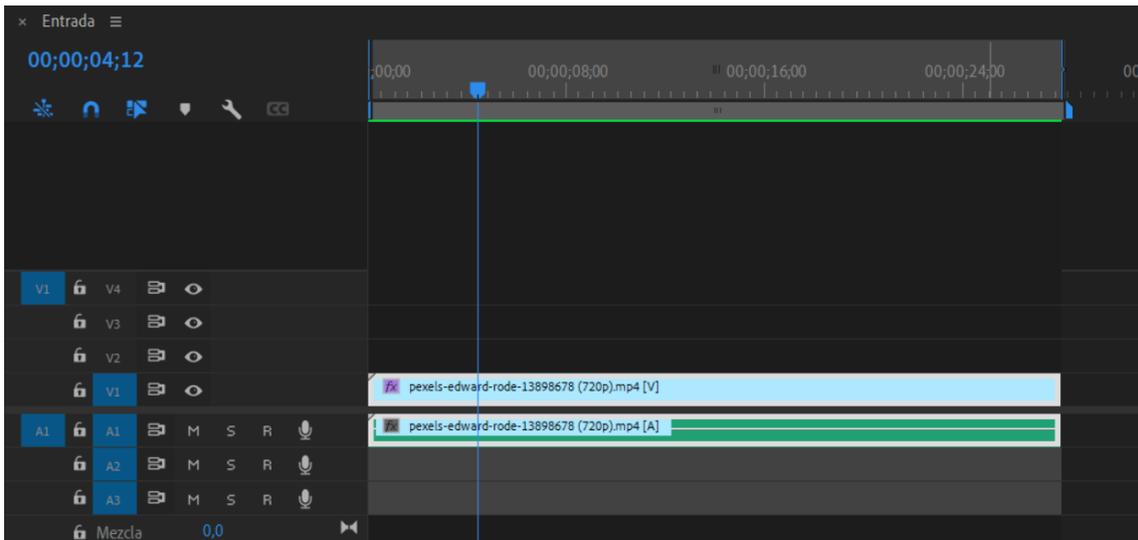


Pulsamos la tecla enter para renderizar lo que hemos seleccionado.

Puede pasar que se muestre la línea de color amarillo y los videos no se reproducen de una forma adecuada, esto puede ser por muchos motivos uno puede ser que tengamos muchas aplicaciones abiertas.

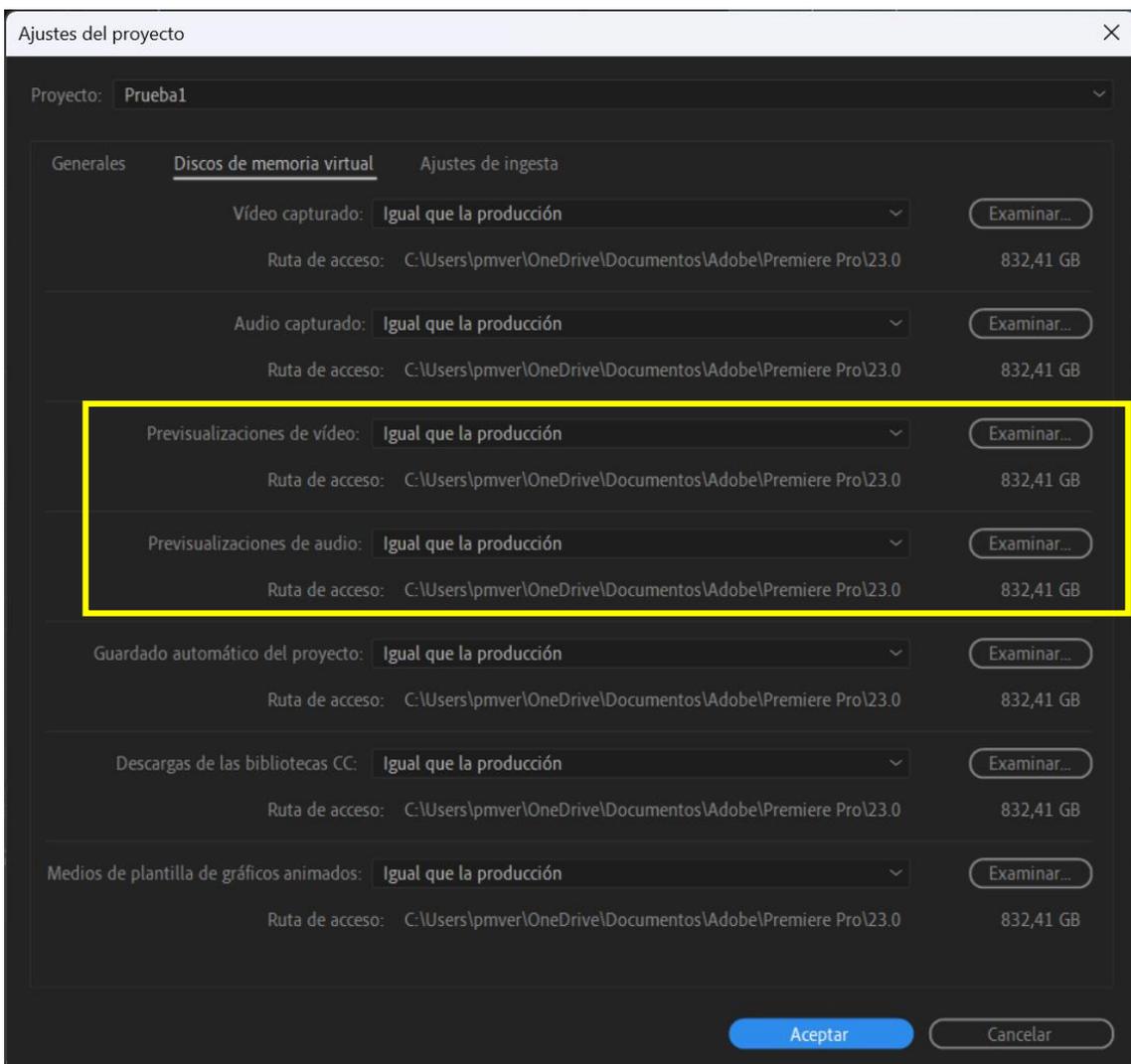
En la imagen anterior si seleccionamos todo el clip y presionemos la tecla enter solo se renderizará lo que está de color rojo.

Si queremos renderizar las partes de color amarillo seleccionaremos toda el área de trabajo y del menú Secuencia seleccionaremos Procesar toda el área de trabajo.



Los archivos que crea cuando realiza la renderización los guarda en una carpeta y los utilizará cada vez que reproduzca la reproducción.

Si queremos cambiar la ubicación de estos archivos el menú archivo seleccionaremos Ajustes del proyecto y de este Discos de memoria virtual.



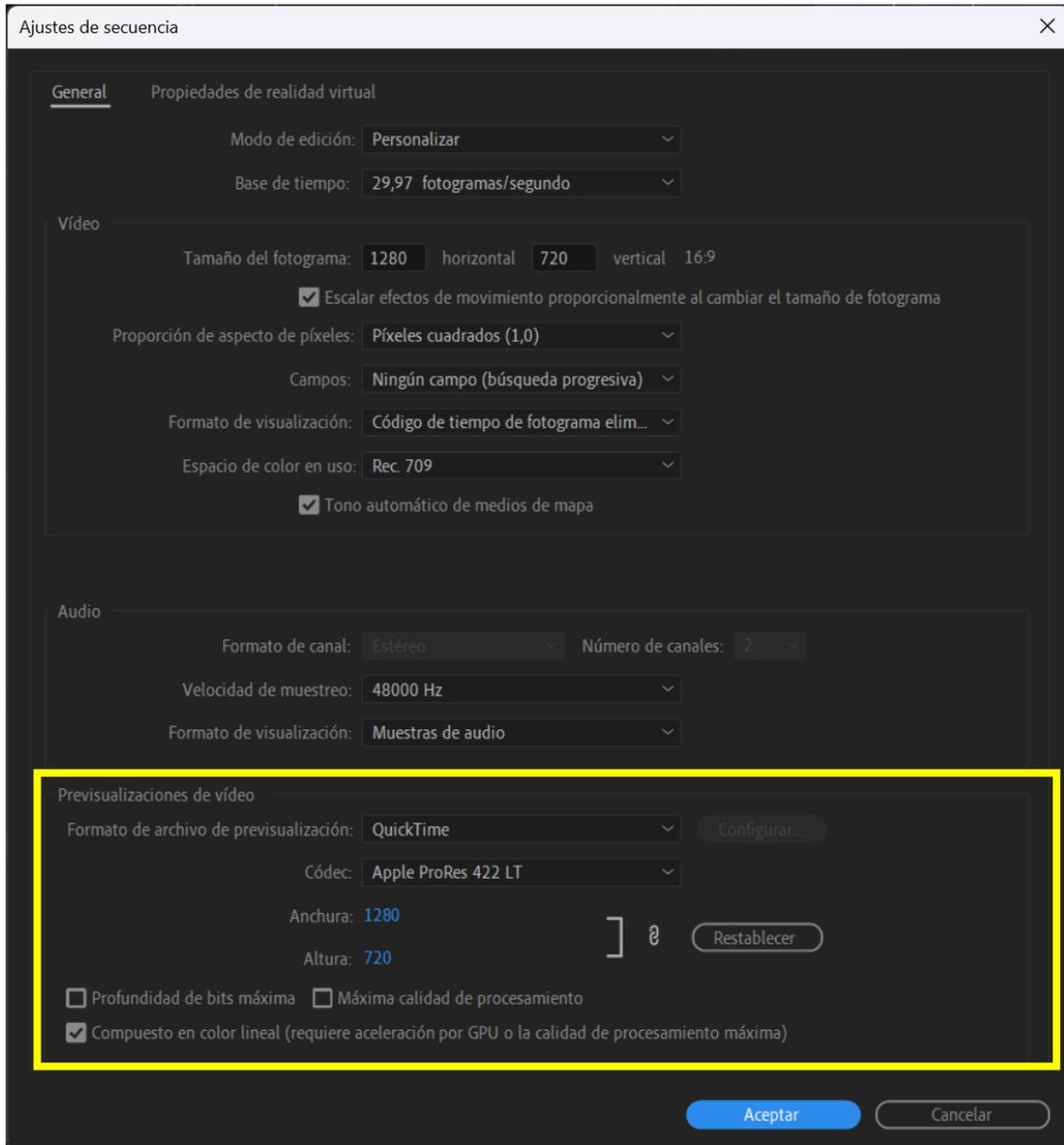
Que por defecto viene configurado para que se guarde en la misma carpeta donde se guarda el proyecto.

Si pulamos examinar podremos guardarlos en otra ubicación.

Seguido del botón Aceptar.

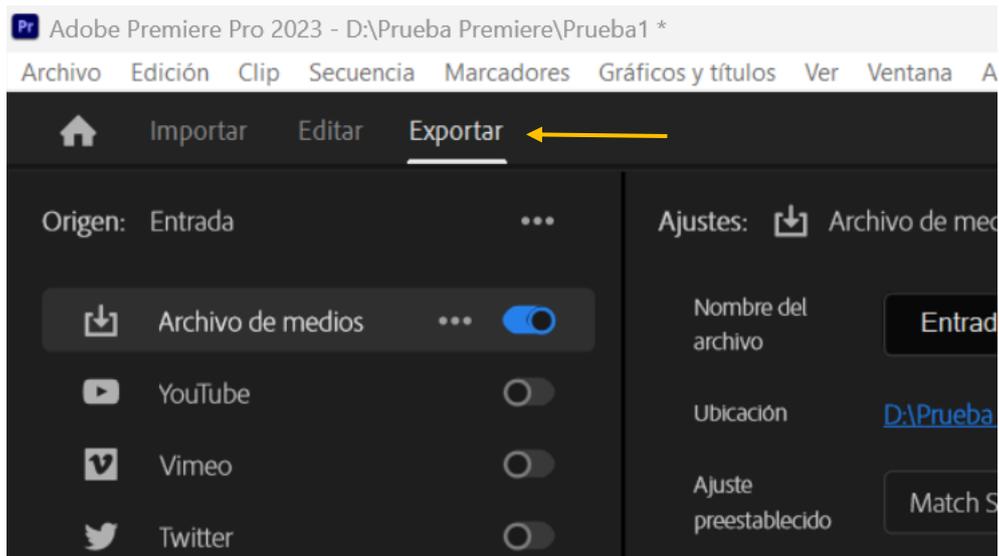
¿Cómo nos podemos aprovechar de los archivos render en la exportación?

Vamos al panel de proyectos y con el botón derecho del ratón seleccionamos la secuencia y elegimos Ajustes de secuencia.

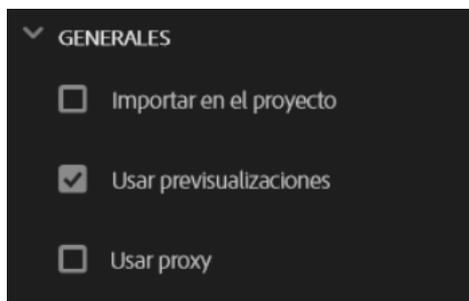


Donde podemos ajustar los valores.

Cuando hayamos terminado el proyecto y vayamos a realizar la exportación final seleccionaremos la pestaña Exportar,



En el apartado General activaremos la opción Usar previsualizaciones.

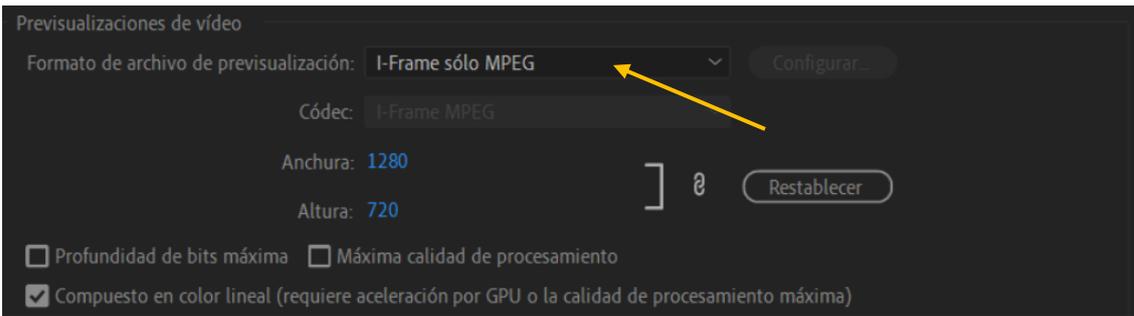


A la hora de renderizar los archivos que se crean se pueden crear con pérdida o sin pérdida:



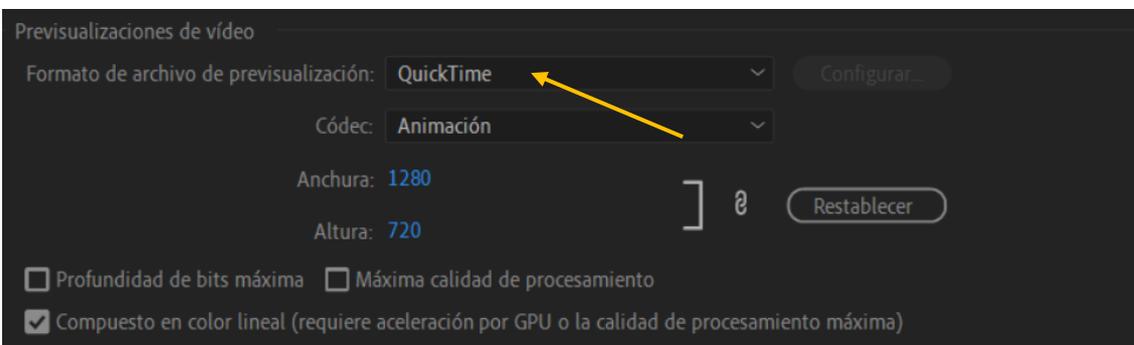
Según sea con pérdida o no activaremos la opción Usar previsualizaciones.

Por defecto tiene configurado un code con pérdida, si no cambiamos la configuración y eliges la opción Usar previsualizaciones.

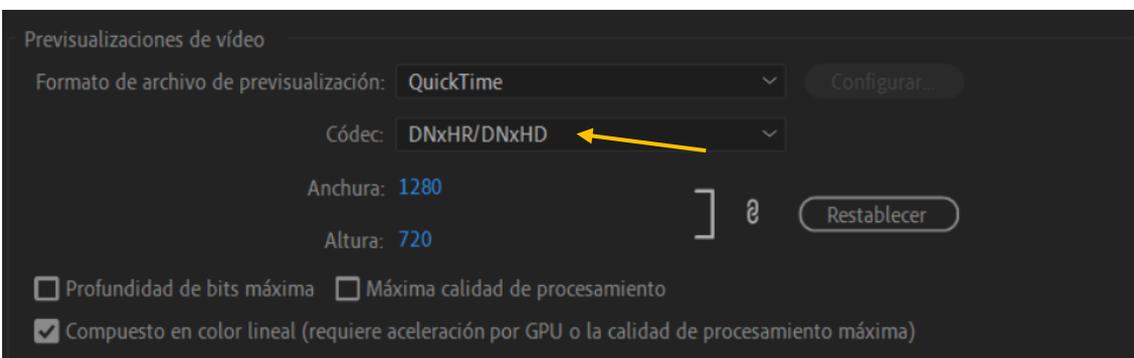


El code I-FRAME sólo MPEG es el que tiene por defecto y lo utiliza porque ocupa menos espacio en el disco.

Si necesitamos editar los ajustes de colores y necesitamos reproducir con la máxima calidad tendemos que crear archivos de renderizado sin pérdida te recomiendo que selecciones Quick Time.



En el apartado Código una buena opción es seleccionar DNxHR/DNxHD.



Por último, que tenemos que realizar con estos archivos cuando hayamos terminado nuestro proyecto.

Si vamos a disco duro donde ha creado los archivos.

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
Adobe Premiere Pro Auto-Save	03/08/2023 9:53	Carpeta de archivos	
Adobe Premiere Pro Video Previews	03/08/2023 8:57	Carpeta de archivos	
Prueba1.prlock	03/08/2023 8:57	Archivo PRLOCK	1 KB
Prueba1	02/08/2023 15:42	Adobe Premiere P...	22 KB

Una carpeta para video y otra carpeta para el audio.

Si abrimos la carpeta Adobe Premiere Pro Video Previews:

 Prueba1.PRV

03/08/2023 8:57

Carpeta de archivos

Por cada proyecto que realicemos creará una carpeta y este será su contenido.



Rendered -
c70f11a6-d171-4
2b2-a755-6d424
14e59c6

Son los archivos de previsualización además de los metadatos.

Una vez terminado el proyecto lo seleccionas y lo borras.

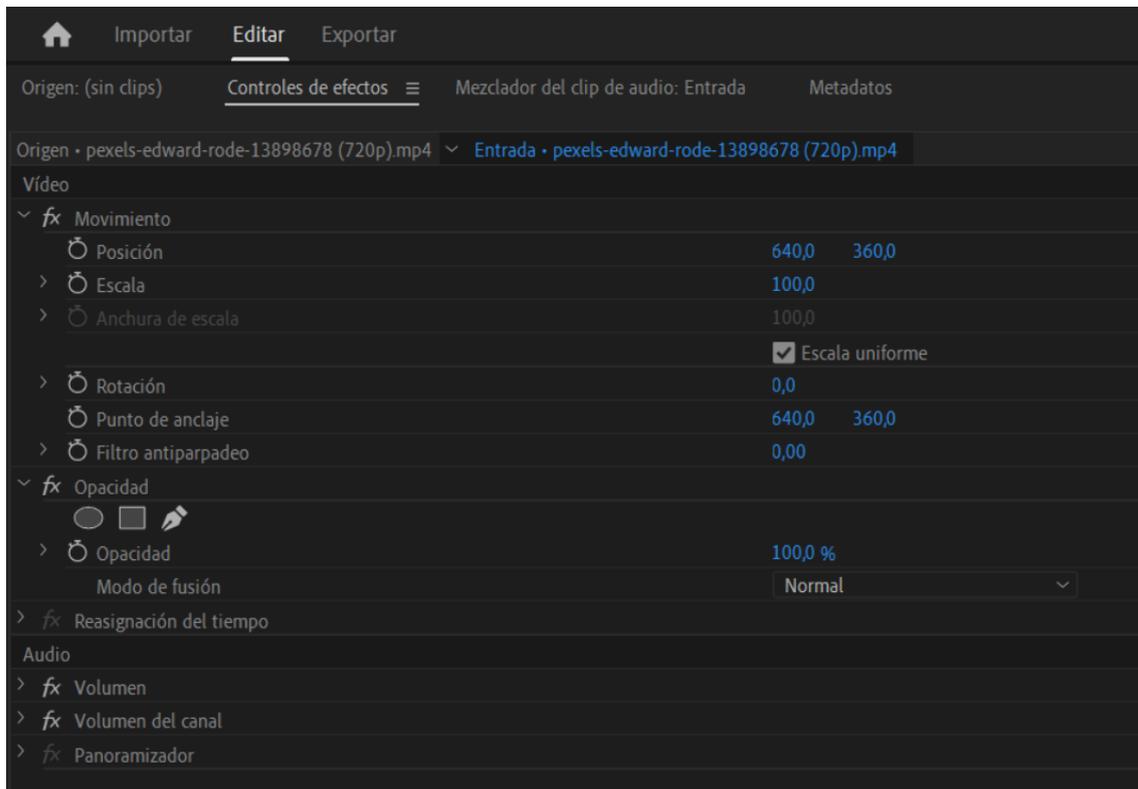
 Prueba1.PRV

Bórralos y no te preocupes si en un futuro tienes que utilizar este proyecto Premiere creará de nuevo los archivos temporales.

Capítulo 13.- Aprender a poner un vídeo sobre otro en Adobe Premiere

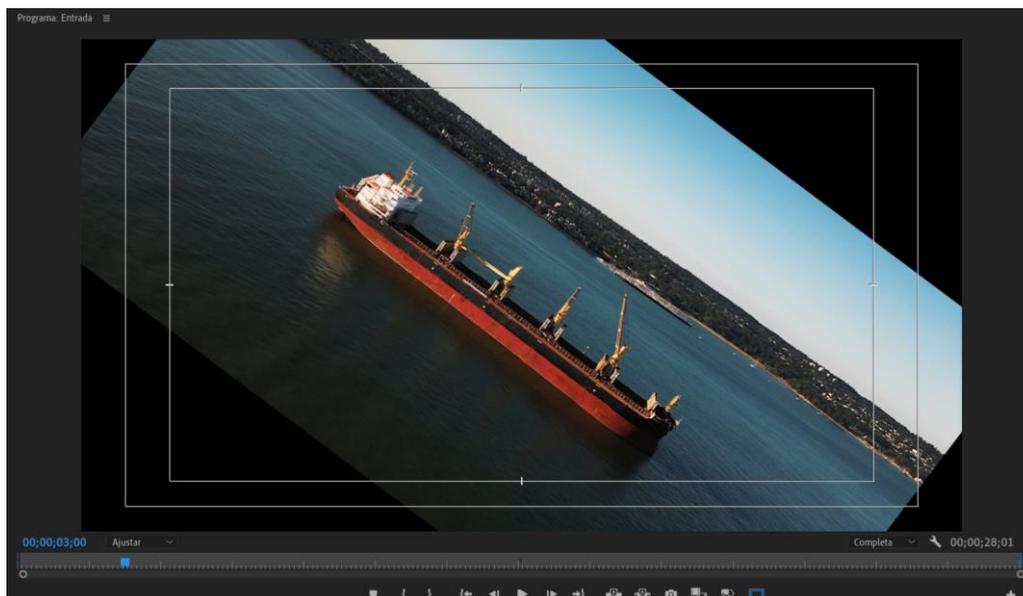
Premiere nos da la posibilidad de mover un video ha la derecha, izquierda, arriba o abajo, así como cambiar sus dimensiones.

Una vez agregado el clip en la línea de tiempo lo seleccionamos y en el panel Controles de efectos encontraremos las siguientes opciones:



En los controles de movimiento podemos modificar posición, la escala y la rotación.

Vamos a modificar la rotación.





También podemos realizar la rotación con la rueda.

También podemos modificar el valor escribiéndolo.

Ahora vamos a modificar la escala.

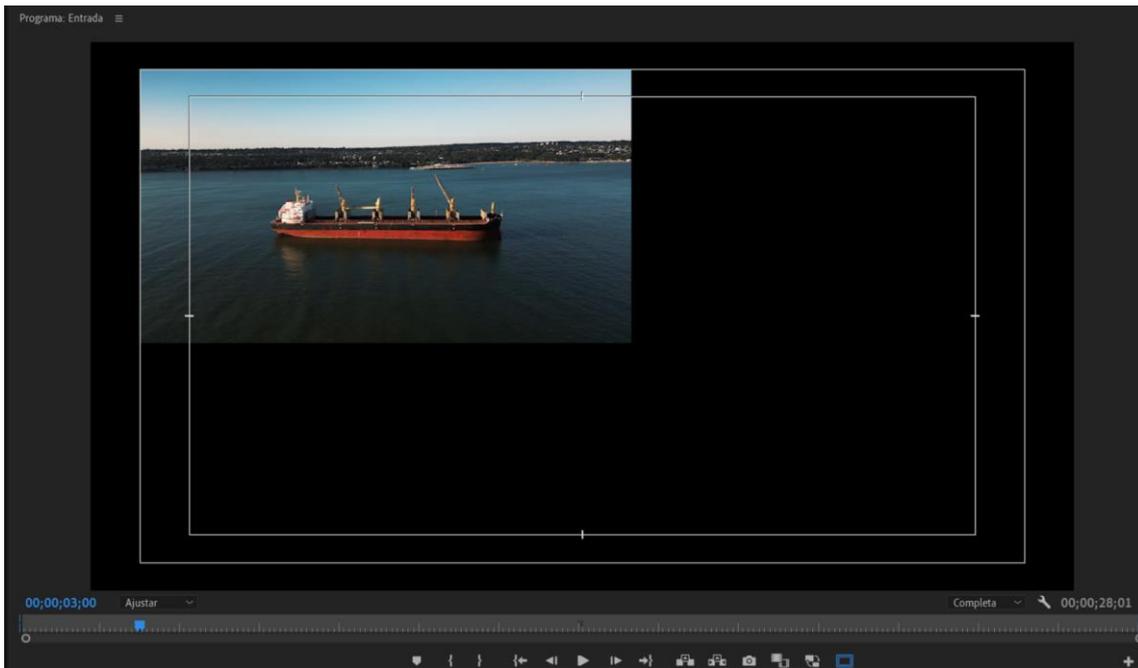


También podemos utilizar la barra deslizador.

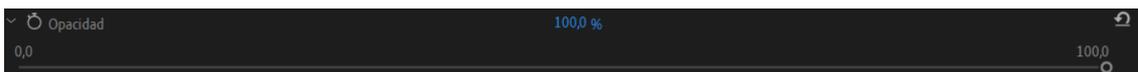
Vamos a modificar la posición:



Si hacemos doble clic sobre el video en el reproductor de video lo podemos modifica manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón.

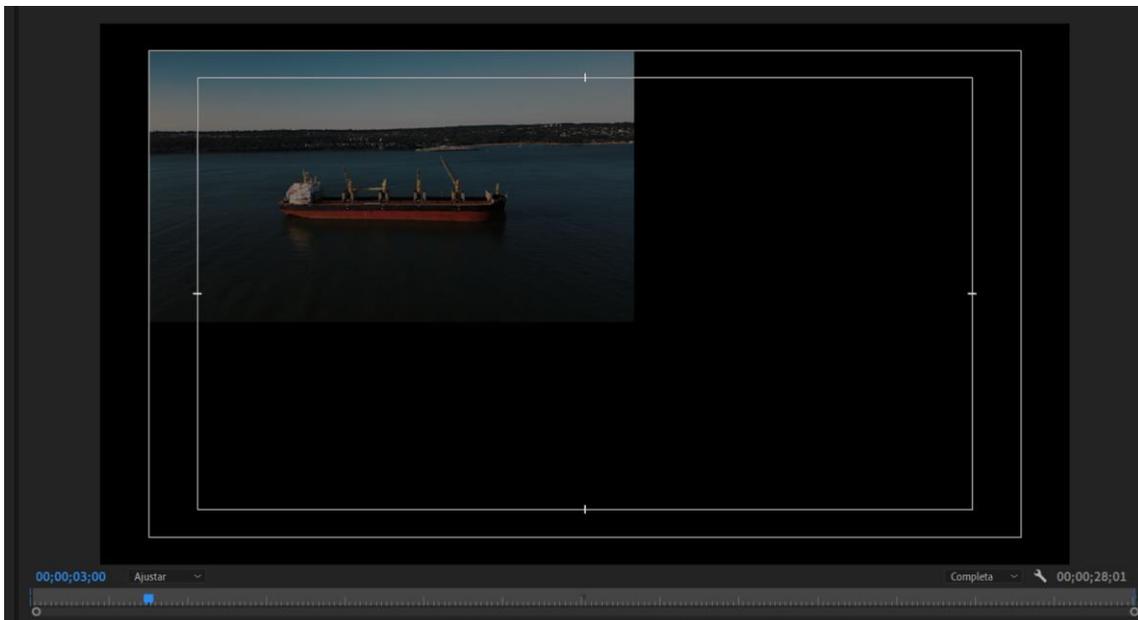


También podemos modificar la opacidad del video:



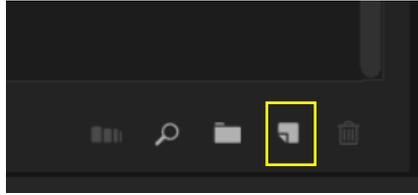
Por defecto se encuentra al 100.

Lo vamos a cambiar a 50.



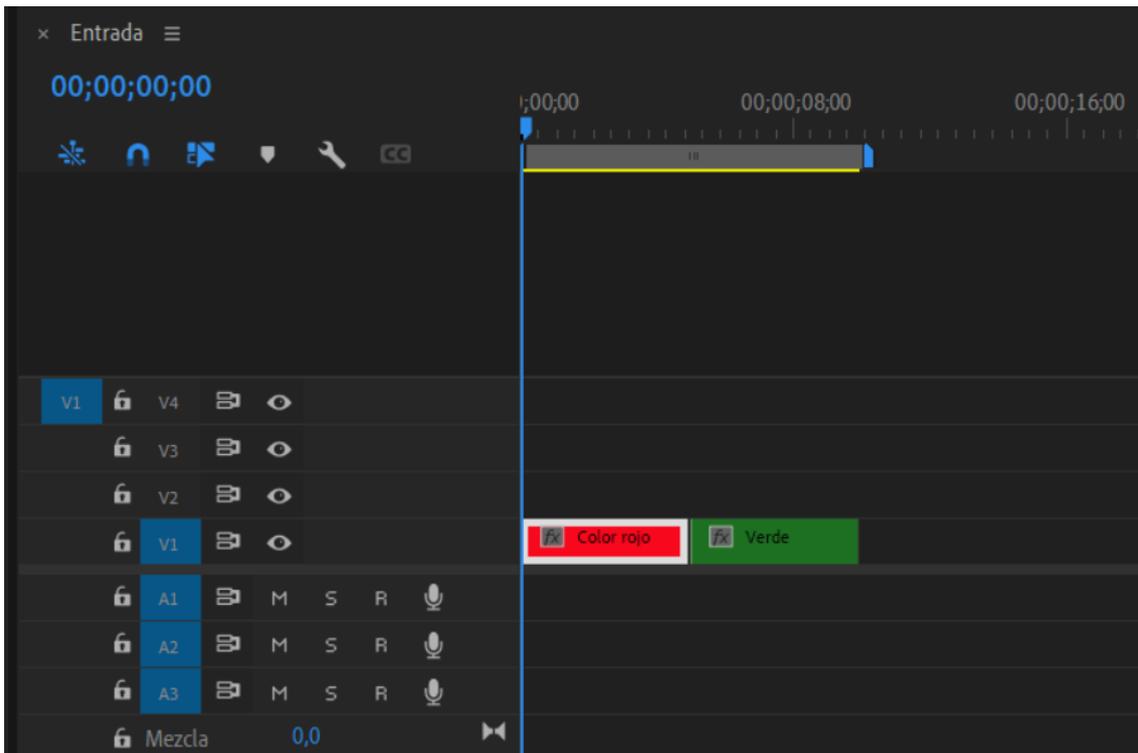
Ahora vamos a ver el funcionamiento de las pistas.

Para este ejercicio hemos agregado desde el panel de proyectos

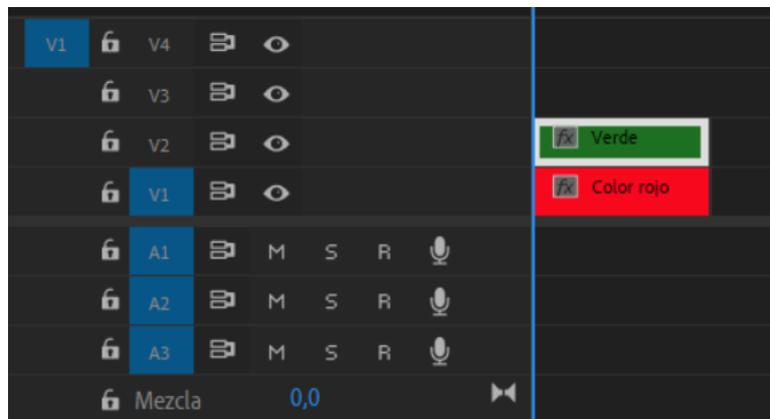


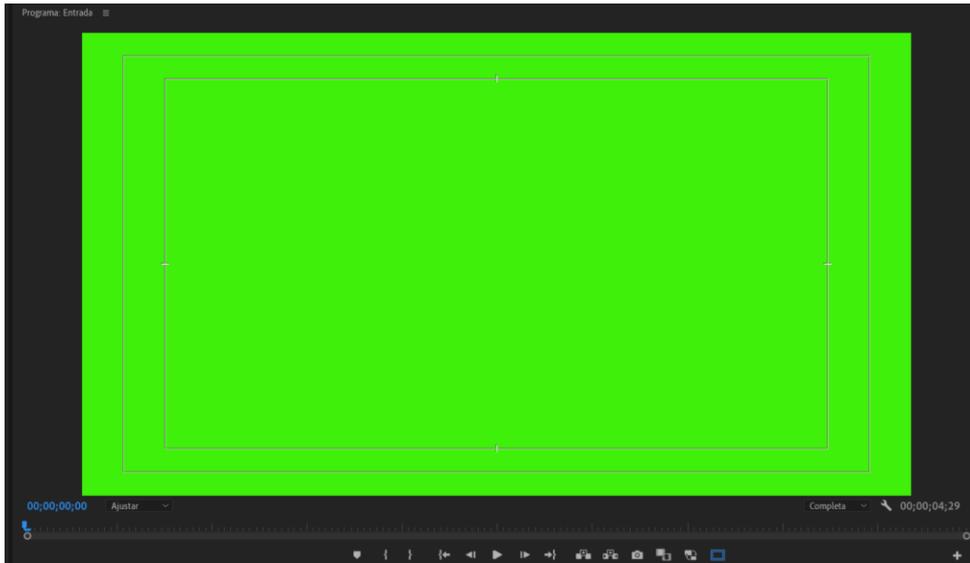
Nuevo elemento y de este color mate y seleccionaremos el color rojo y lo repetiremos con el color verde.

En la línea de tiempo cambiaremos el color con el botón derecho del ratón y seleccionaremos etiquetas, si queremos personalizar algún color del menú edición seleccionaremos preferencias y de estas etiquetas.



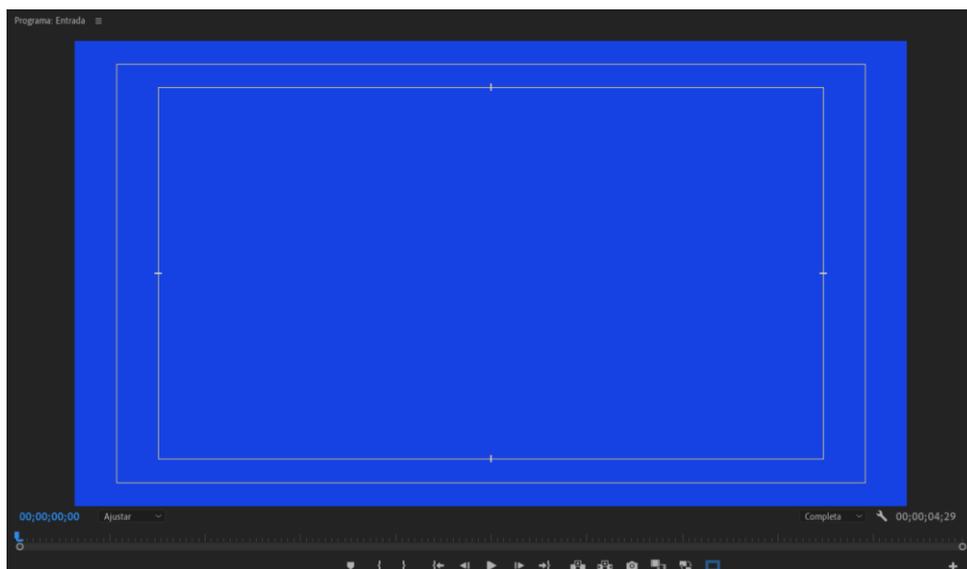
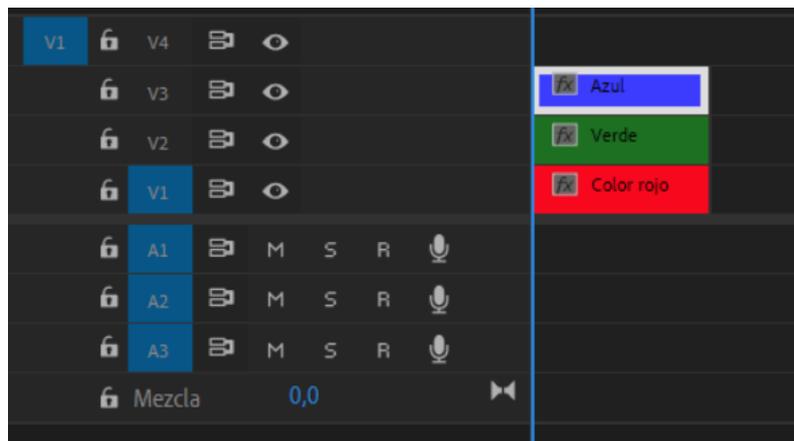
Adobe de preferencia a las pistas que se encuentran por encima.



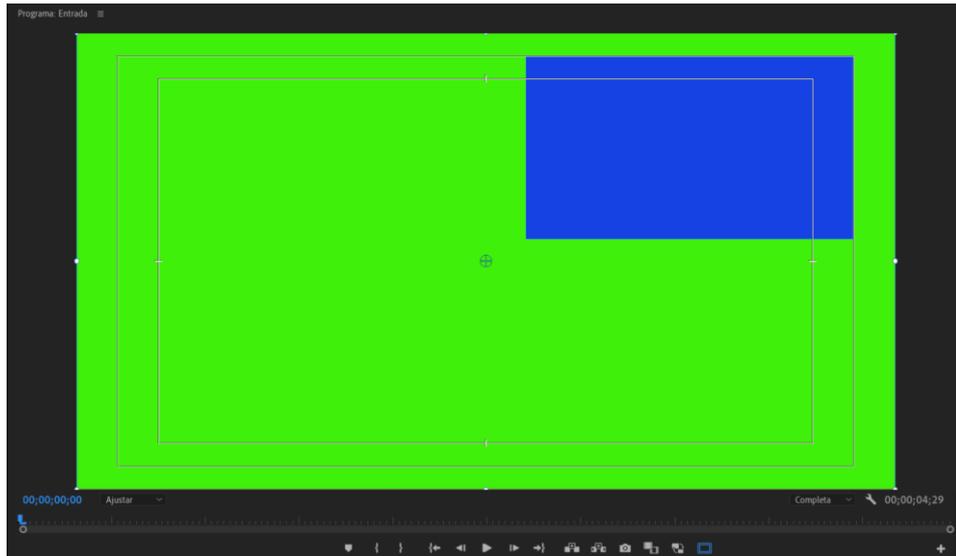


Las pistas de audio se reproducen todas a la vez.

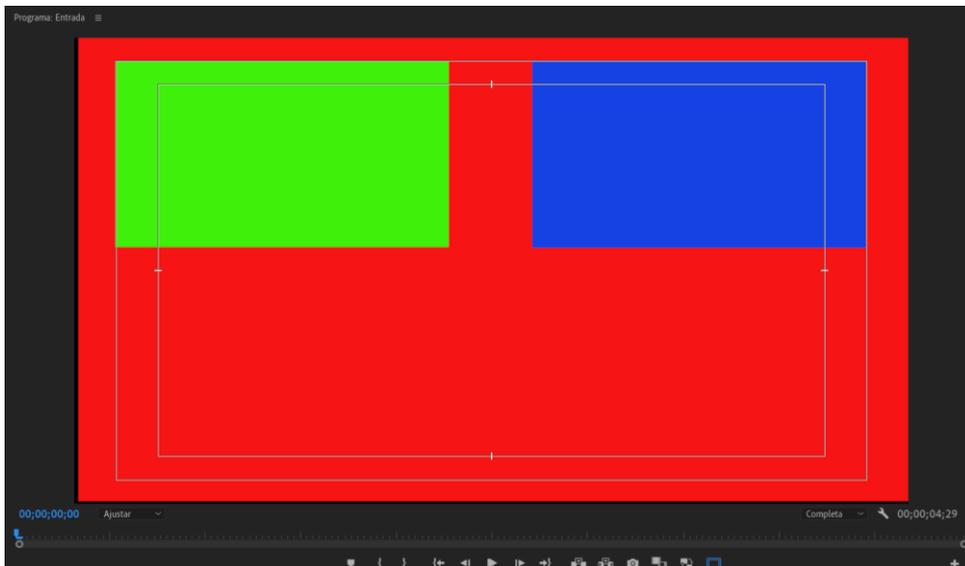
Vamos a agregar una nueva pista de video este será de color azul.



Vamos a modificar el video azul para modificar su tamaño y su posición:



Vamos a modificar el video verde.

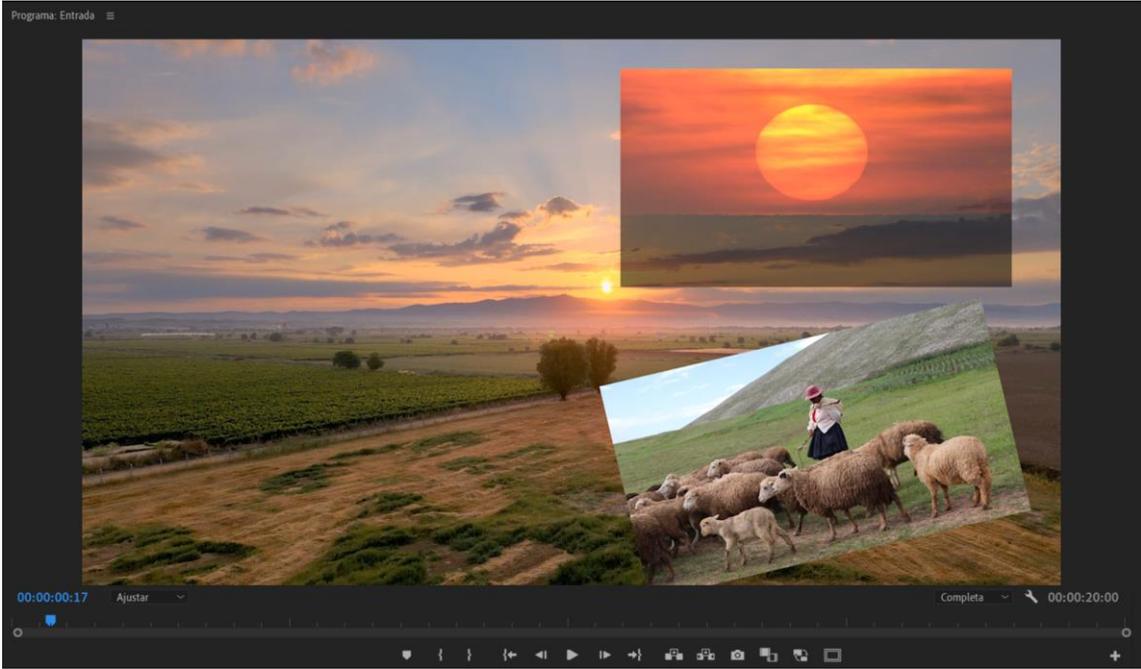


Vamos a editar tres videos para que se vean en el mismo tiempo:

Ten la precaución de mover la pista de audio a una pista inferior para no perder el audio del video anterior.

Modificaremos el tamaño de dos videos y modificaremos la rotación y la opacidad de un video.

Este puede ser el resultado:



Capítulo 14.- Usar AJUSTAR vs ESCALAR a tamaño de Fotograma en Premiere Pro

Para ajustar videos y fotografías que tienen un tamaño mayor al proyecto que estamos realizando tenemos en Adobe Premiere las opciones “Escala a tamaño de fotograma” y “Ajustar el tamaño de fotograma”.

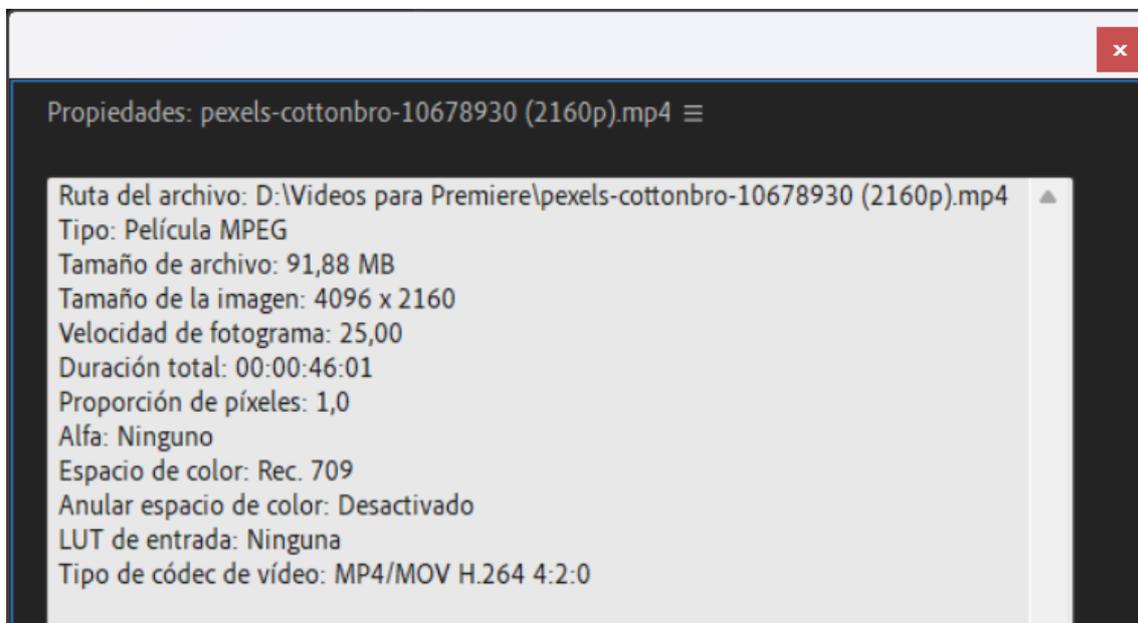
Cuando realizamos una edición nos podemos encontrar con videos y fotografías con diferentes tamaños y resolución.

Vamos a ver como podemos saber el tamaño y resolución de nuestros archivos.

Para saber las propiedades de nuestra secuencia desde el panel de proyectos botón derecho del ratón y seleccionaremos propiedades:

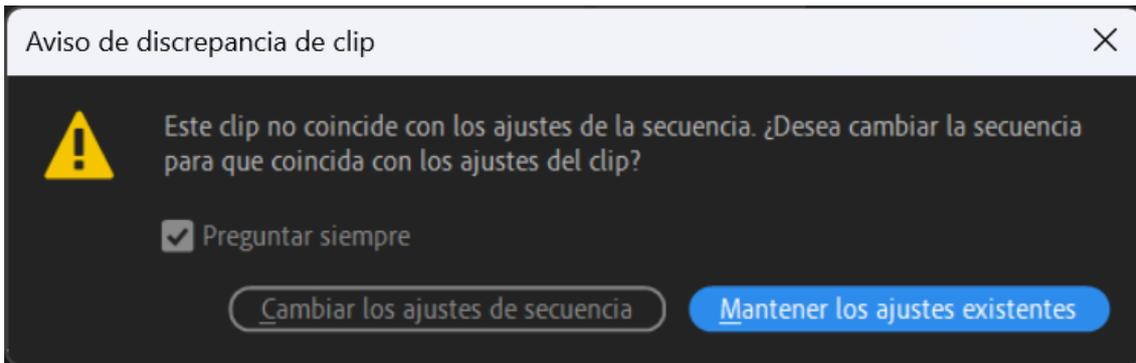


Tenemos un video con las siguientes propiedades:



El video tiene una mayor resolución de la secuencia.

Vamos a arrastrar el video en la línea de tiempo:



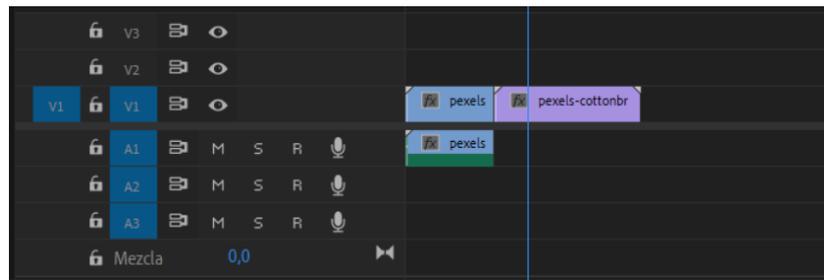
Si seleccionamos Mantener los ajustes existentes:



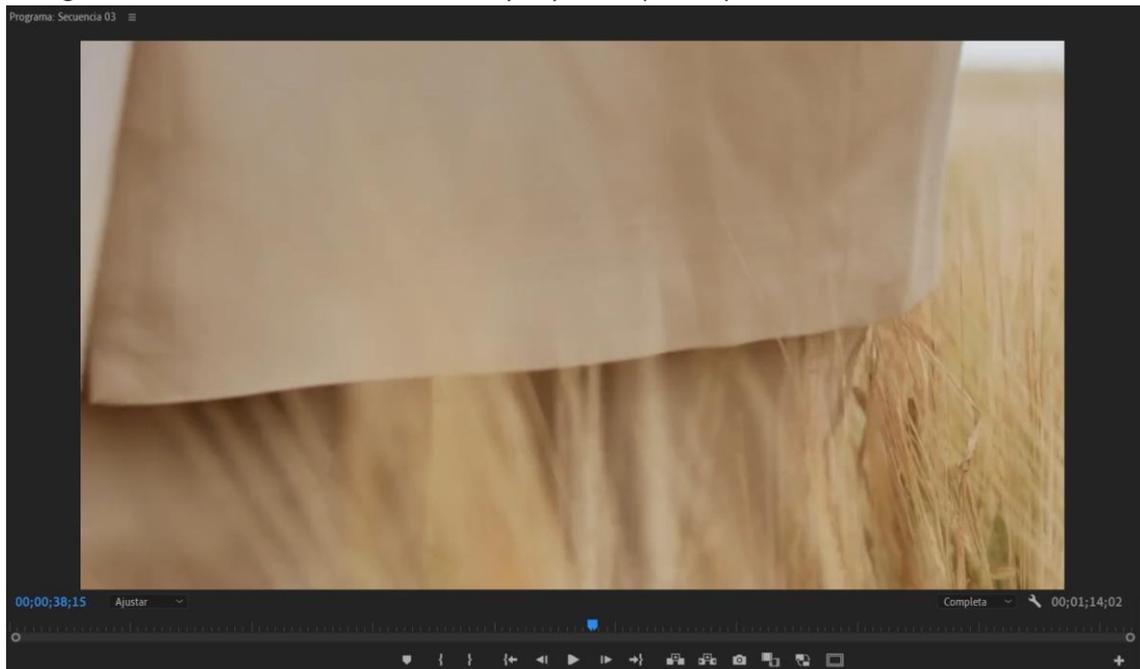
Solo podemos ver parte del video, ahora vamos a arrastrar de nuevo el video y seleccionaremos la opción Cambiar los ajustes de la secuencia:



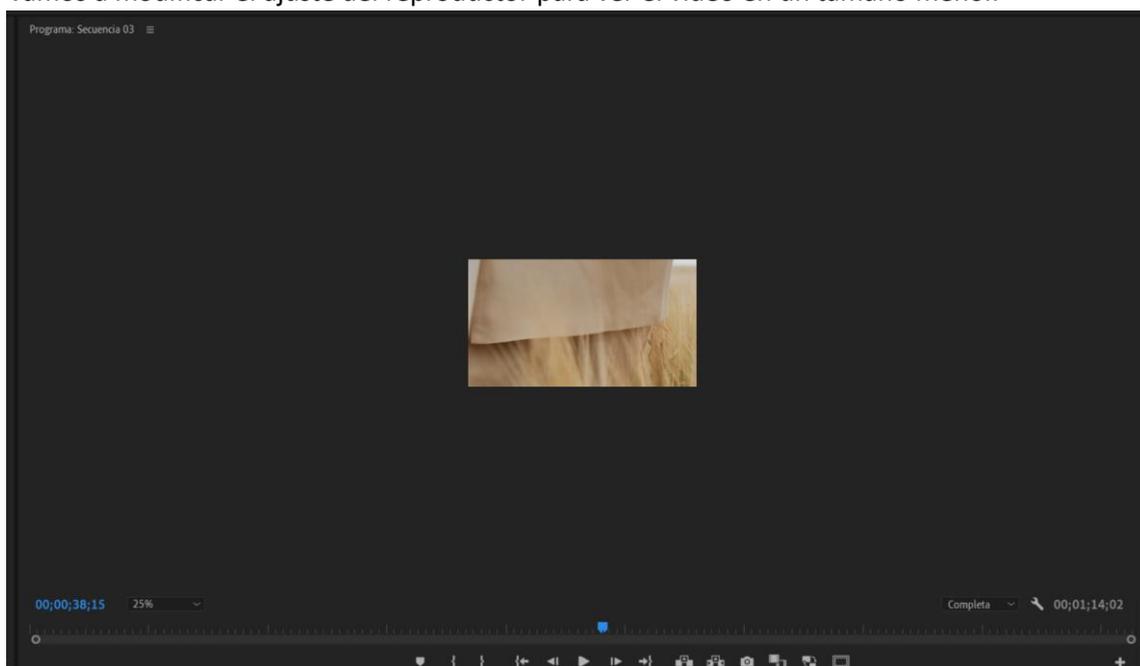
Imagina que vamos a agregar en la línea de tiempo un primer video de resolución menor al segundo video.



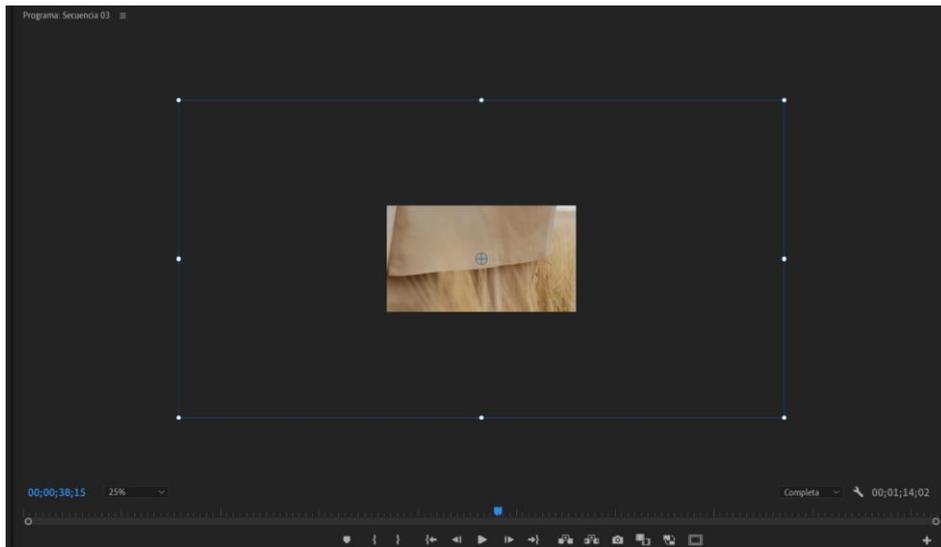
El segundo video tiene una resolución mayor y hace que no podamos ver todo el video,



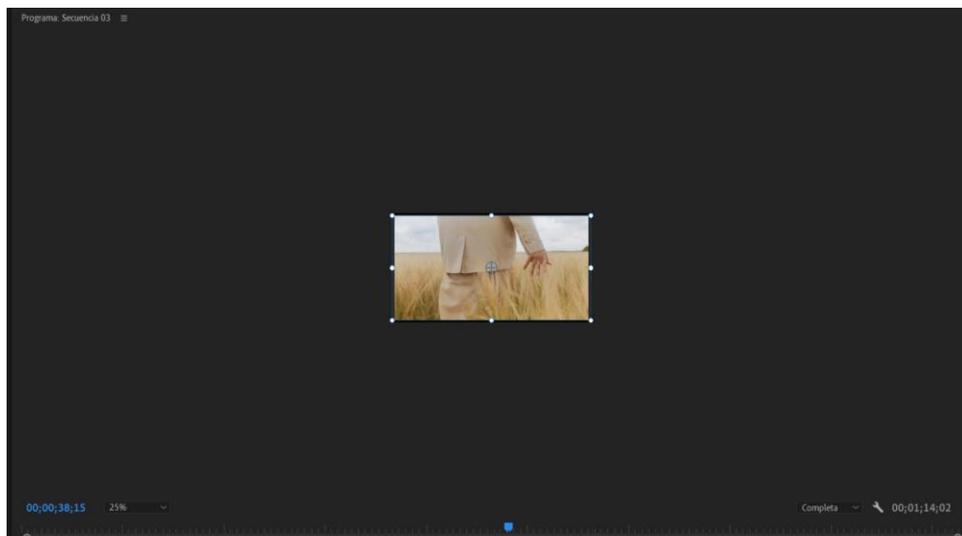
Vamos a modificar el ajuste del reproductor para ver el video en un tamaño menor.



Ahora en el panel de efectos seleccionaremos Escalar.



Estamos viendo un recuadro que nos está indicando el tamaño del vídeo modificaremos la escala hasta que coincida del tamaño del video que estamos viendo.



Seleccionamos ajustar de la parte inferior izquierda.



Ahora el video tiene el tamaño de la secuencia.

Lo mismo podemos hacer con las imágenes.

Ahora bien, todo este proceso lo podemos realizar de forma automática

Seleccionamos el video desde la línea de tiempo con el botón derecho del ratón seleccionamos “Ajustar al tamaño de fotograma”.

También tenemos una opción que es “Escalar a tamaño del fotograma”, veremos que el resultado es el mismo que el proceso para hacerlo es diferente.

La opción de uno u otra puede influir en el rendimiento de nuestra edición.

Cuando elegimos la opción de ajustar al tamaño de fotograma Premiere cambia la escala de clip y conservando su resolución completa.

En el panel de control de efectos podemos observar que ha modificado la escala.

Si aplicamos la opción a Escalar al tamaño de fotograma el programa no escala la imagen en este caso reduce o aumenta su resolución.

Ahora que hemos visto las diferencias que hay entre ellas vamos a ver cuando es útil utilizar uno u otra.

Si en tu edición no vas a realizar zoom en tus videos la opción escalar a tamaño de fotograma va a mejorar el rendimiento del programa, sobre todo si tu equipo no es muy potente.

Por lo contrario, si realizas zoom en tu edición es más recomendable Ajustar a tamaño de fotograma.

Si añadimos videos verticales que no ocupan todo el tamaño de la pantalla el programa lo ajustará a lo alto dejando parte negra a la derecha e izquierda.

Si no vas a modificar el tamaño de la imagen cualquier opción puede ser bueno, pero si lo vas a escalar para que rellene toda la pantalla la opción más acertada es Ajustar a tamaño de fotograma.

Si añadimos videos de menor tamaño siempre que aumentemos la escala estos nos van a perder en calidad, aun y esto te recomiendo la opción Ajustar a tamaño de fotograma.

Supongamos que tenemos que realizarlo a un montón de vídeos y fotografías.

Desde el panel de proyectos seleccionamos todos los clips y fotografías con ayuda de la tecla Ctrol.

Del menú clip seleccionaremos opciones de video y de este Escalar a tamaño de fotograma.

Ahora si arrastramos estos clips todos coincidirán con el tamaño de las secuencias, se comprobamos el escalado en el panel Control de efectos en escalado estará al 100.

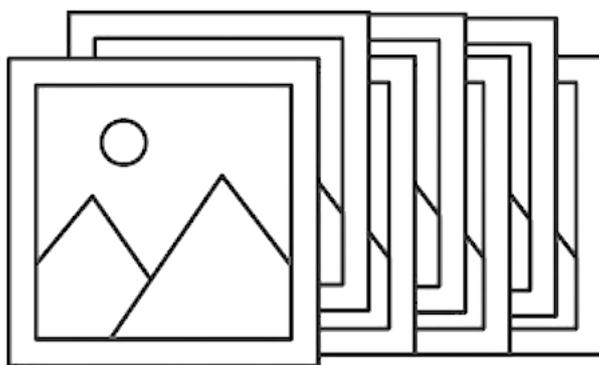
Lo mismo pasarán con las imágenes.

Capítulo 15.- Como obtener FOTOS de un video 4K en Adobe Premiere

Un video está constituido por varios fotogramas por segundo o fps.

FPS

FRAMES PER SECOND



Si estamos realizando un video a 25 fps será 25 fotografías por segundo.

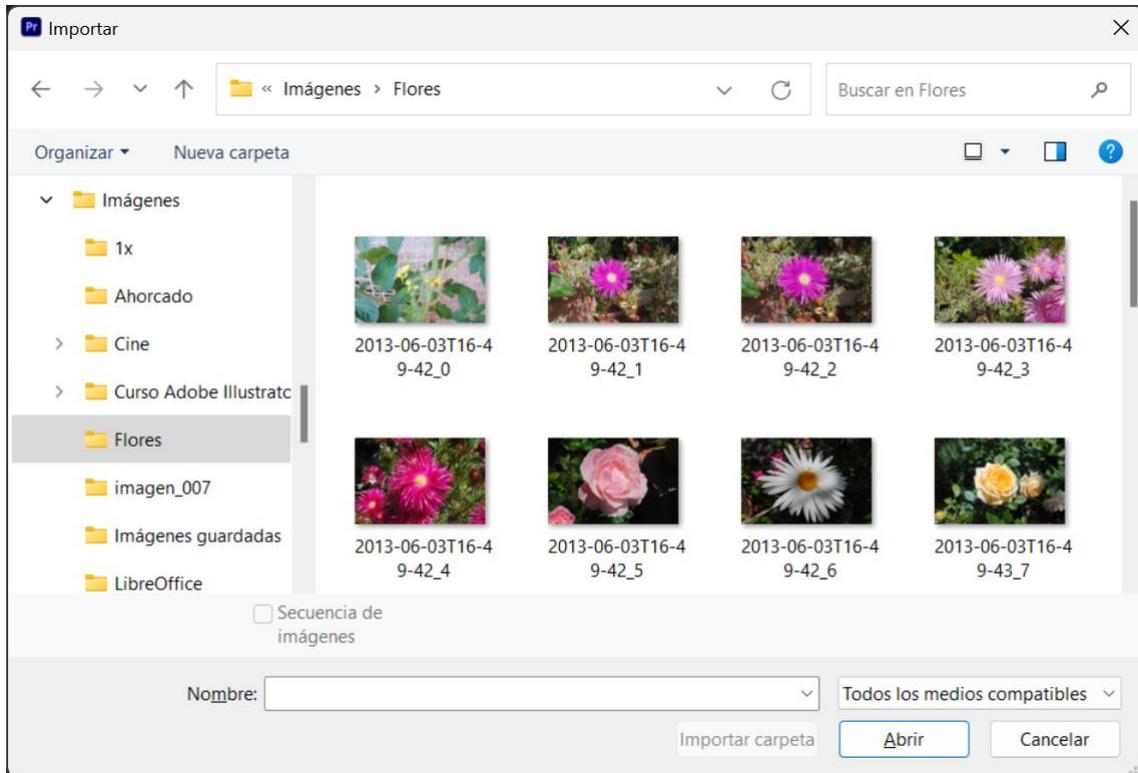
El tamaño de estos fotogramas varía según la resolución que estemos grabando el video.

Cuando estamos grabando a 1920 x 1080 lo estamos haciendo a una resolución de 2.073.600 px. o que es lo mismo a una resolución de 2 mpx.

Medidas	MEGAPIXELES	
3:2 Tradicional	7	8
2x3	Excelente	Excelente
4x6	Excelente	Excelente
6x9	Excelente	Excelente
8x12	Excelente	Excelente
10x15	Excelente	Excelente
12x18	Excelente	Excelente
14x21	Excelente	Excelente
16x24	Excelente	Excelente
18x27	Excelente	Excelente
20x30	Buena	Excelente
22x33	Buena	Buena
24x36	Buena	Buena
26x39	Buena	Buena
28x42	Buena	Buena

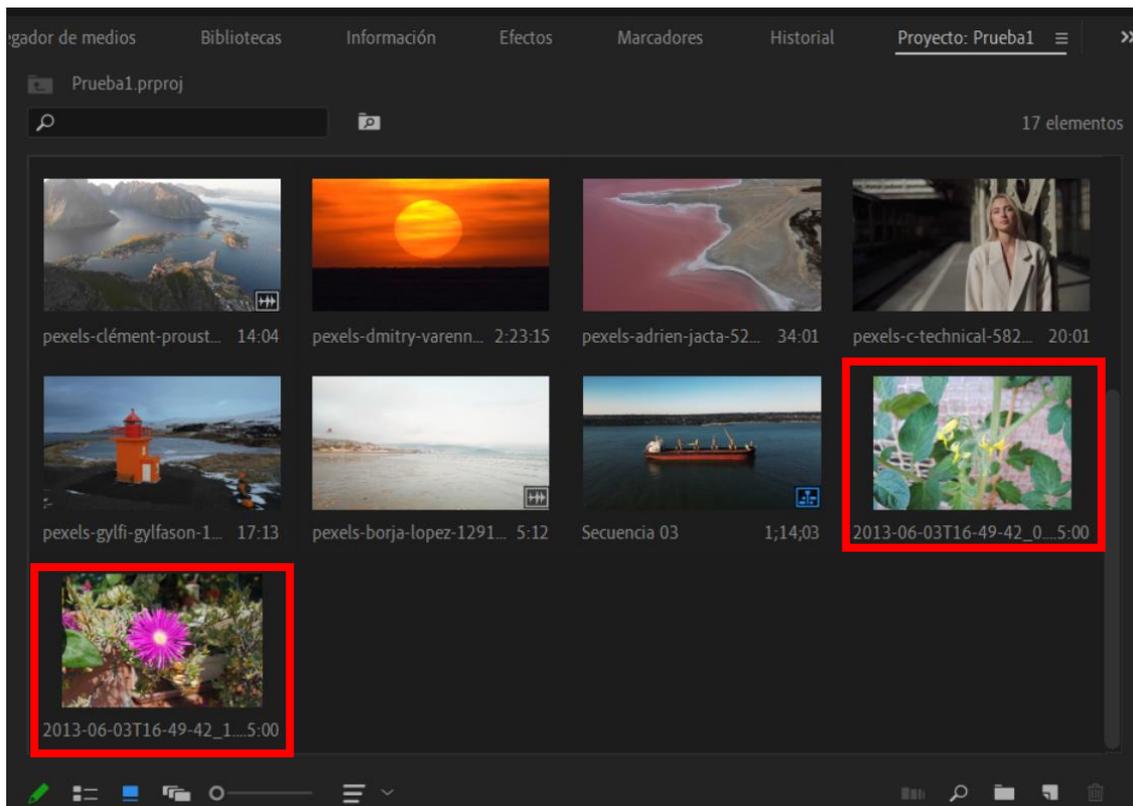
Vamos a ver como importar imágenes a nuestros proyectos y obtener imágenes de nuestros videos.

Si en el panel de proyecto seleccionamos con el botón derecho y del menú que aparece seleccionamos importar...



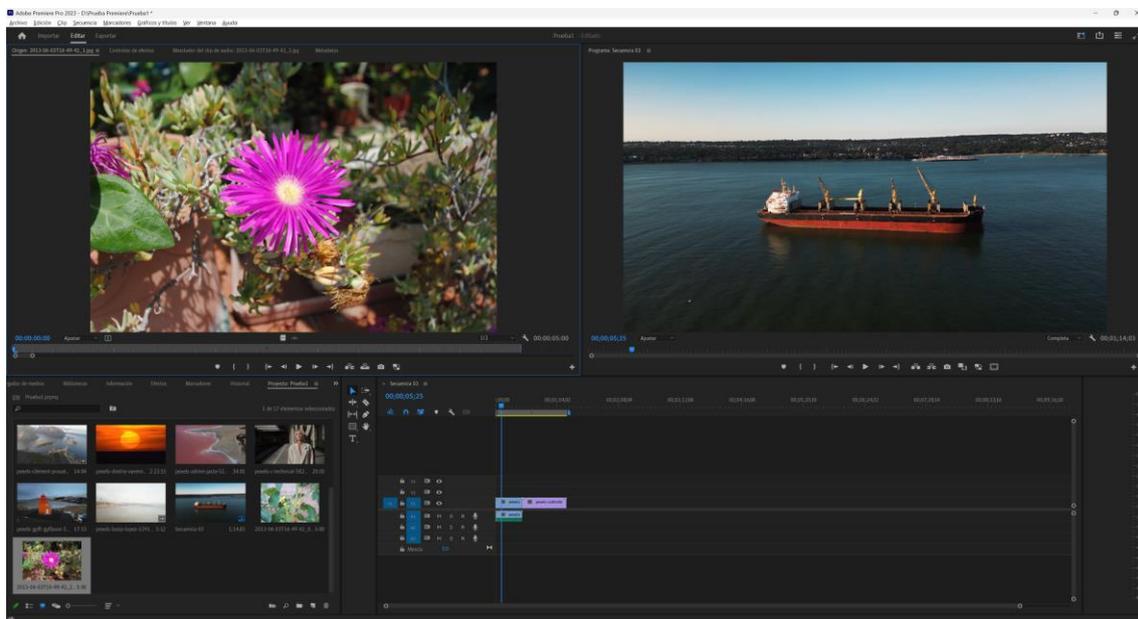
Seleccionaremos la carpeta que contiene las imágenes seguido del botón Abrir.

Otra forma es ir al menú Archivo y seleccionar importar.

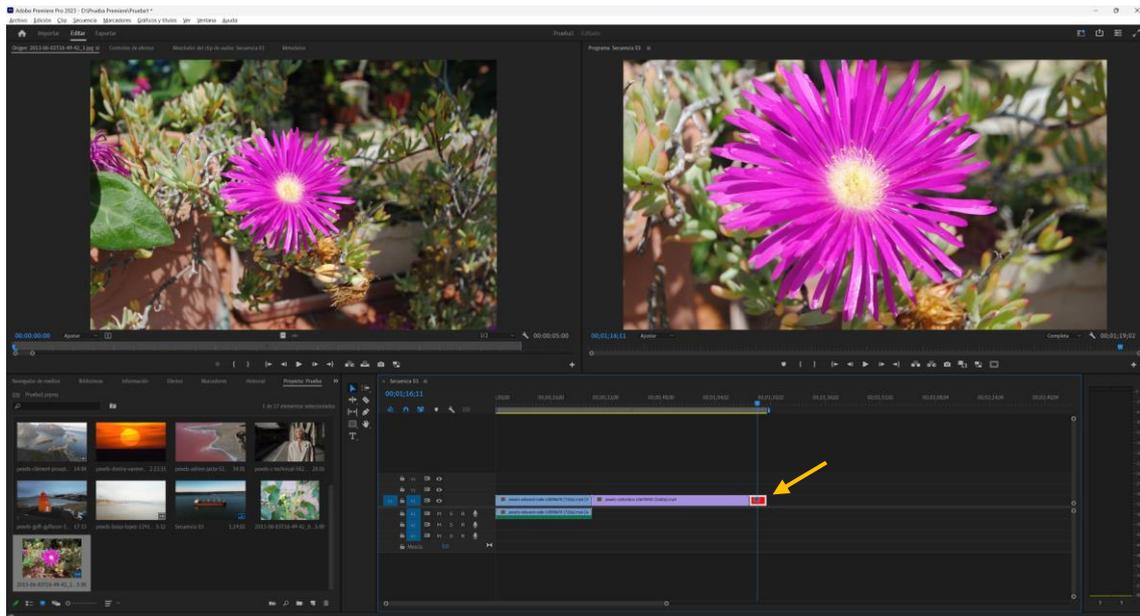


Ya las tenemos en el panel de proyectos.

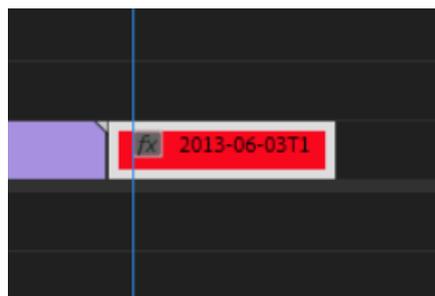
Si hacemos doble clic en una de ellas la podemos ver en le panel de Origen.



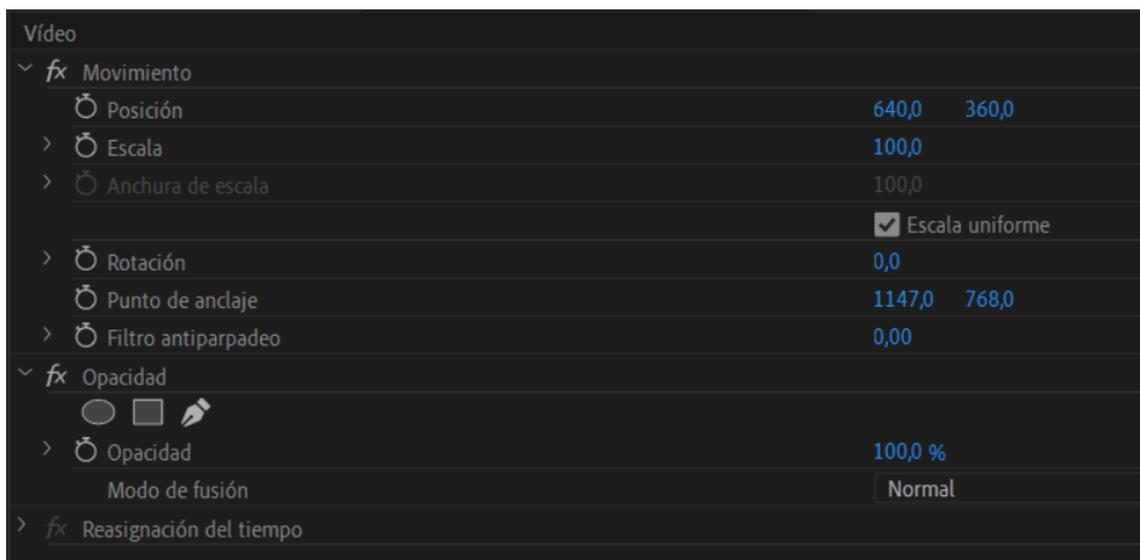
Desde el panel de proyectos podemos arrastrar una fotografía a la línea de tiempo.



Adobe Premier le da por defecto una duración de 5 segundos, pudiendo modificar su duración seleccionando la herramienta selección y desde el extremo de la imagen y arrastrando de izquierda a derecha o viceversa.

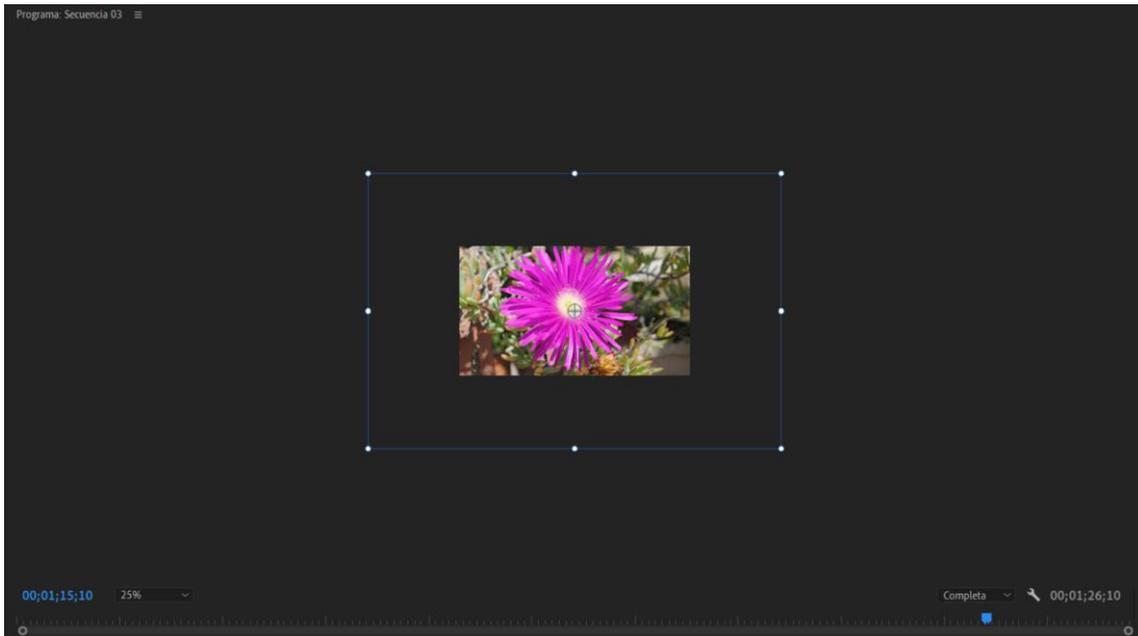


Vamos a seleccionar la imagen y desde el control de efectos:

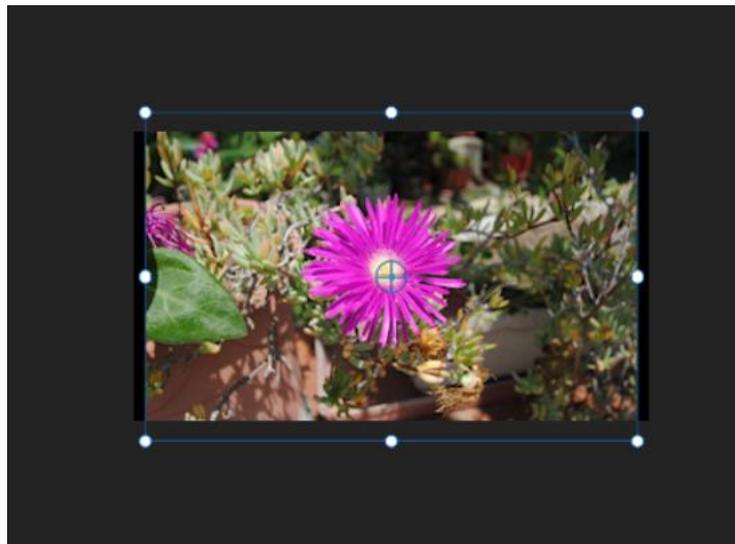


Podemos mover, escalar, rotar y muchas más opciones como hemos realizado en los videos.

Si modificamos el zoom del visor de reproducción y seleccionamos Escalar del control de efectos veremos la siguiente imagen:



El borde que observamos es el tamaño de la imagen y lo que vemos de la misma, modificaremos la escala hasta ajustar el borde con el tamaño que muestra la imagen.



Ya podemos poner el visor a Ajustar.

Vamos a seleccionar una segunda imagen haciendo doble clic.



Arrastramos en la línea del tiempo la duración que queremos que dure cuando la agreguemos a la línea de tiempo, a continuación, la arrastramos a la línea de tiempo.

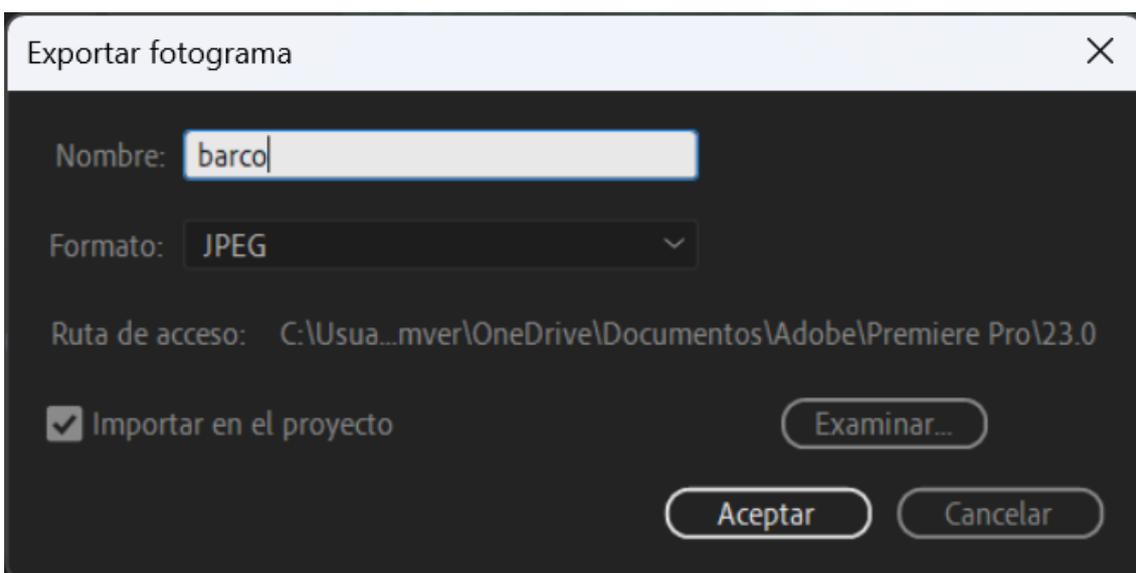
La hemos agregado a la línea de tiempo con la duración que le hemos especificado.

Ahora vamos a ver como conseguir una imagen de un video, esto tanto se puede hacer desde el panel de origen o el panel programas.

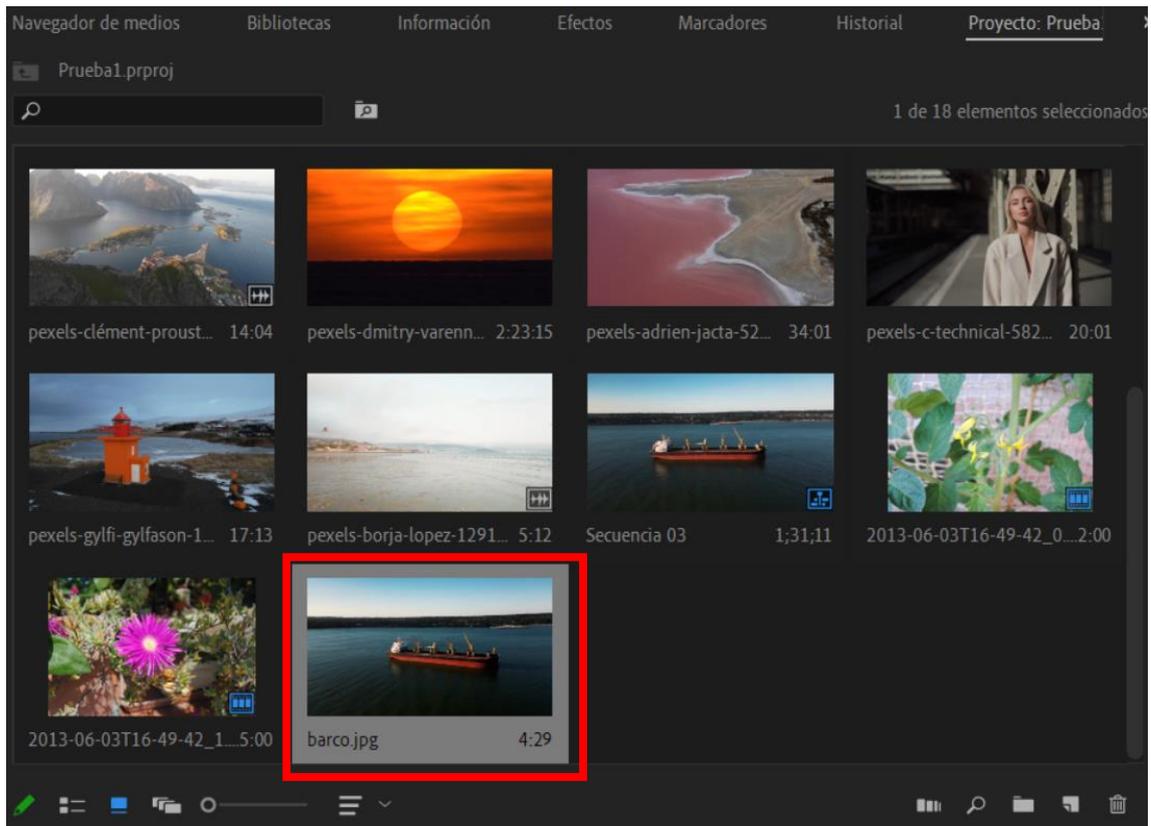
Buscamos con el encabezado de reproducción la imagen que queremos extraer y le daremos al botón:



Si este no lo tienes visible en la parte derecha encontraremos un botón con el signo de +, donde nos dará opción a agregar más opciones.



Le podremos asignar un nombre, modificar a donde lo queremos guardar y si activamos la casilla 'importar en el proyecto' este se agregará al panel de proyectos.

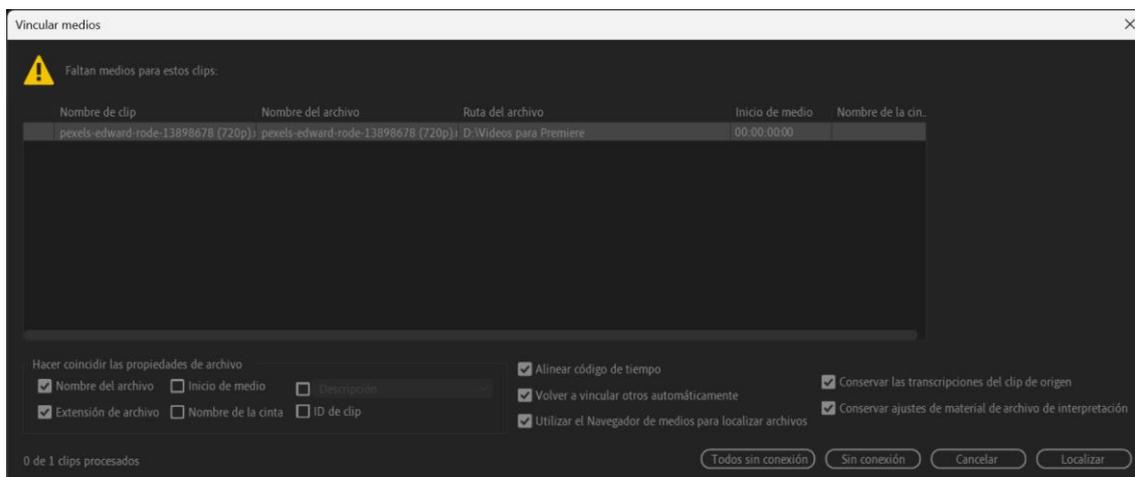


Con los botones de fotograma anterior o fotograma siguiente podemos seleccionar el mejor fotograma para realizar nuestra imagen.

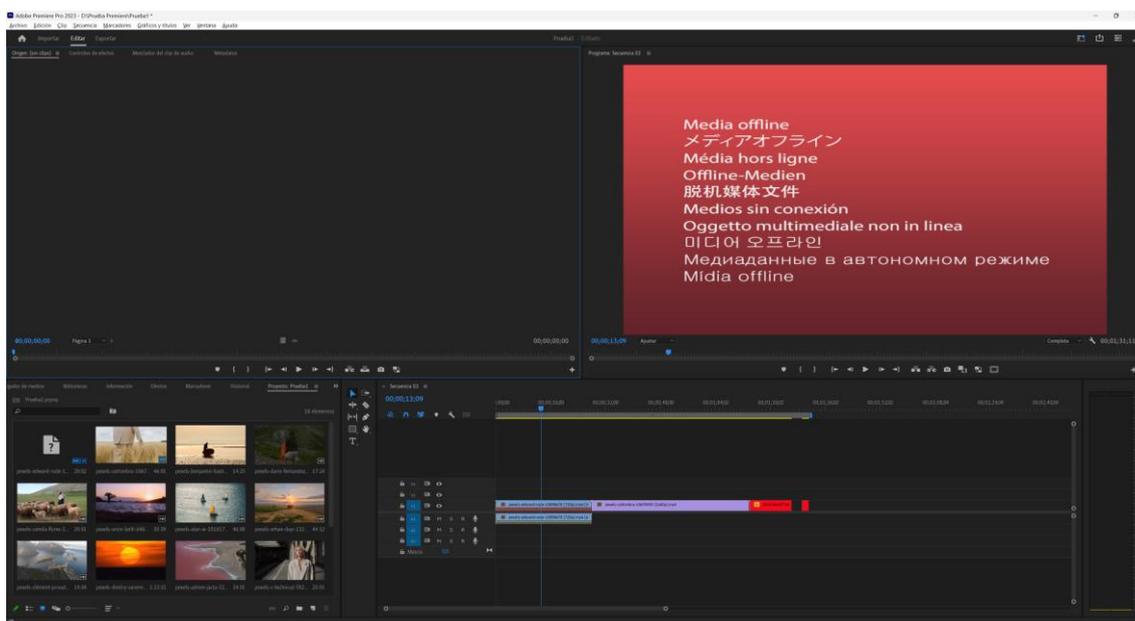


Capítulo 16.- OffLine en Adobe Premiere

Si no hemos finalizado un proyecto y modificamos la ubicación o eliminamos un archivo al abrir de nuevo el proyecto en Adobe Premiere nos mostrará el siguiente resultado:

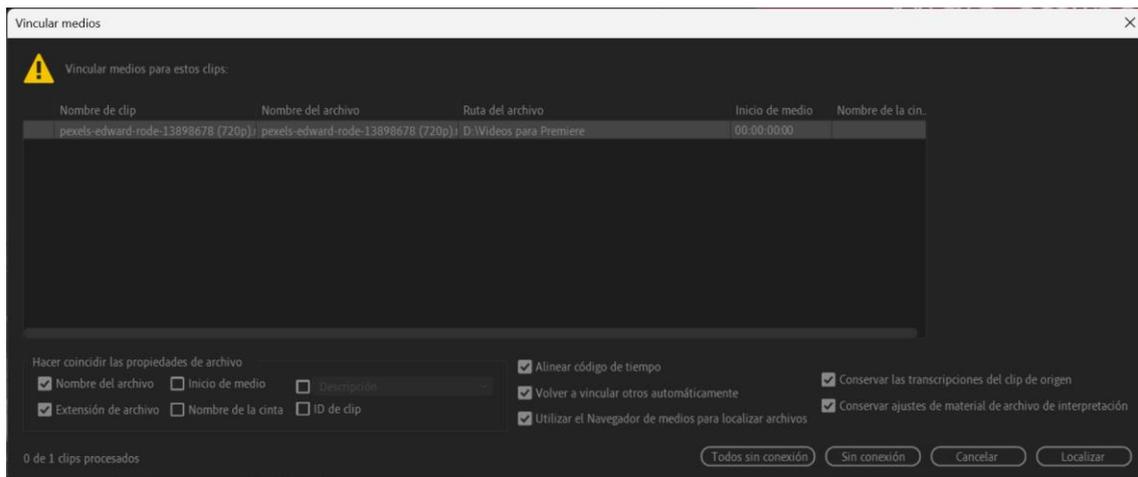


Le daremos al botón cancelar.

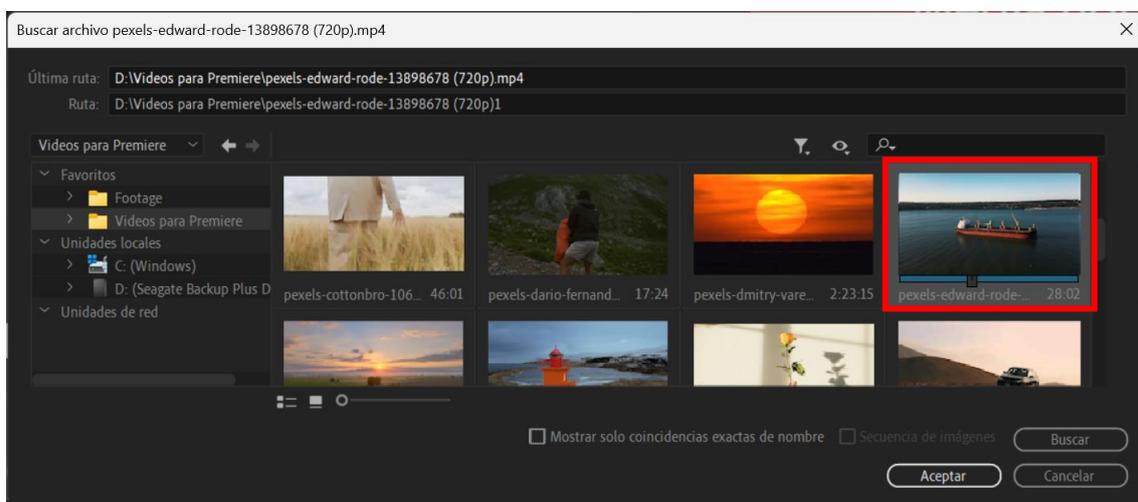


Nos está diciendo que hay un archivo que no ha podido localizar, vamos a ver cómo podemos localizarlo.

En la línea de tiempo seleccionaremos con el botón derecho en el archivo que hemos perdido y seleccionaremos la opción vincular medios.



Seleccionaremos el botón Localizar.



Buscamos el archivo si se encuentra en otra ubicación o le hemos cambiado el nombre por error, seguido del botón Aceptar.

Ya lo tenemos de nuevo en el proyecto.

Capítulo 17.- Opciones de edición cuando se usan vídeos en 4K

La reproducción 4k tiene una resolución 4 veces más a FULLHD.



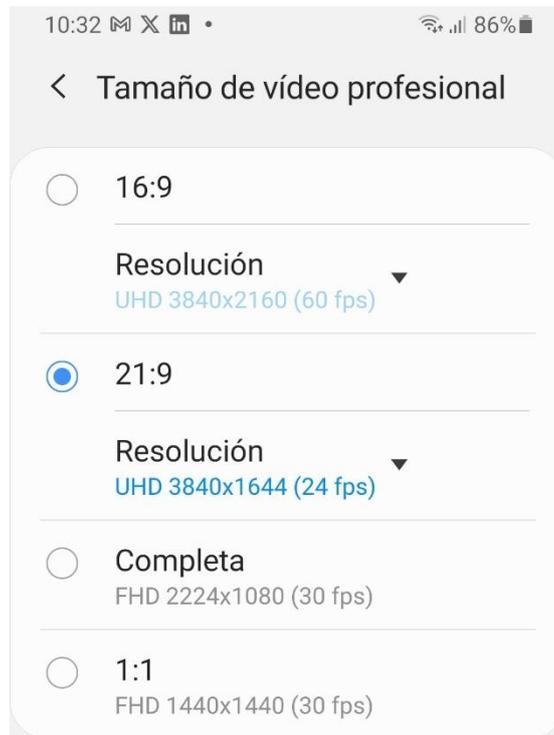
Aumenta por 4 su resolución.

La resolución 4K es de 4096 x 2160.



Para bajar la resolución lo deja en 3840x2160.

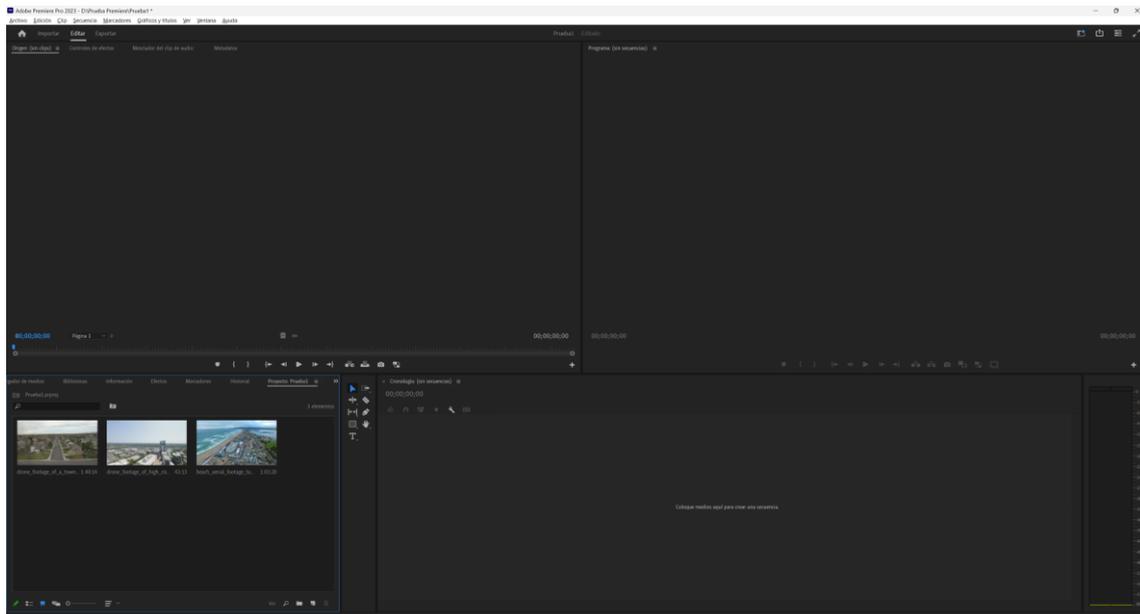
A esta resolución la llaman UHD TV 4k.



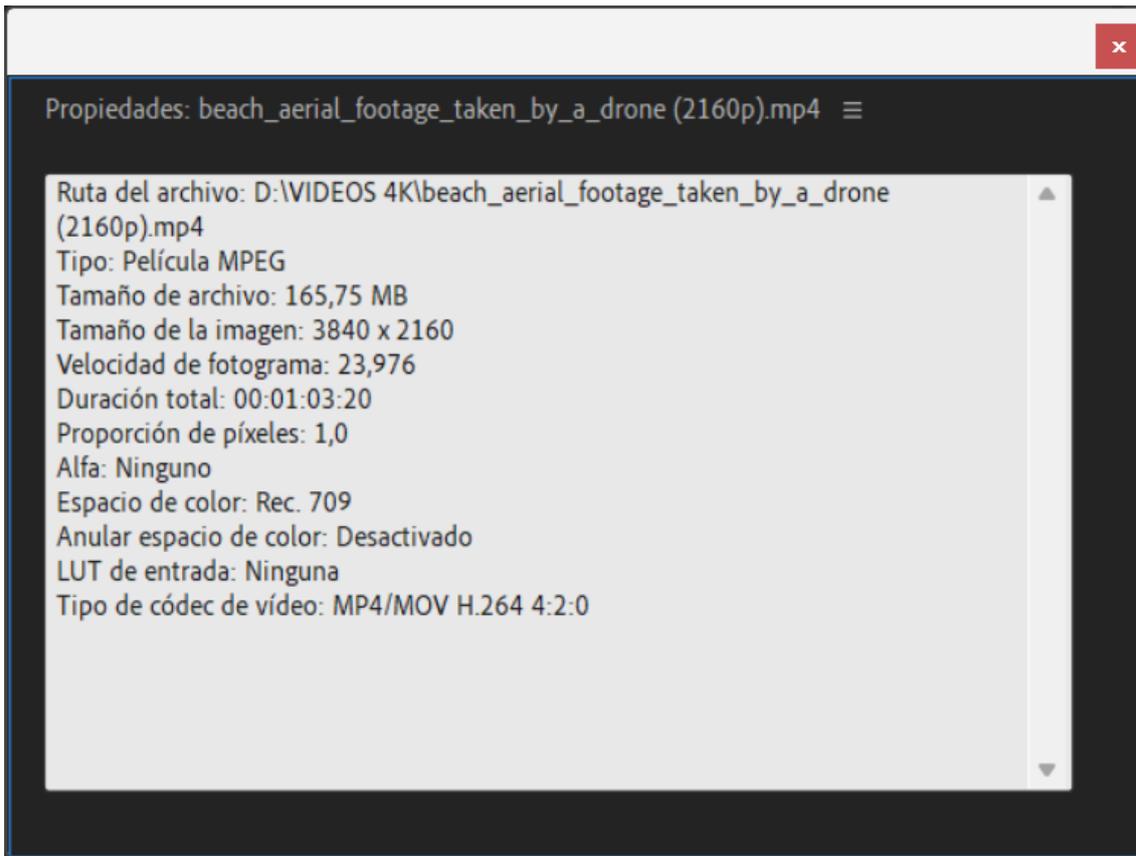
Muchos móviles de la actualidad pueden grabar con esta resolución.

Vamos a ver como crear un proyecto en 4K.

Importamos los archivos a nuestro proyecto.

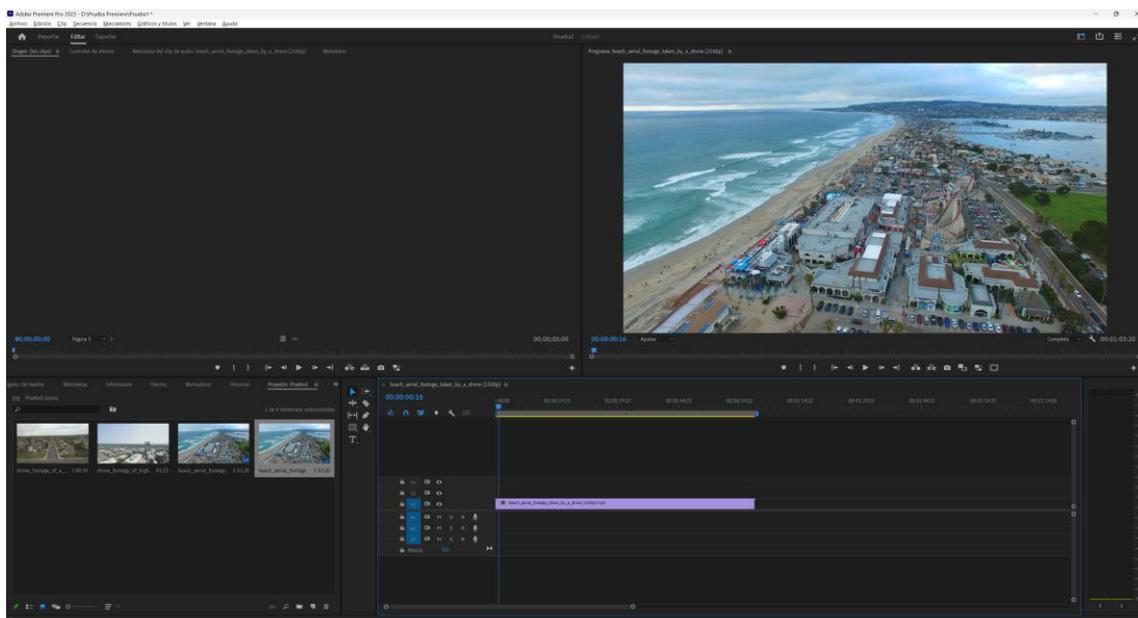


Si seleccionamos un clip con el botón derecho del ratón y seleccionamos propiedades:

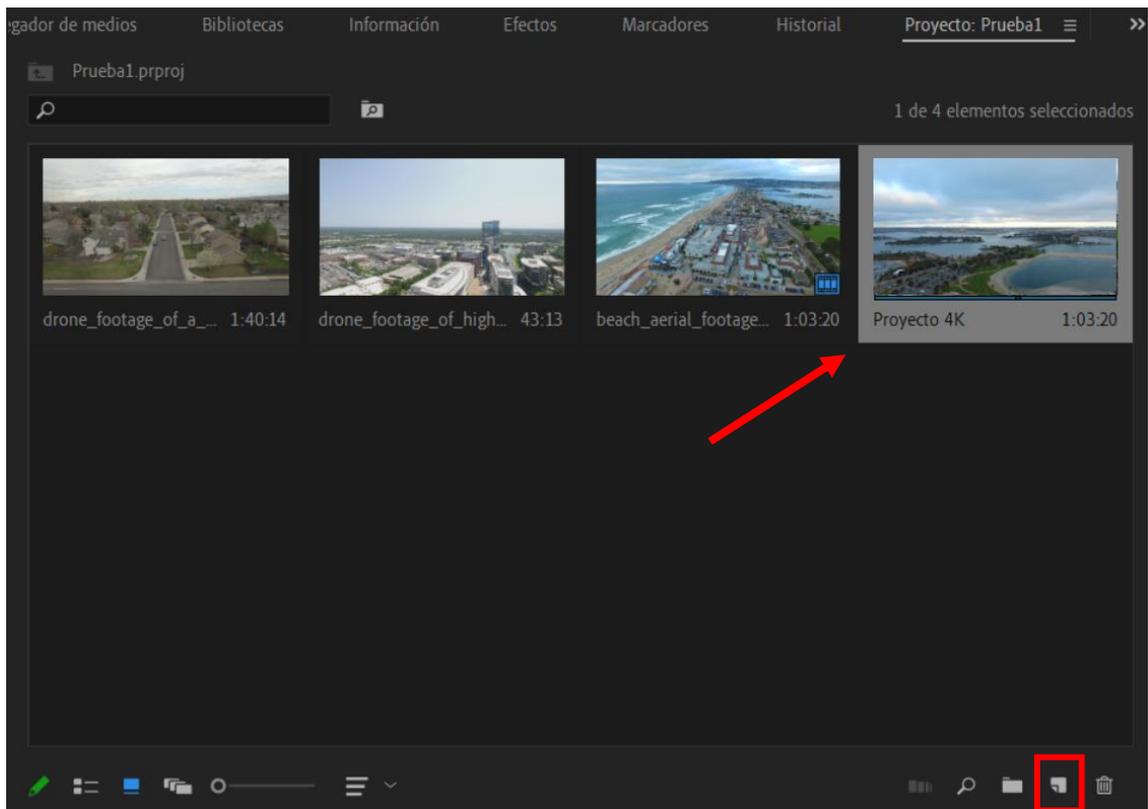


Veremos la resolución de este, así fotogramas por segundo y duración.

Al arrastrar el primer video a la secuencia este asumirá los parámetros de este primer video.



Ahora vamos a renombrar la secuencia con el nombre de 'Proyecto 4K',

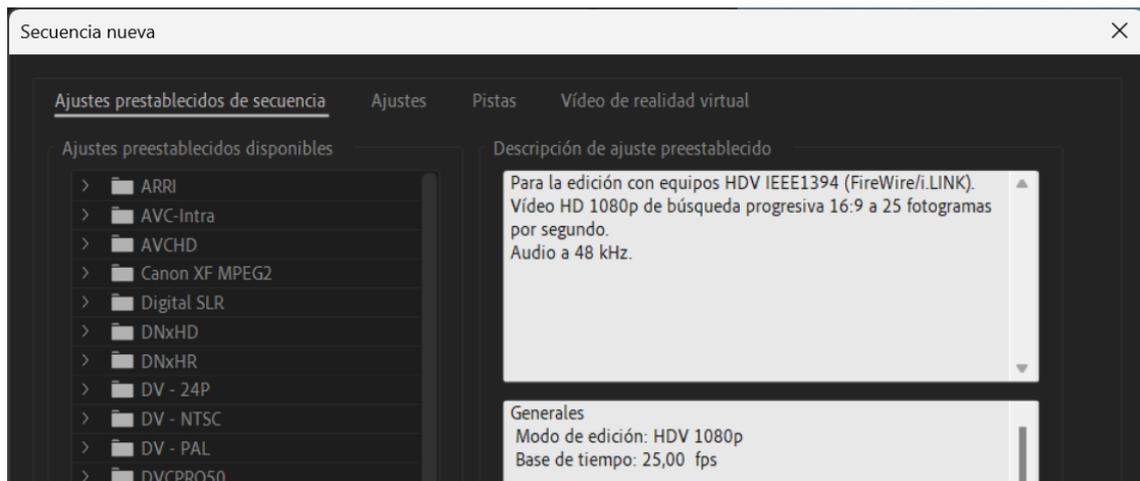


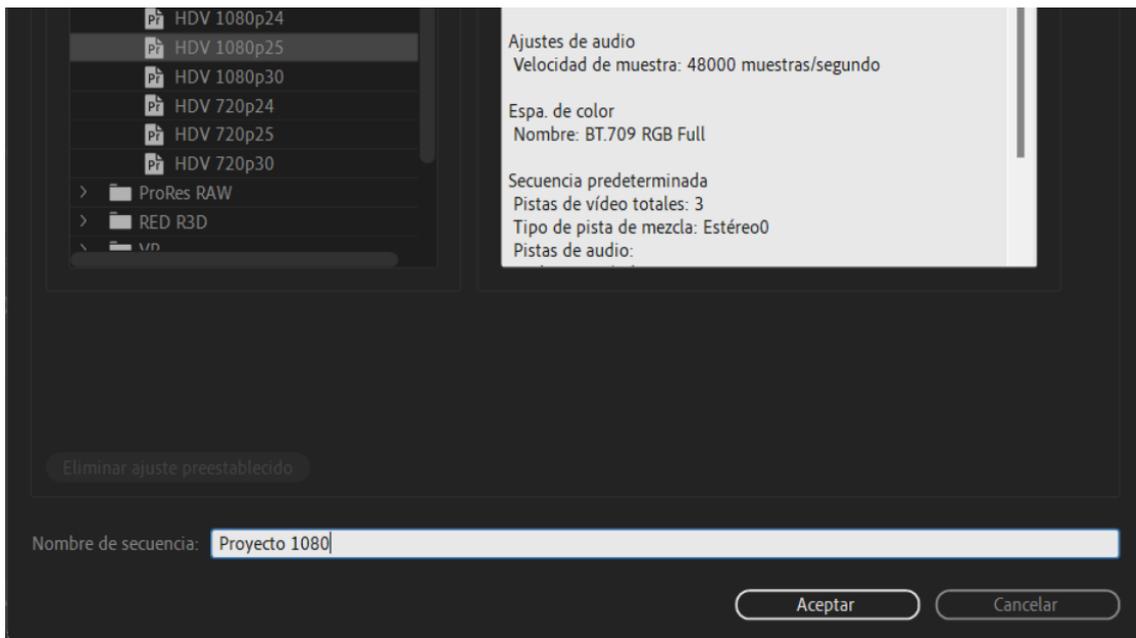
Esto lo haremos haciendo clic en el nombre de la secuencia y cambiar el nombre.

A partir de entonces todos los videos que agreguemos en esta secuencia será en 4K-

Si queremos hacer un video en full HD de videos 4K primero tendremos que crear la secuencia manualmente con los parámetros full HD.

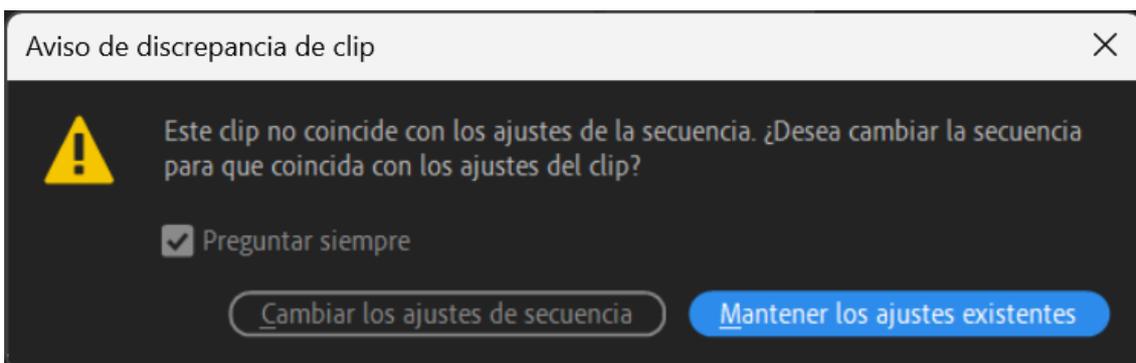
En la parte inferior derecha encontramos el botón nuevo elemento y seleccionaremos Secuencia...



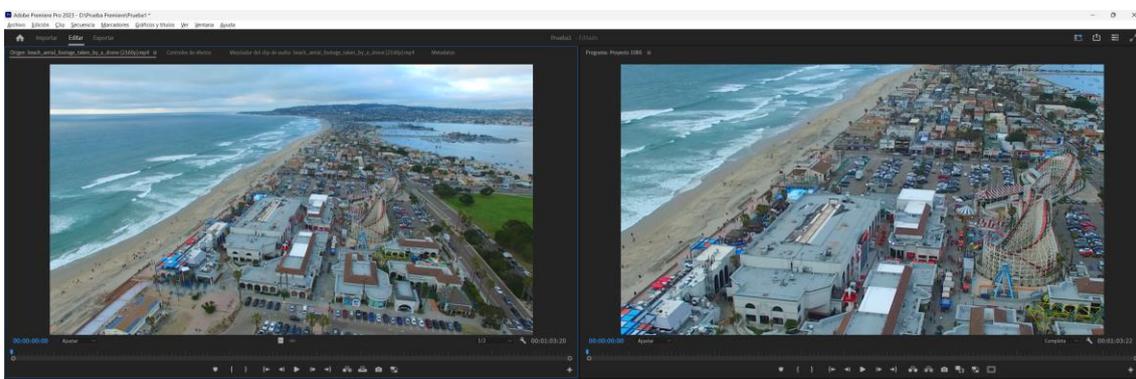


Seleccionamos una resolución de 1080 y le damos nombre a la secuencia.

A continuación, arrastramos un vídeo en la línea de tiempo y como los ajustes de video no coinciden con los ajustes del video.

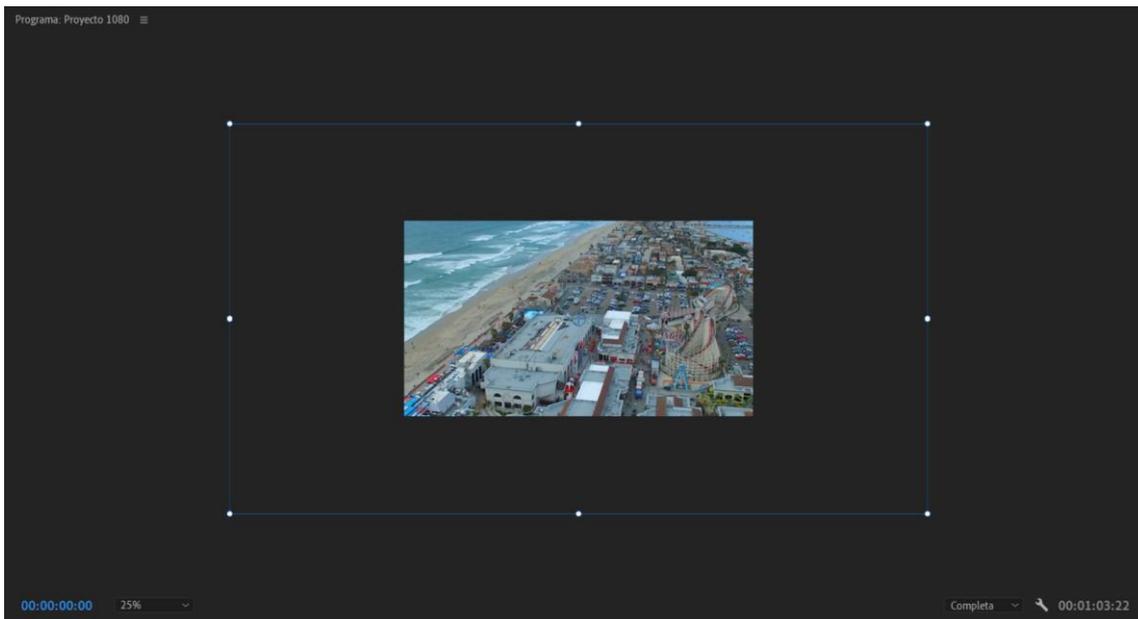


Seleccionaremos Mantener los ajustes existentes, si le damos a cambiar los ajustes de secuencia crearíamos un vídeo en 4K.

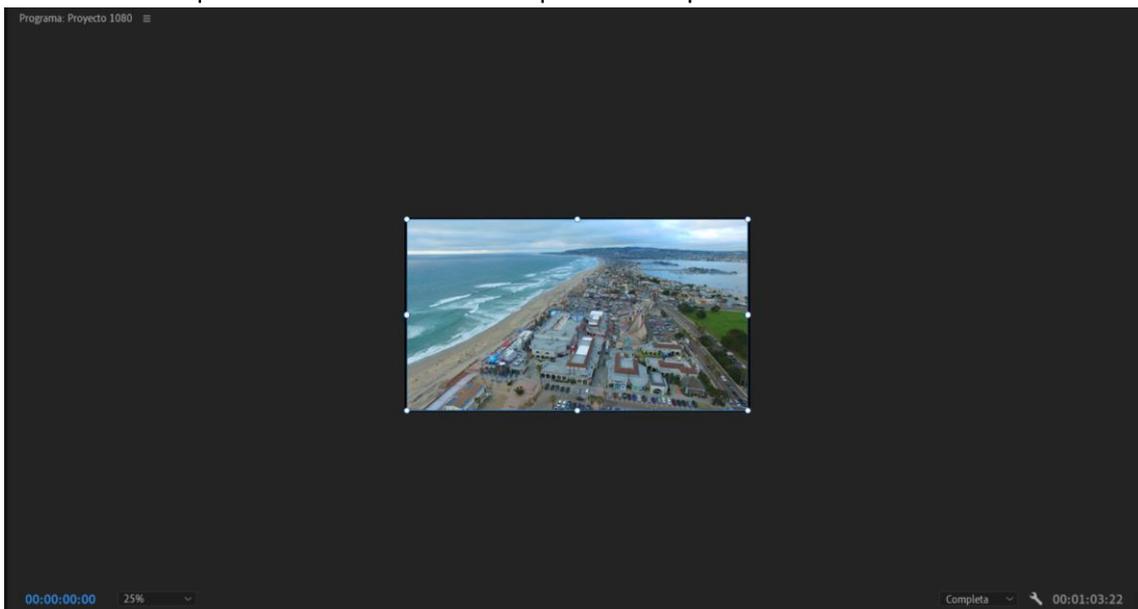


Podemos observar que en el panel origen se observa una imagen que está en el panel de tiempo se encuentra ampliado esto es porque hemos colocado en la secuencia un video de mayor tamaño

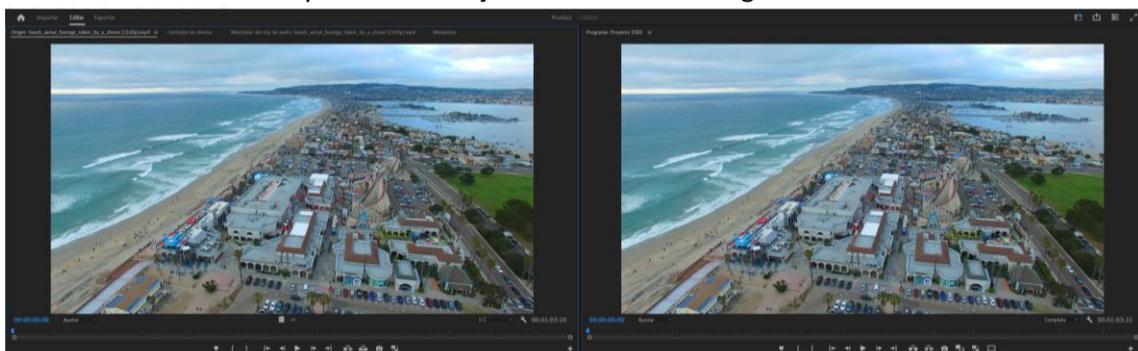
Vamos a ajustar el panel de proyectos al 25% y en el panel de Control de efectos hacemos clic en escalar:



Podemos observar un borde esto nos indica el tamaño del video y lo que muestra para ello vamos a escalar hasta que el borde coincida con lo que se ve en pantalla.



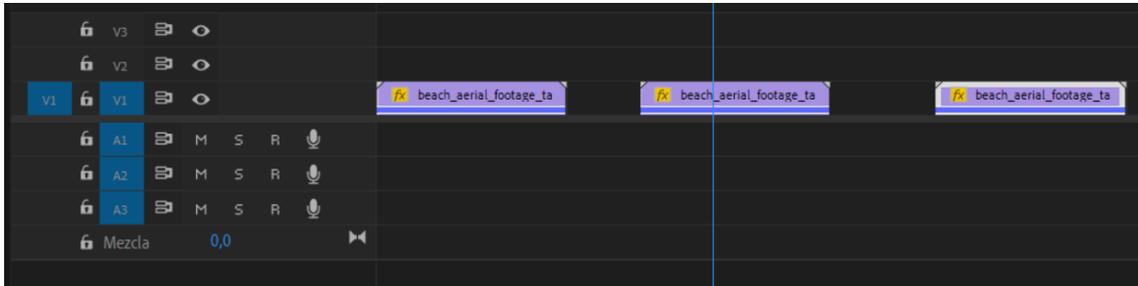
En el panel de programa a continuación en la parte inferior izquierda seleccionaremos Ajustar. También hay otra opción que es seleccionar el video que tenemos en la línea de tiempo con el botón derecho del ratón y seleccionar Ajustar tamaño de fotograma.



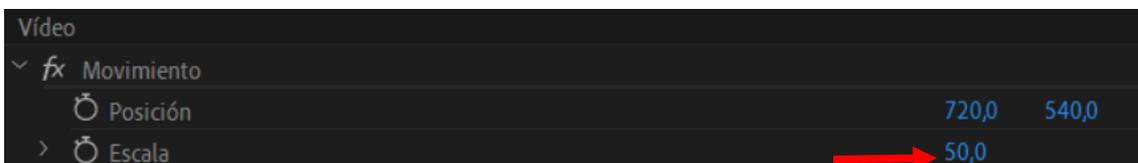
Ahora los videos están a la misma escala, pero con diferente resolución.

En la línea de tiempo podemos seleccionar varios clips y ajustarlos a tamaño de fotograma para hacerlos con todos a la vez.

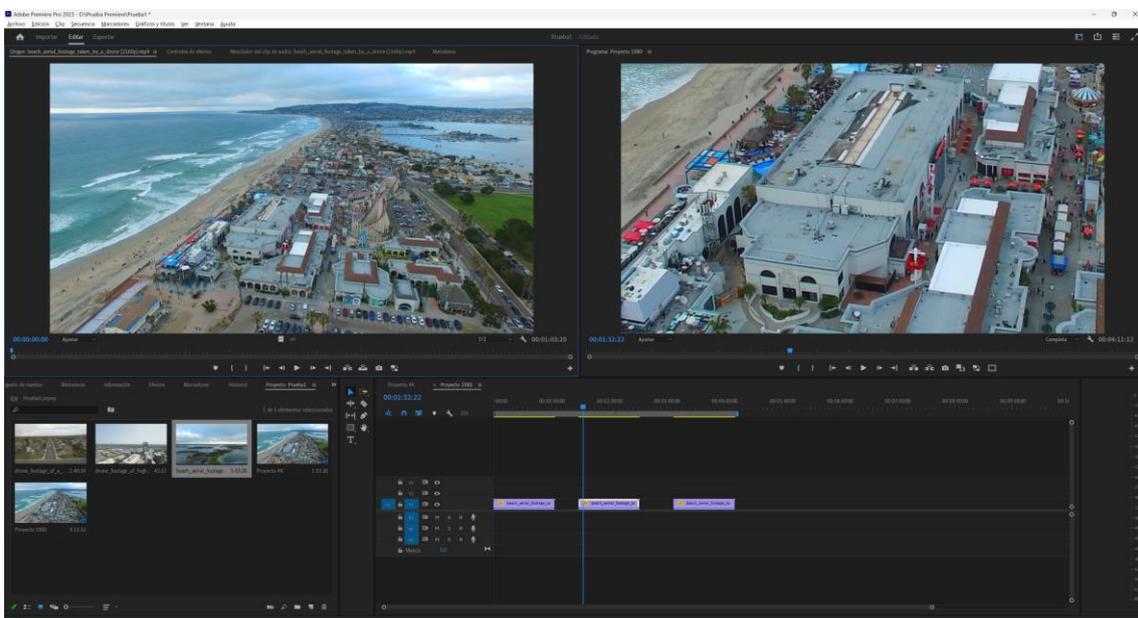
Vamos a copiar este vídeo dos veces más.



Seleccionamos el segundo vídeo y nos vamos a controles de efectos:



Podemos aumentar la escala de este video hasta el 100% para ver alguna zona del video con más detalle sin perder calidad de video.



A continuación, seleccionamos el tercer video y lo escalamos a 100 pero con un encuadre diferente.

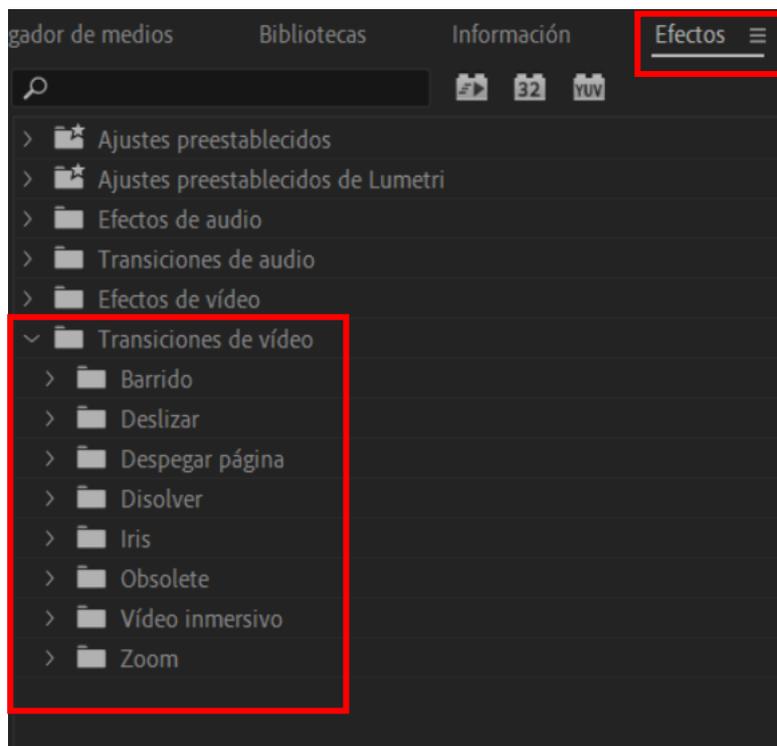
Capítulo 18.- Cómo aplicar fácilmente transiciones de video en Adobe Premiere

Cuando estamos editando un video y agregamos varios vídeos cuando pasa de un video a otro observamos lo que llamamos un corte directo, que es utilizado en muchos proyectos, pero si queremos generar un efecto cuando pasa de un clip a otro es agregar transiciones.

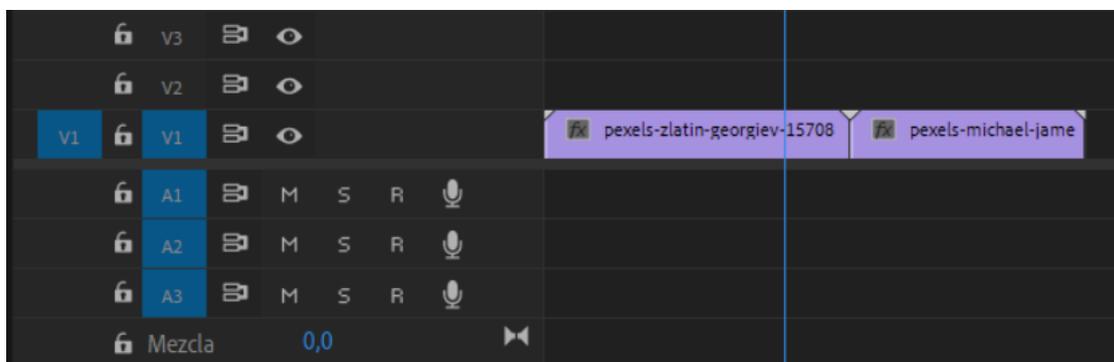
Al agregar una transición lo que hace es que al cambiar de clip lo hace de una forma más visual y creativa.

Es conveniente no abusar de los efectos de transición.

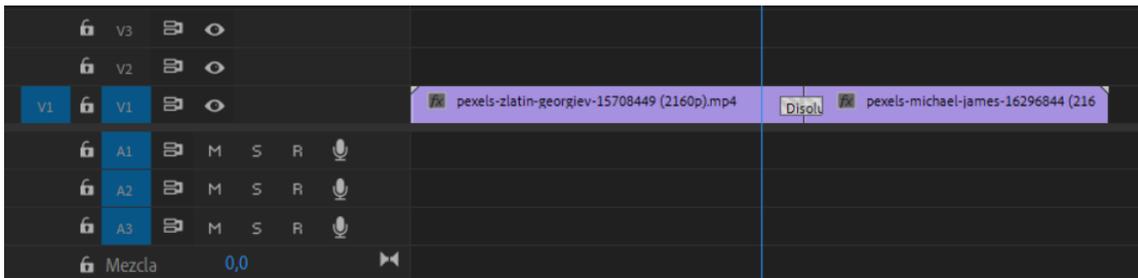
Adobe Premiere ofrece una serie de transiciones organizada por carpetas, que podemos acceder en el panel de efectos.



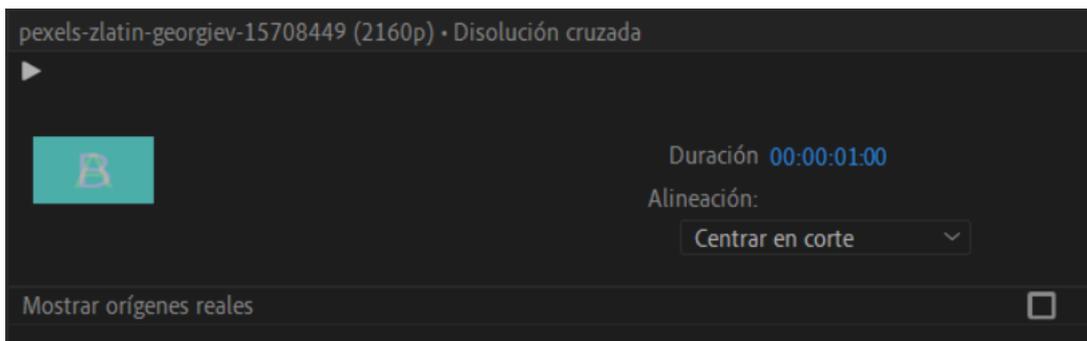
Vamos a agregar dos clips a la línea de tiempo.



Ahora en la pestaña efectos seleccionaremos la carpeta Disolver y de este seleccionaremos la transición disolución cruzada, que arrastraremos hasta insertarla en medio de los dos clips de la siguiente forma:

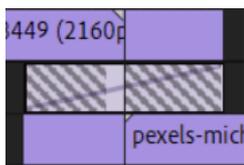


Si seleccionamos la transición vamos al control de efectos:

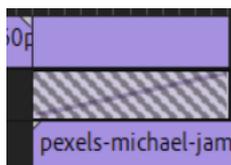


Podemos modificar la duración que tiene que durar la transición.

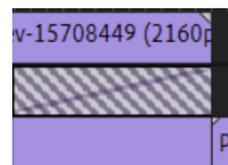
En alineación podemos decir el tipo de corte:



Centrar corte



Iniciar en corte



Terminar en corte

Centrar corte: cuando llega a la mitad de la transición es decir donde se encuentra el corte de los dos clips se ven los dos clips a un 50%.



Iniciar en corte: Empieza la transición al iniciar el segundo clip si nos colocamos en el corte de clip observaremos solo el primer clip.



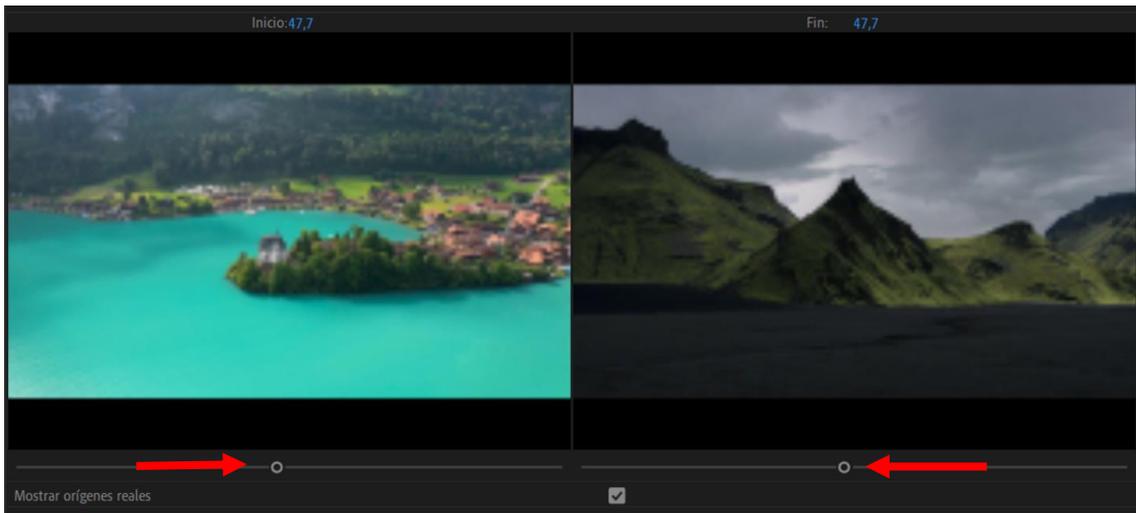
Terminar en corte: En este caso cuando nos encontramos en medio de los dos clips se muestra el segundo clip.



Si queremos cambiar la transición solamente eligiendo una nueva transición y colocarla en la línea de tiempo donde tenemos la transición que queremos cambiar, este se cambia automáticamente.

Vamos a cambiar por una transición de pasar a negro.

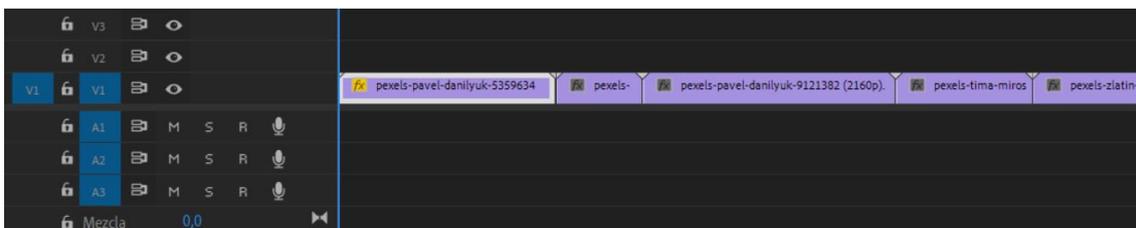
Si la seleccionamos y vamos al panel Control de efectos.



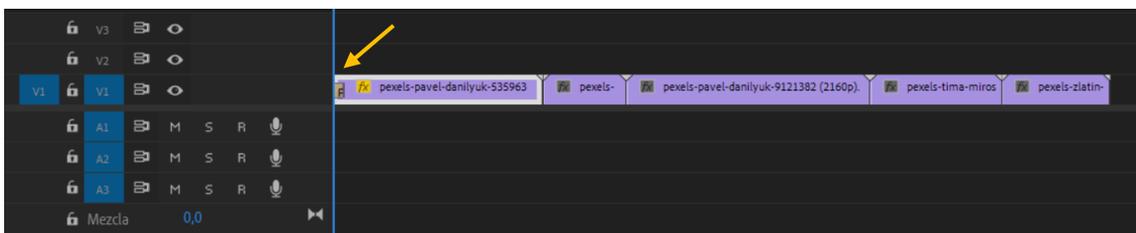
Si modificamos estos puntos la transición será más brusca.

Para eliminar una transición hay que seleccionarla y dar a la tecla suprimir.

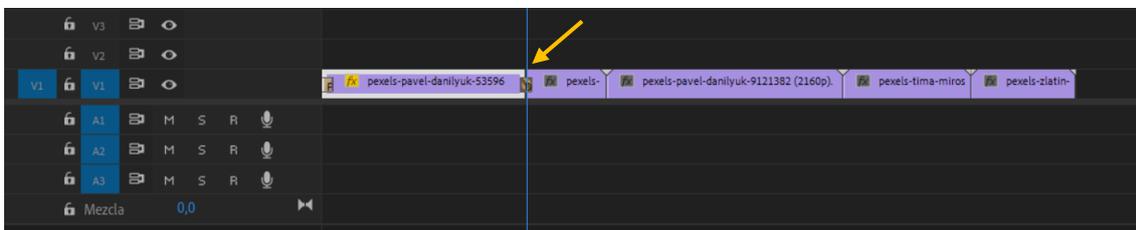
Ahora vamos a agregar varios clips:



Al principio vamos a agregar una transición 'Pasar a negro'.



Ahora vamos a agregar una transición de deslizar que se encuentra en la carpeta deslizar.



Esta transición nos da la opción de modificar el color y la anchura del borde además de invertir la transición si por defecto lo hace de izquierda a derecha lo hará de derecha a izquierda.



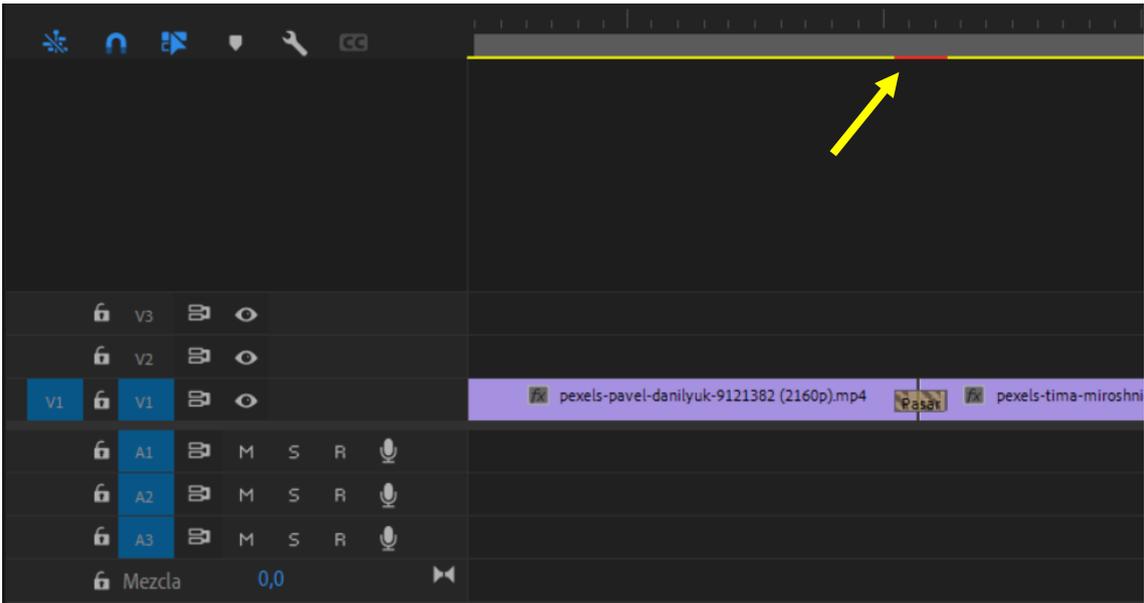
Vamos a agregar otra transición 'Center Split'.



Igual que en la transición anterior podemos modificar el color, la anchura del borde y además invertir.

Si el ordenador no es muy potente seguramente tendrás que renderizar, pulsando la tecla intro.

A continuación, vamos a agregar una transición pasar página que se encuentra en la carpeta Desplegar página.



En el espacio de trabajo nos está indicando que hay que renderizar, le damos a intro.

La zona de estar en rojo a pasado de color verde, ha creado un fichero auxiliar que utilizará cuando reproduzcamos el vídeo.



Vamos a agregar una nueva transición de la carpeta Iris seleccionaremos iris circular.

Seguramente tengamos que renderizar.

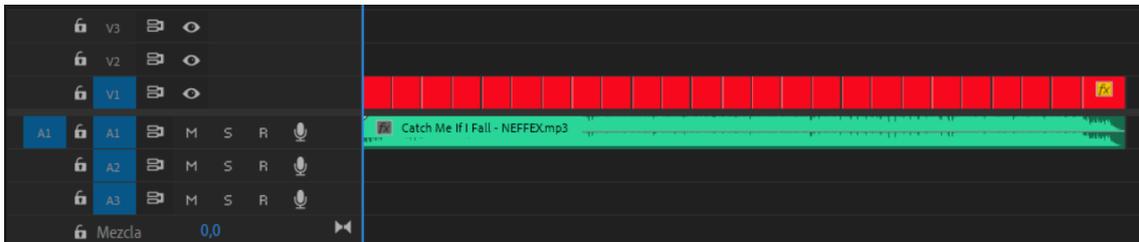


Puedes probar otras transiciones.

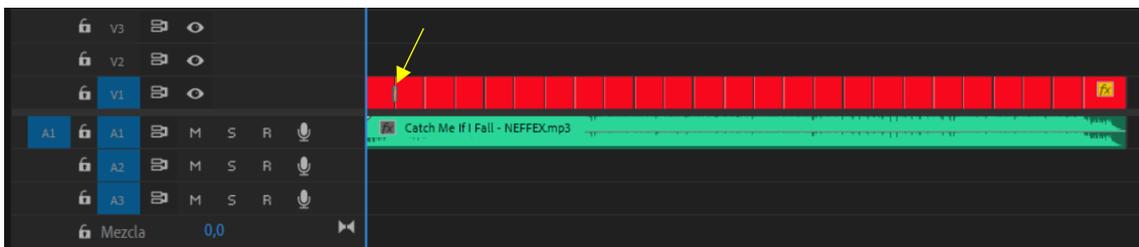
Capítulo 19.- Agregar una transición a varios videos a la vez en Adobe Premiere

Las transiciones también se pueden hacer con las fotos, títulos y también al audio como veremos más adelante.

En este capítulo veremos como aplicar una transición a un conjunto de fotografías además de agregar una música en la pista de audio.



Del panel efectos de la carpeta Zoom agregaremos una transición llamada Zoom en cruz esta la pondremos entre la primera y segunda fotografía.

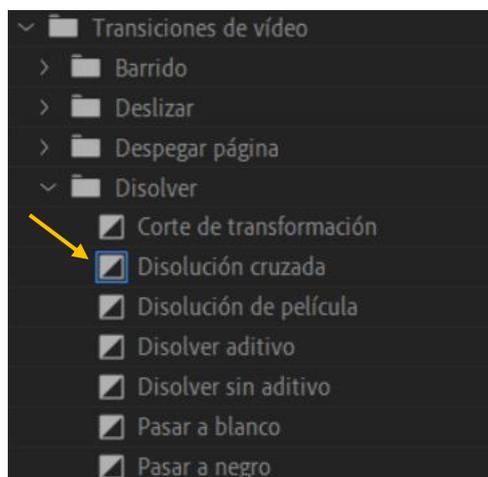


Ahora para agregar a todas las fotografías la misma transición eliminamos la que hemos agregado y a continuación seleccionamos todas las fotografías dibujando un recuadro en la línea de tiempo y seleccionando todas las fotografías.

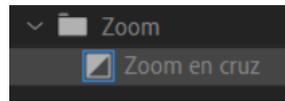
Del menú Secuencias seleccionaremos 'Aplicar transiciones predeterminadas a la selección'.

Pero antes de aplicarlo vamos a ver cual es la transición predeterminada.

Miramos las transiciones y aquella que esté remarcada con un borde azul es la predeterminada:

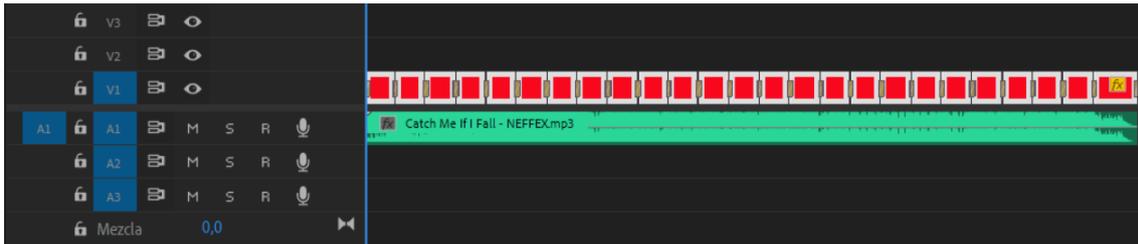


Si este no es la que queremos para hacer que otra transición sea la predeterminada la seleccionaremos con el botón derecho y seleccionamos la opción 'Definir seleccionada como transición por defecto' que lo haremos en la transición Zoom en cruz.



Ahora ya tiene el borde azul de ser la selección por defecto.

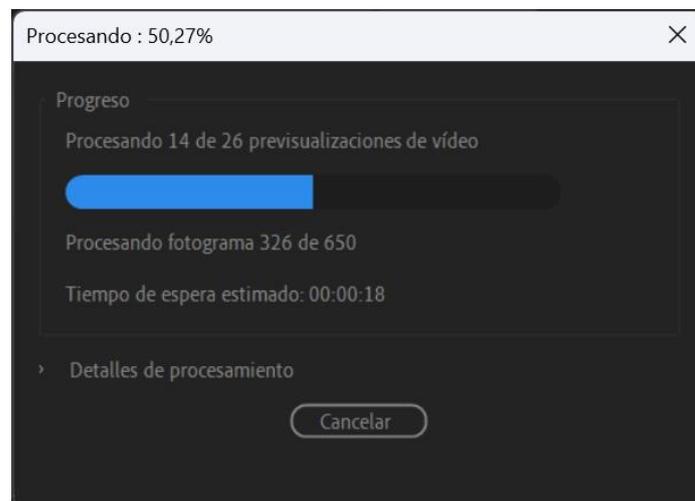
Ahora volvemos a seleccionar el menú Secuencia y seleccionar 'Aplicar transiciones predeterminadas a la selección'.



Si observamos la barra del área de trabajo observaremos que en las transiciones está de color rojo.



Esto significa que tenemos que renderizar, le vamos a dar a la tecla intro.



Ya podemos reproducir el video.

Si queremos cambiar todas las transiciones por otra por ejemplo Disolución cruzada, lo que tenemos que hacer es volver a dejar la transición disolución cruzada por predeterminada.

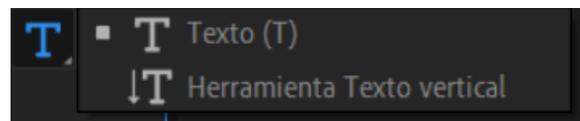
Seleccionamos de nuevo todas las imágenes y del menú Secuencia volvemos a seleccionar 'Aplicar transiciones predeterminadas a la selección'.

Capítulo 20.- TÍTULOS y TEXTOS en Adobe Premiere (Primera parte)

En este capítulo vamos a ver cómo crear títulos con Adobe Premier con la nueva versión.



En el panel de herramientas encontramos un botón con la letra T que si lo mantenemos presionado nos mostrará la opción de hacer texto y texto vertical.



Vamos a seleccionar la T Texto (T).

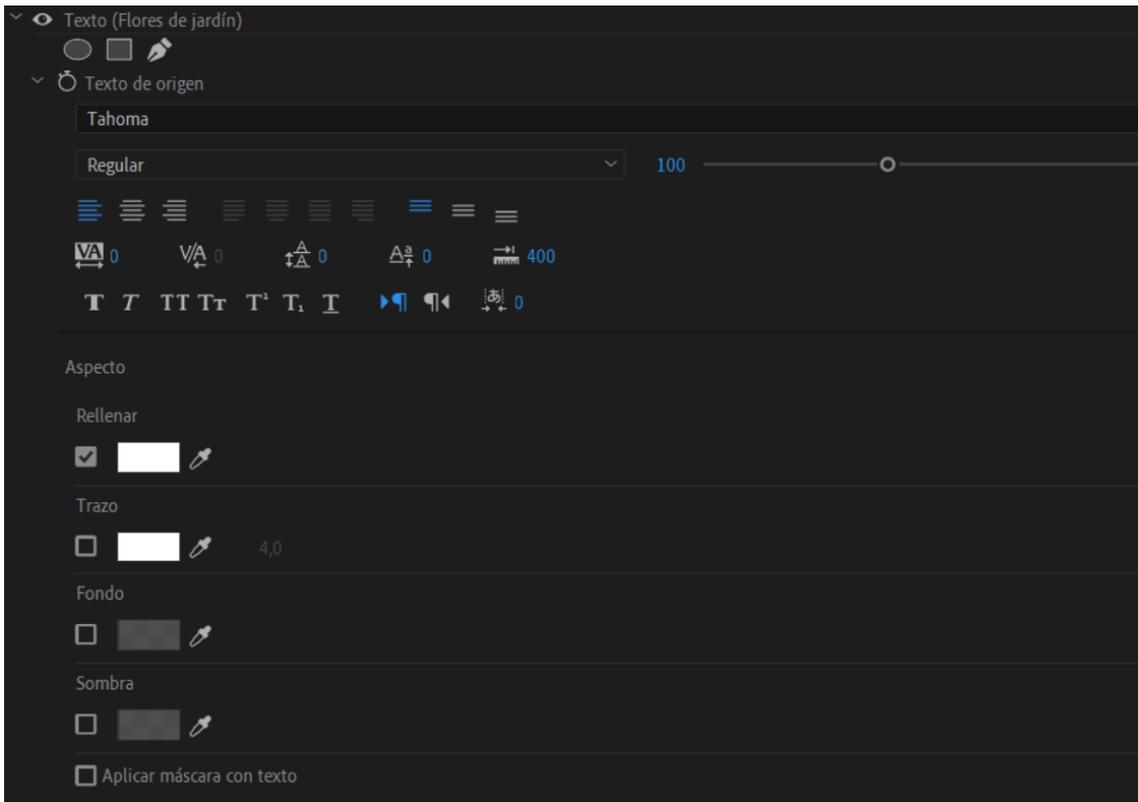
En el selector de línea de tiempo nos situaremos en el lugar donde queremos añadir un título.

Y hacemos clic en el monitor para escribir el texto.



Con la herramienta de selección lo podremos mover.

Si vamos al panel de efectos observaremos una nueva opción:



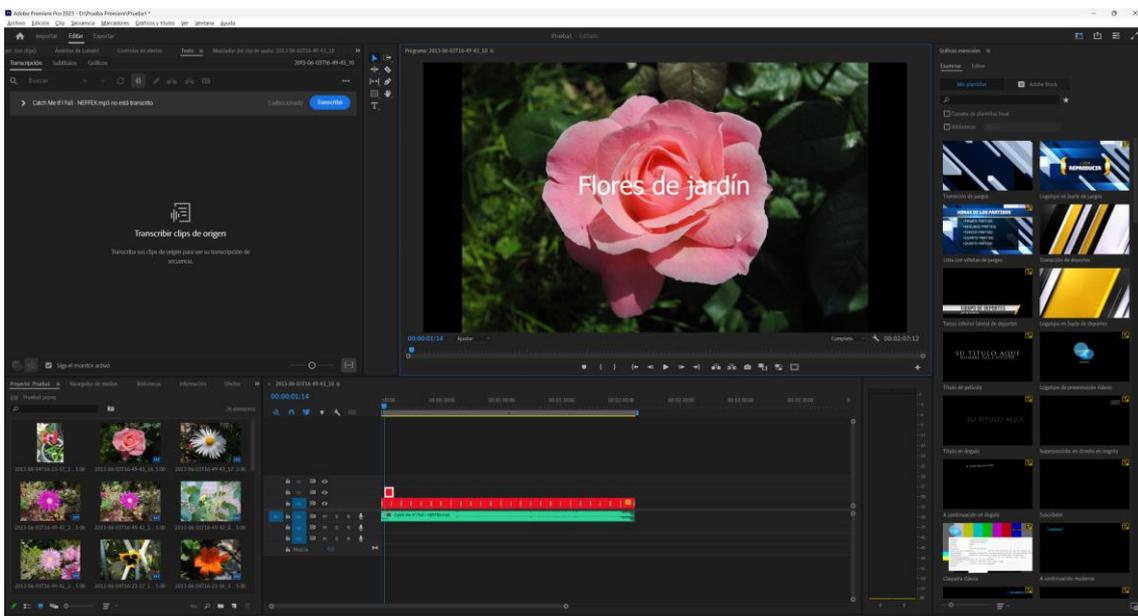
Vamos a poder modificar la fuente, el tamaño, interlineado y justificado del texto, así como el aspecto.

Además de modificar su posición, escala, rotación, opacidad y punto de anclaje.

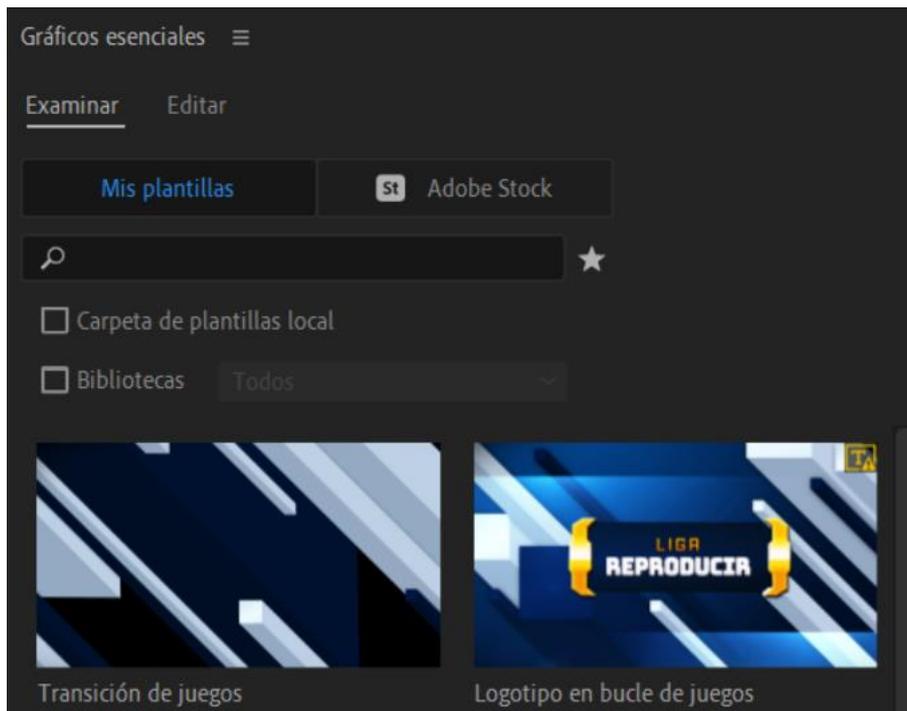
Además de crear animaciones utilizando el cronómetro:



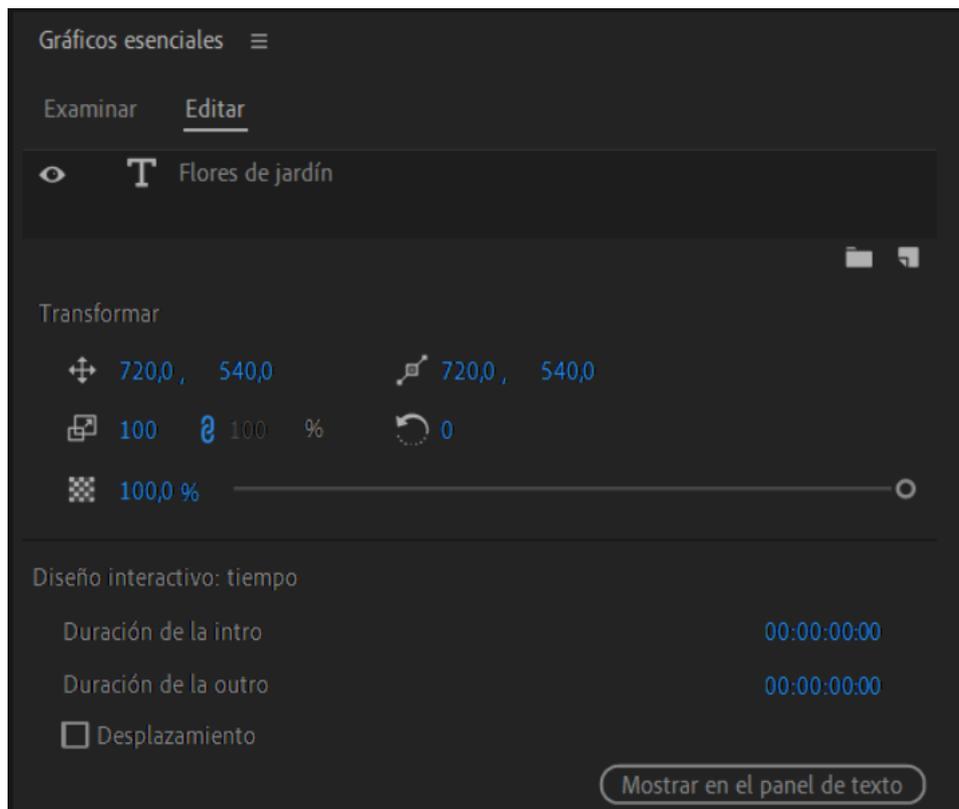
Además, tenemos una nueva ventana llamada 'Subtítulos y gráficos', accederemos desde el menú Ventana y espacio de trabajo.



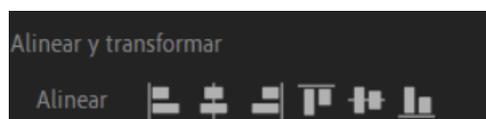
Encontraremos dos pestañas:



Examinar y Editar, ahora nos vamos a dedicar la pestaña Editar.



Si tenemos seleccionado un texto lo podremos alinear:



Con los siguientes controles podremos mover el título de una forma horizontal o vertical.



Con las siguientes opciones podremos modificar el punto de anclaje.



Con la siguiente opción podemos escalar.

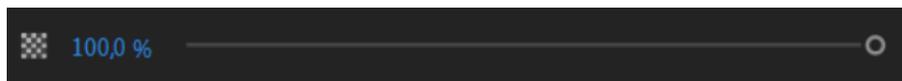


Con la opción seleccionada podemos escalar sin proporcionalidad.

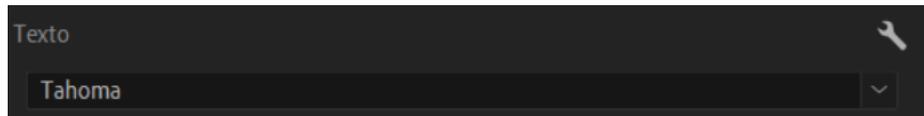
Con la siguiente opción podemos rotar:



Con la siguiente opción controlaremos la opacidad:



Para poder elegir el estilo de texto:



Para cambiar el estilo y el tamaño:



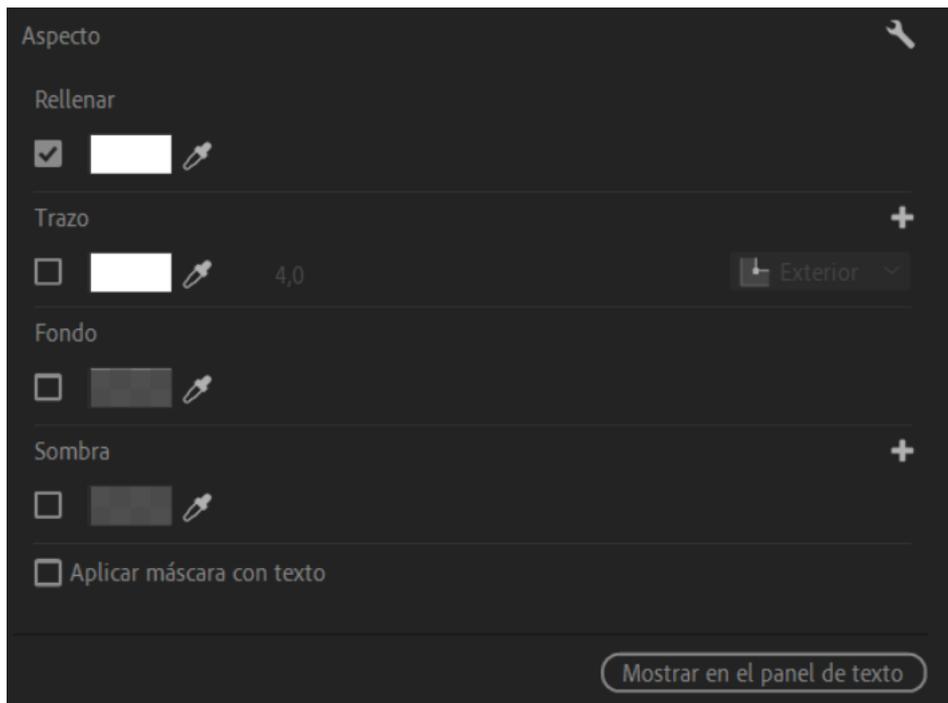
Para alinear y justificar el texto:



Para separar las letras horizontal o verticalmente:



Para modificar el aspecto con respecto al relleno, trazo y fondo.

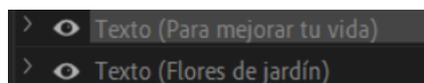


Si activamos sombra observaremos nuevas opciones:



Podremos modificar opacidad, ángulo, distancia, tamaño y desenfoque.

Si tenemos seleccionado el elemento gráfico en la línea de tiempo y agregamos un nuevo texto este se agregará al elemento gráfico seleccionado si no tuviéramos seleccionado ningún elemento gráfico se creará otro elemento gráfico independiente.

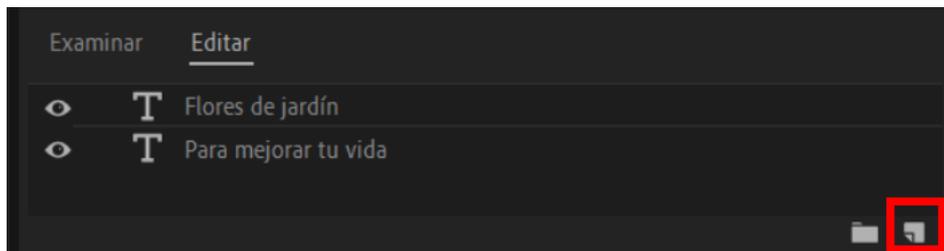


En el panel propiedades observaremos los dos textos para modificar independientemente los textos.

Como capas podemos modificar el texto que tapaná uno al otro.



Para salir del modo de edición seleccionamos fuera de los textos, teniendo seleccionado la herramienta de selección.



Si seleccionamos nueva capa podremos añadir texto, texto vertical, rectángulo, elipse o Desde archivo donde podremos agregar un logo o imágenes.

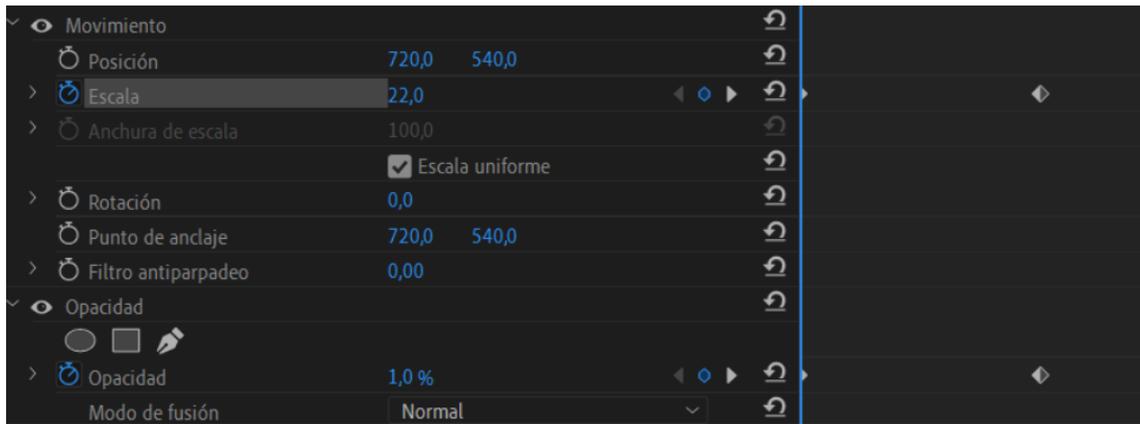
Te propongo que realices este ejercicio:



Para crear una animación nos colocamos en medio del título con el selector de la línea de tiempo.

En el panel de control seleccionamos los cronómetros de escala y opacidad.

Nos colocamos al principio con el selector de línea y modificamos la escala a más pequeño y la opacidad la pasamos a cero.



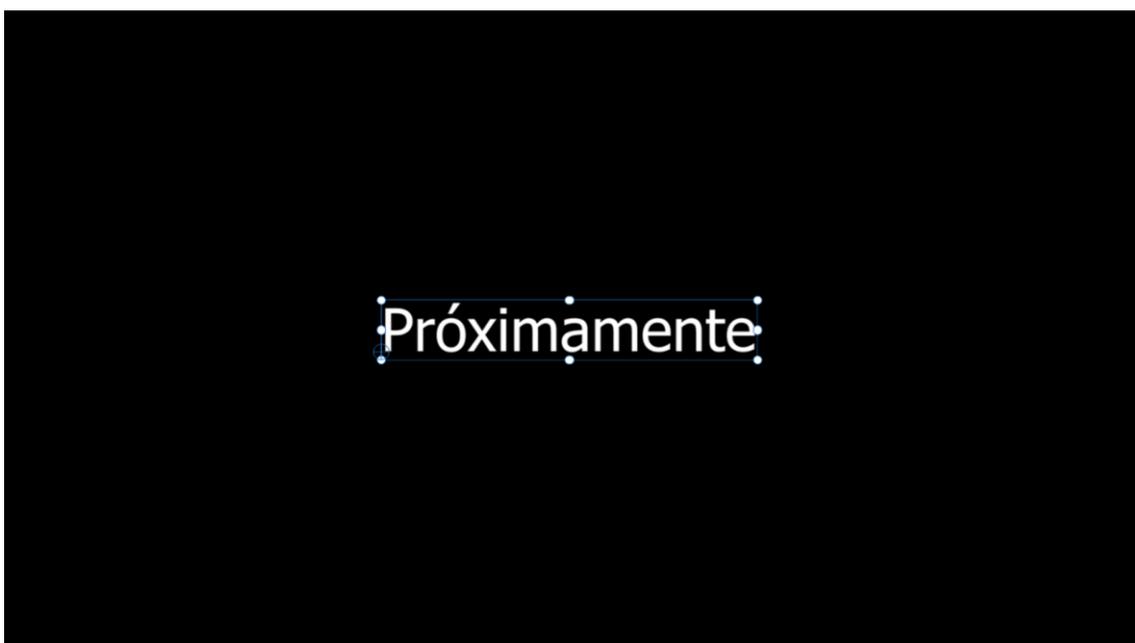
Hemos creado los fotogramas clave para que al reproducir se reproduzca la animación.

Capítulo 21.- TÍTULOS y TEXTOS en Adobe Premiere (Segunda parte)

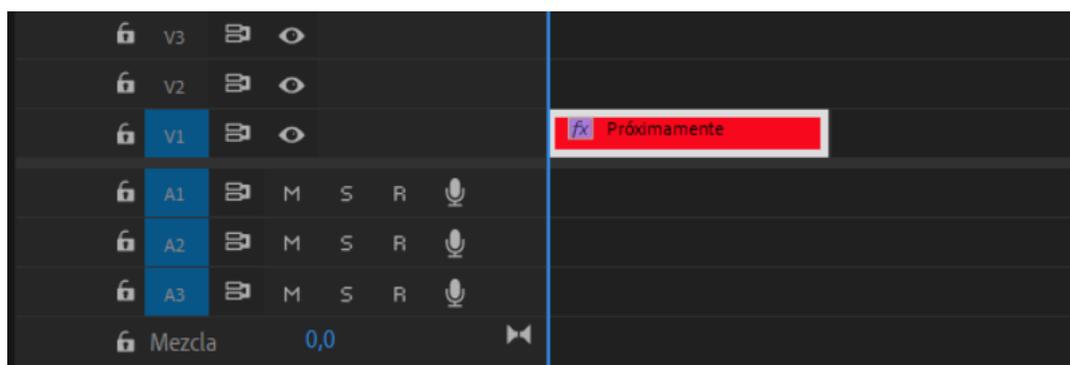
Para este capítulo vamos a trabajar desde el entorno de trabajo 'Subtítulos y gráficos'.

En versiones anteriores de Adobe Premiere cuando realizábamos un título y necesitábamos realizar un segundo título y copiamos el primer título para cambiar el texto, lamentablemente también se modificaba del primer título.

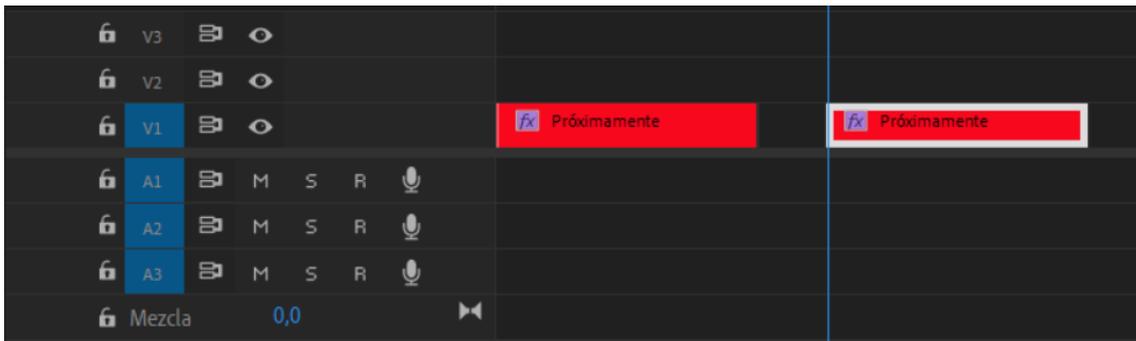
Partiendo de un nuevo proyecto a una secuencia nueva seleccionaremos el botón de texto del panel de herramientas y haremos clic en el panel programa, es donde se reproduce el video que estamos editando en el panel línea de tiempo.



Y escribimos el texto.



Ahora lo seleccionamos, lo copiamos movemos el selector de reproducción y a continuación lo pegamos.



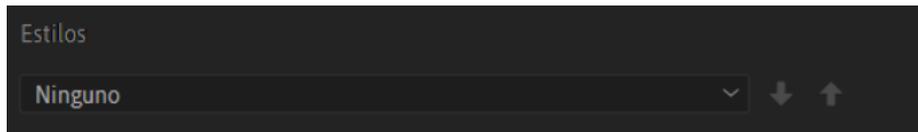
Seleccionamos el segundo título para modificar el texto.



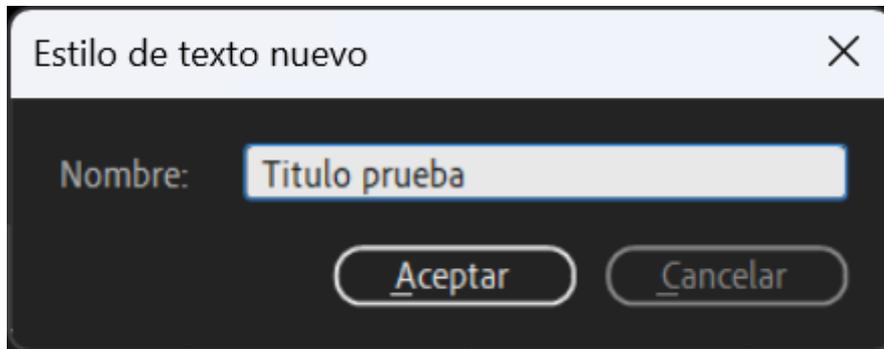
Ahora nos situamos en el primer título y observaremos que mantiene el texto 'Próximamente'. Ahora para ver como podemos guardar los estilos de texto vamos a eliminar el segundo título y seleccionamos de nuevo el primer título.

Una vez seleccionado el título vamos a cambiar el tipo de fuente y color:





En el apartado estilos observamos que pone Ninguno, lo desplegamos, y seleccionamos 'Crear estilo...'.
.

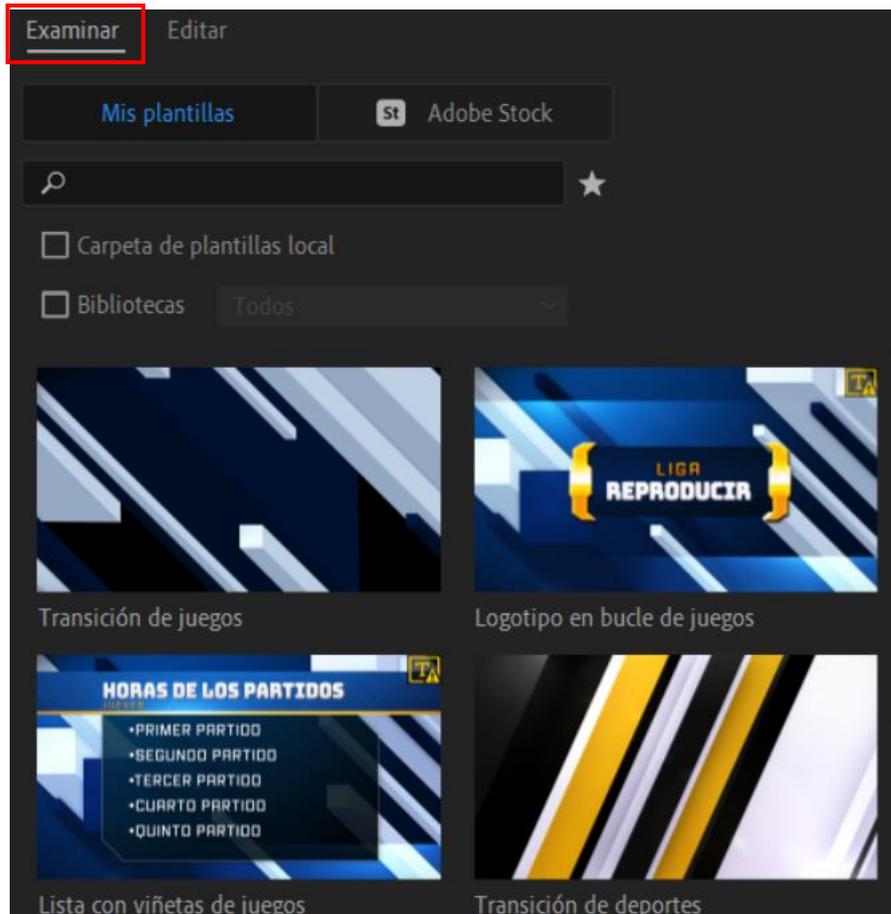


Seguido del botón Aceptar.

Si en un futuro tenemos que editar nuevos títulos utilizando la misma apariencia ya no tendremos que cambiar el tipo de fuente, color, tamaño, etc., solo tendremos que seleccionar el nuevo estilo.



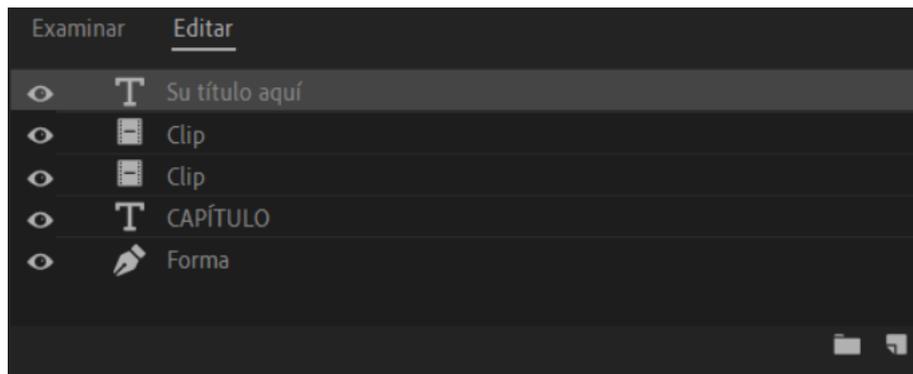
Ahora vamos a comentar la pestaña Examinar de gráficos esenciales.



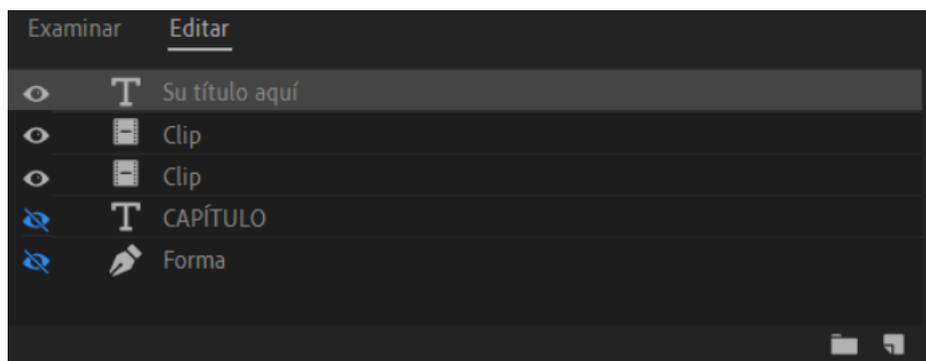
Vamos a seleccionar Título moderno.



Si seleccionamos la pestaña Editar.



Podemos ver que consta de títulos, clips y forma, podemos eliminar algo que no queramos, desactivando el ojo.



Para cambiar el texto seleccionamos la herramienta de texto 'T' seleccionamos el texto en el panel de programas y modificamos el texto.

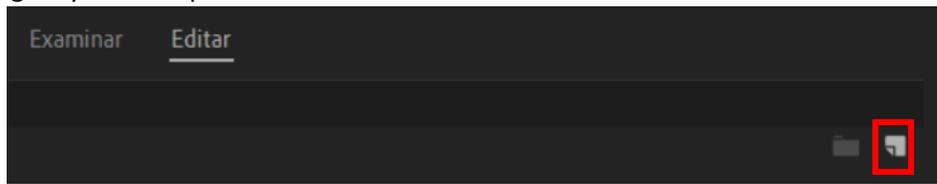


Ya puedes reproducir el video.

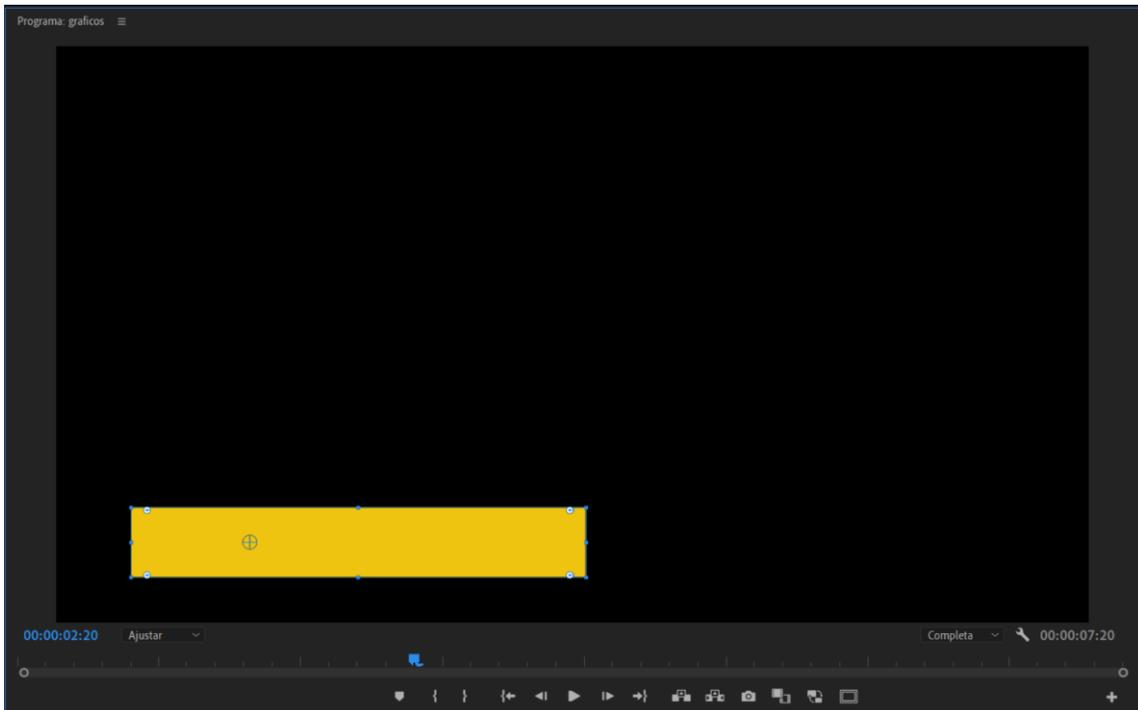
Podemos cambiar el tipo de fuente, tamaño, color y relleno entre otras opciones.

Ahora vamos a realizar una animación y vamos a ver como la podemos guardar para utilizarla en futuros proyectos.

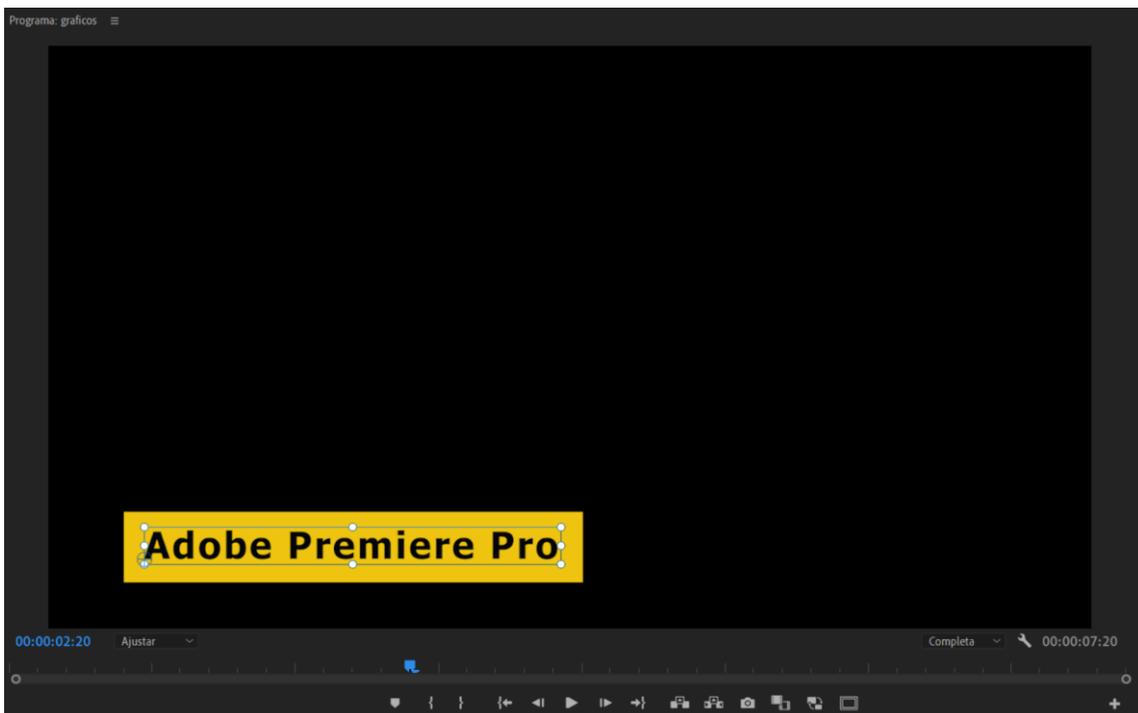
Vamos a realizar un rectángulo con un texto, este se tiene que animar apareciendo y creciendo el rectángulo y al final aparece el texto.



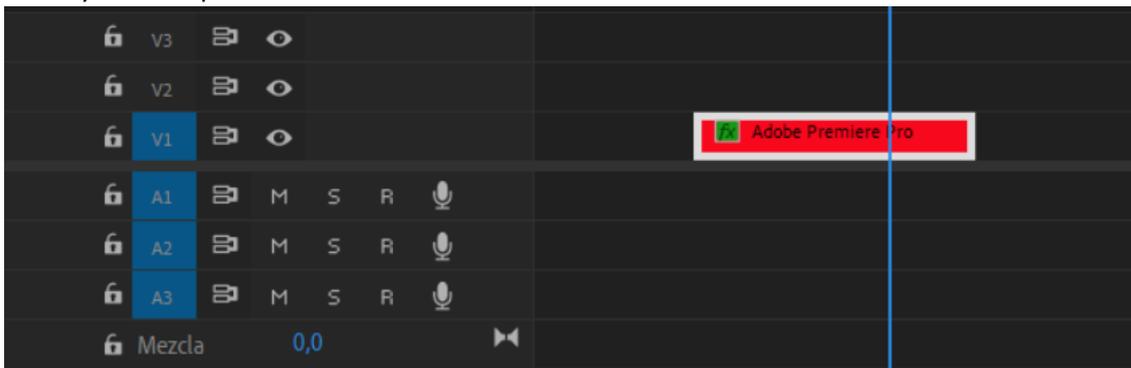
Desde la pestaña edita seleccionaremos nuevos elementos y de este Rectángulo.



Agregamos un texto:



Ahora vamos a crear una animación esta consiste que el cuadrado de pequeña pasa al tamaño actual y al final aparecerá el texto.



Seleccionamos el rectángulo y desde los controles de efectos seleccionamos el cronómetro de escala.

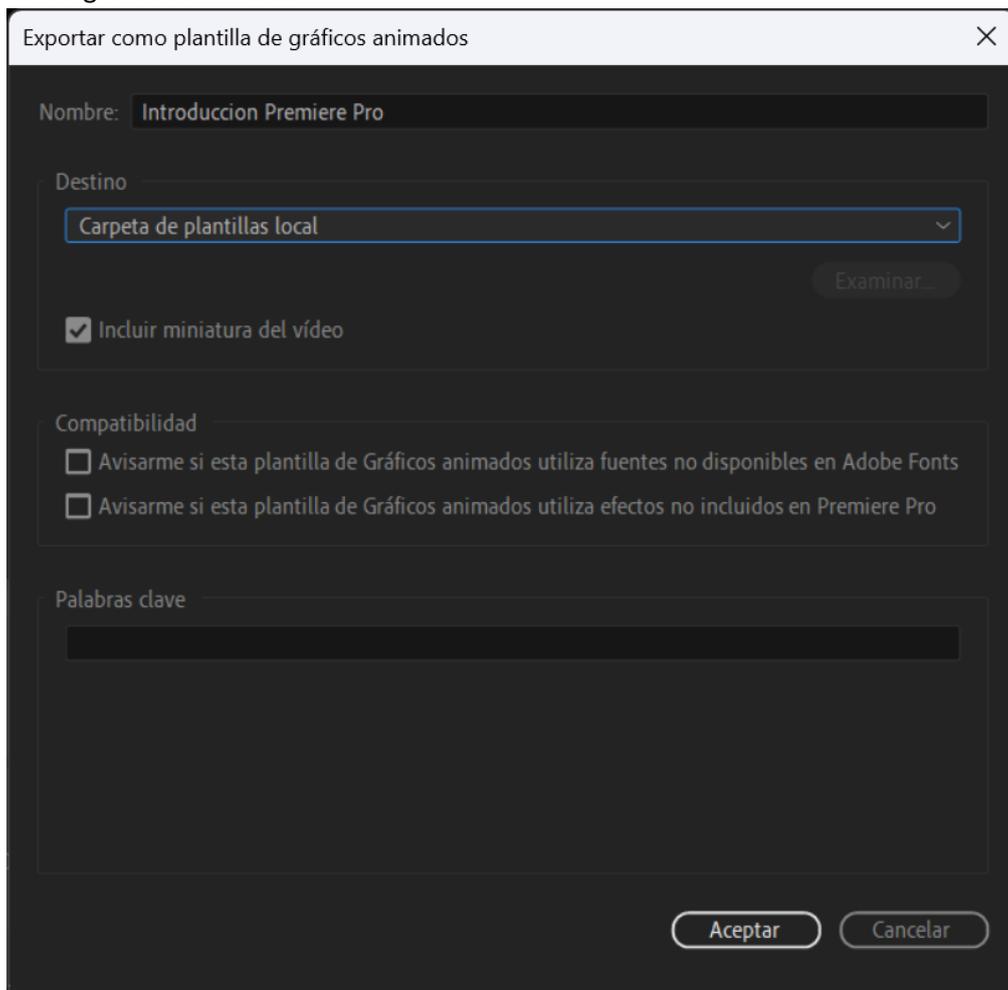
Seleccionamos el texto y desde los controles de efecto seleccionamos el cronómetro de opacidad.

Seleccionamos el texto y nos desplazamos 3 fotogramas atrás y la opacidad la pasamos a 0.

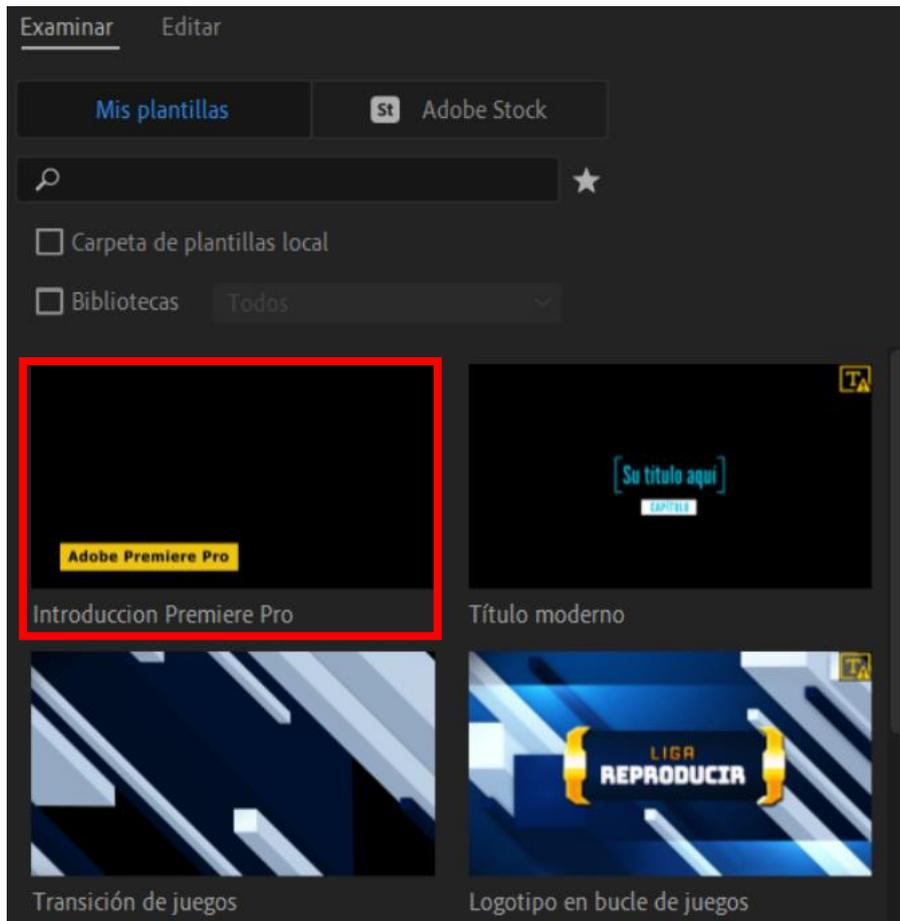
Nos colocamos al principio de la línea de tiempo seleccionamos el rectángulo y lo escalamos a un tamaño muy pequeño '0'.

Ya lo puedes reproducir.

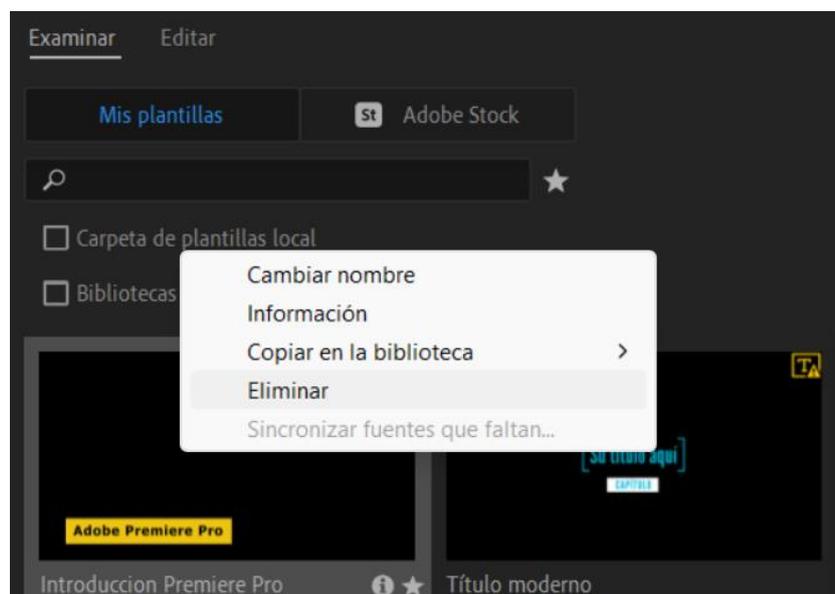
Ahora desde la línea de tiempo con el botón derecho del ratón seleccionaremos 'Exportar como plantilla de gráficos animados'.

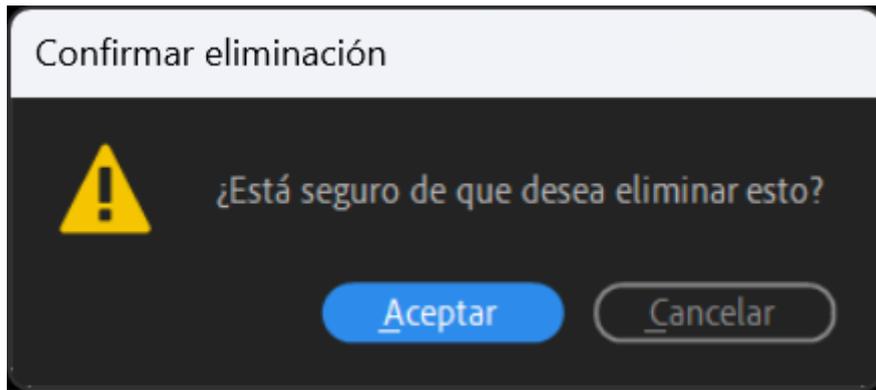


Le pondremos nombre a la plantilla y dejaremos la opción 'Carpeta de plantilla local'.
Seguido 'Aceptar'.



En futuros proyectos lo podremos utilizar.
La podremos arrastrar a la línea de tiempo y si queremos podremos modifica el texto, así como la fuente, estilo, color y tamaños entre otros.
Una vez la queremos eliminar de programa con el botón derecho del ratón seleccionaremos Eliminar.



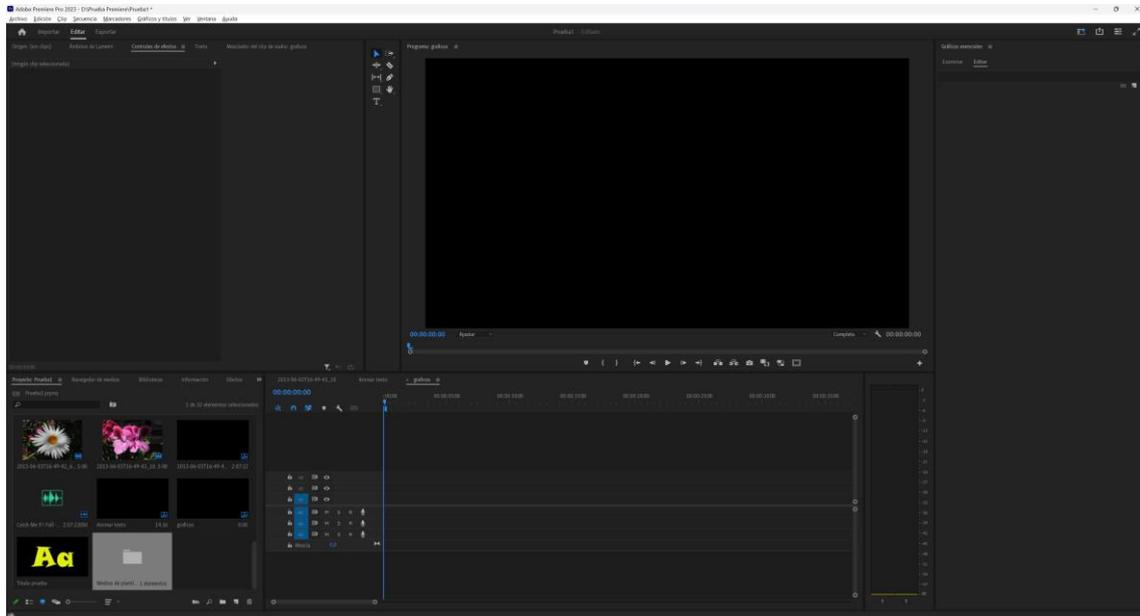


Seleccionaremos el botón Aceptar.

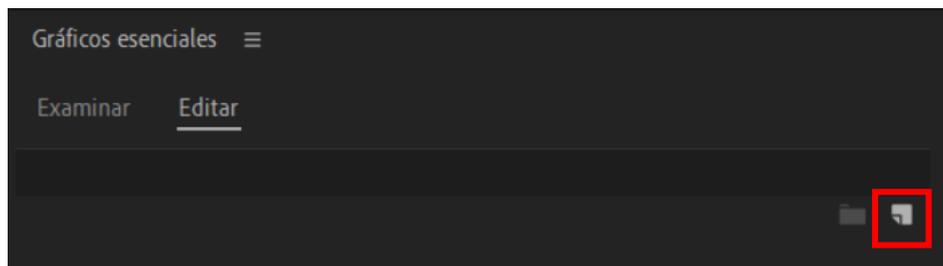
Capítulo 22.- Títulos en versiones antiguas de Adobe Premiere

En este capítulo vamos a ver como realizar los créditos finales que vemos al final de una película.

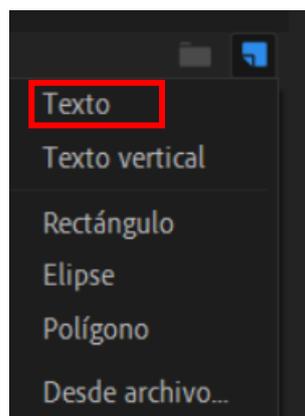
Desde el entorno de trabajo subtítulos y gráficos:



En el panel 'Gráficos esenciales' seleccionaremos la pestaña 'Editar'.



Seleccionamos elemento nuevo.



Vamos a realizar los siguientes créditos:

Casting	SASA PIROLIC
Head Crowd Marshall	MIHAJLO POPOVIC
Crowd Marshalls	IVONA PULIC
	MARIO BOSKOVIC
Consulting Greensman	MATTHEW CAMPBELL
Head Greensman	TIMOTHY LANNING
Specialist Greens	MATTHEW TOWNSEND
Greenswoman	DANIJELA KRANJC
Greensman	IVAN BANOVIC
Horsemaster	DANIEL NAPROUS
Groomers	MICHAEL NICHOLSON-PIKE
	CHARLOTTE MELHUIH

Seleccionaremos texto y escribiremos el siguiente texto que a continuación lo alinearemos hacia la derecha:

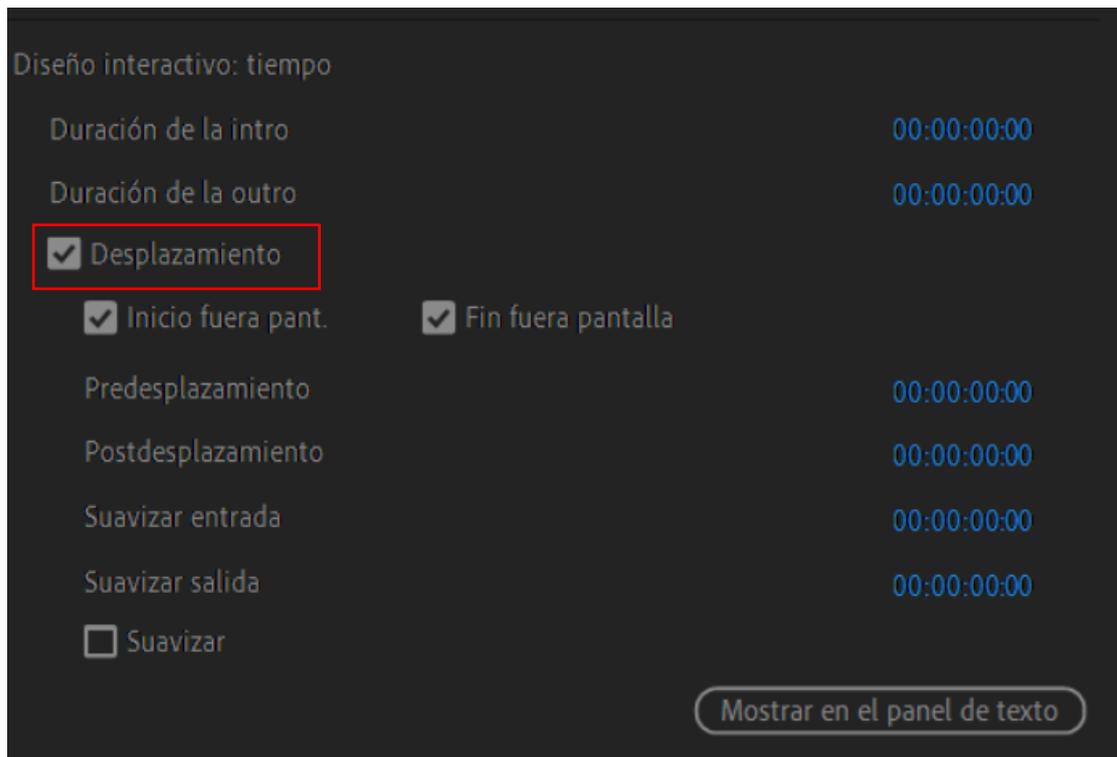
Casting
Head Crowd Marchall
Crowd Marshalls

Consuting Greensman
Head Greensman
Specialist Greens
Greenswoman
Greensman
Horsemaster
Groomrs

Agregamos otro nuevo elemento de texto que lo alinearemos hacia la derecha:



Seleccionamos fuera del título haciendo clic en zona fuera de la caja de texto.



Activamos la opción 'Desplazamiento'.

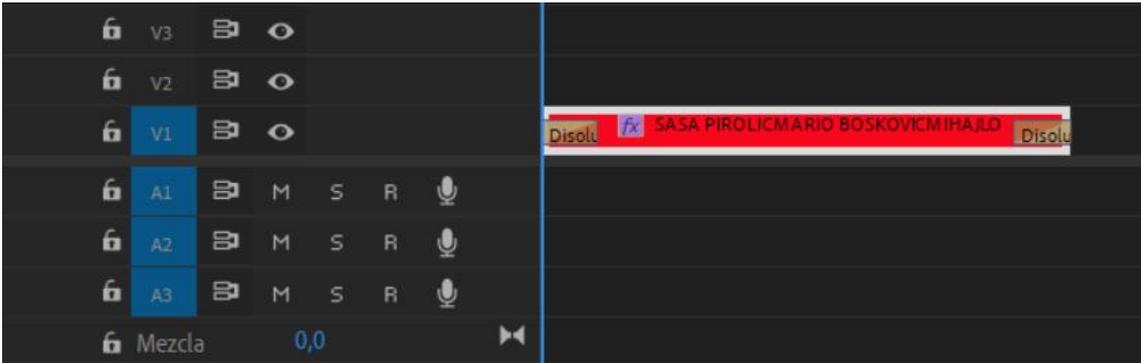
Para controlar la duración de la reproducción en la línea de tiempo lo podemos hacer más grande si queremos que los créditos se muestren más lentamente.

Desde nuevo elemento si seleccionamos desde archivo podremos insertar una imagen como puede ser un logotipo, etc.



Vamos a desactivar las opciones de inicio fuera pantalla y fin fuera pantalla.

Agregamos los efectos de transición de disolución cruzada.



Capítulo 23.- El mejor formato de audio para grabar y editar (Audition)

El mejor formato para grabar sonido:

- Formatos sin comprimir
- Formatos comprimidos sin pérdida
- Formatos comprimidos con pérdida

Los formatos sin comprimir contienen un audio con la máxima calidad de grabación. Son archivos de mayor tamaño.

Dos formatos de audio sin comprimir wav para Windows y aiff para Mac, hoy en día se pueden utilizar los dos formatos tanto en Windows como Mac.



La diferencia en los archivos aiff permite almacenar metadatos, es decir información adicional como el nombre del artista, la carátula del disco, los derechos de autor, diferentes notas.

Los formatos comprimidos sin pérdida de calidad consiguen gracias a una serie de algoritmos archivos más pequeños sin pérdida de calidad.

Hay archivos con este formato, flac, alac y ape.

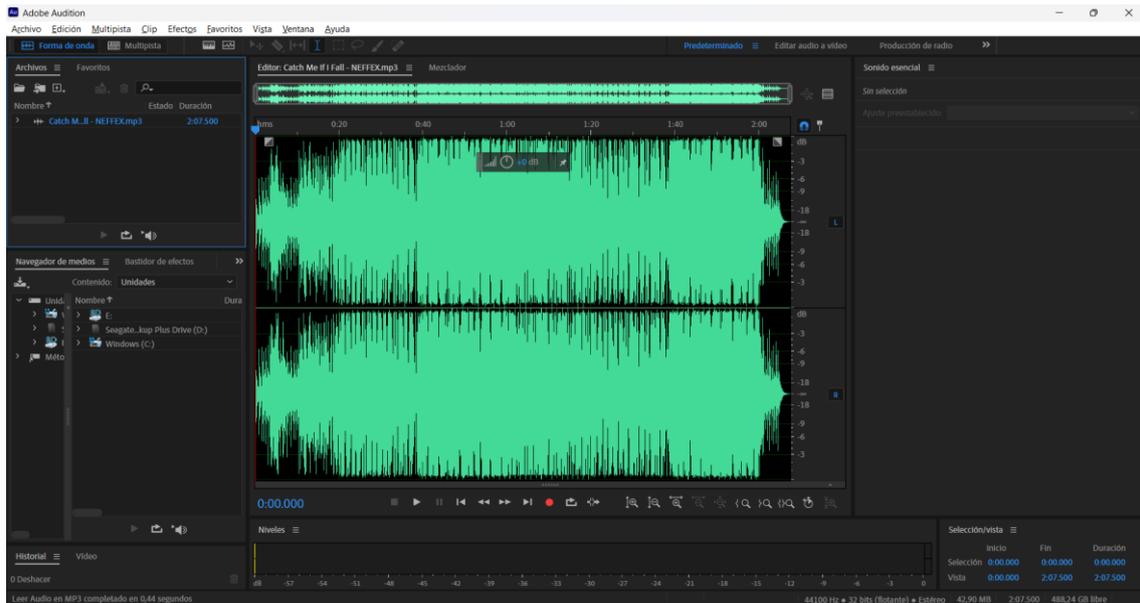


Su diferencia es la compatibilidad con los correspondientes reproductores.

Los formatos comprimidos con pérdida de calidad, donde se consigue un archivo de menor tamaño descartando alguna frecuencia de sonido, perdiendo parte de la calidad del audio.



Desde Adobe Audition:



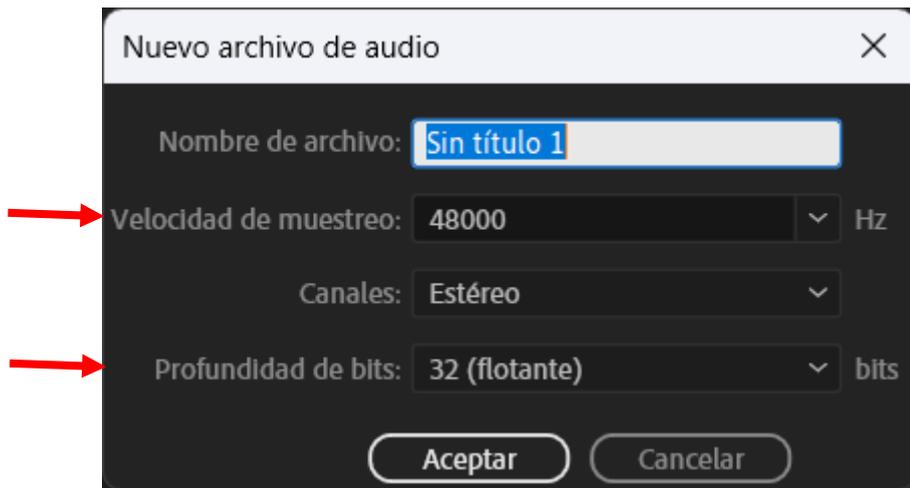
Del Menú archivo vamos a seleccionar Guardar como...



Veremos todos los formatos que podemos guardar.

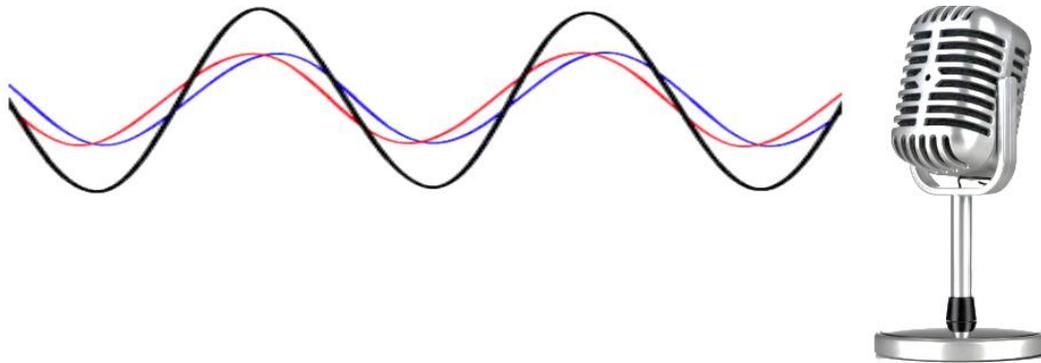
Ahora vamos a ver lo que es la velocidad de muestreo y profundidad de bits.

Desde Adobe Audition si el menú Archivo seleccionamos nuevo y por último Archivo de audio...

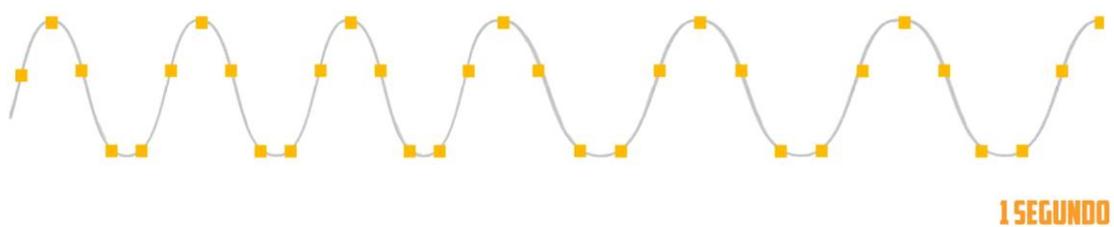


Donde tenemos que ajustar los parámetros de velocidad de muestreo y Profundidad de bits.

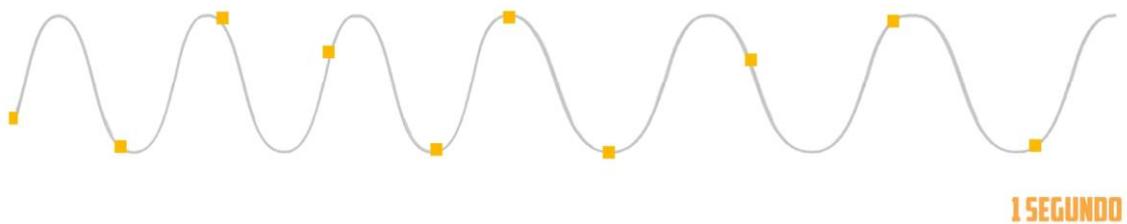
Es importante saber que es cada uno de estos parámetros de sonido para poder configurar correctamente nuestros audios.



Cuando el sonido es capturado, la señal analógica que transforma en digital, es decir convierte la onda a 0 y 1.



Cuantas más señales recoge por segundo la calidad será mejor.

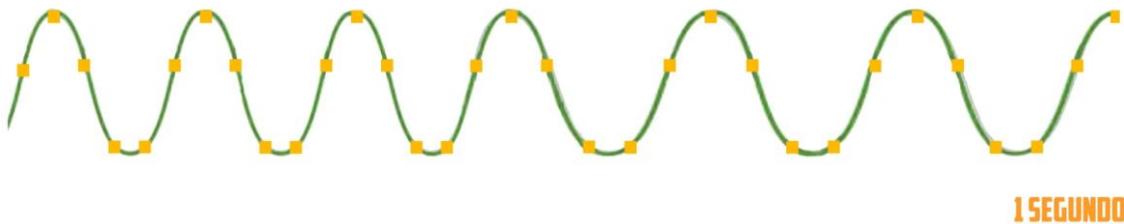


Si solo es capaz de recoger estas señales por segundo la onda resultante será la siguiente:



Este sonido no se va a escuchar como el original.

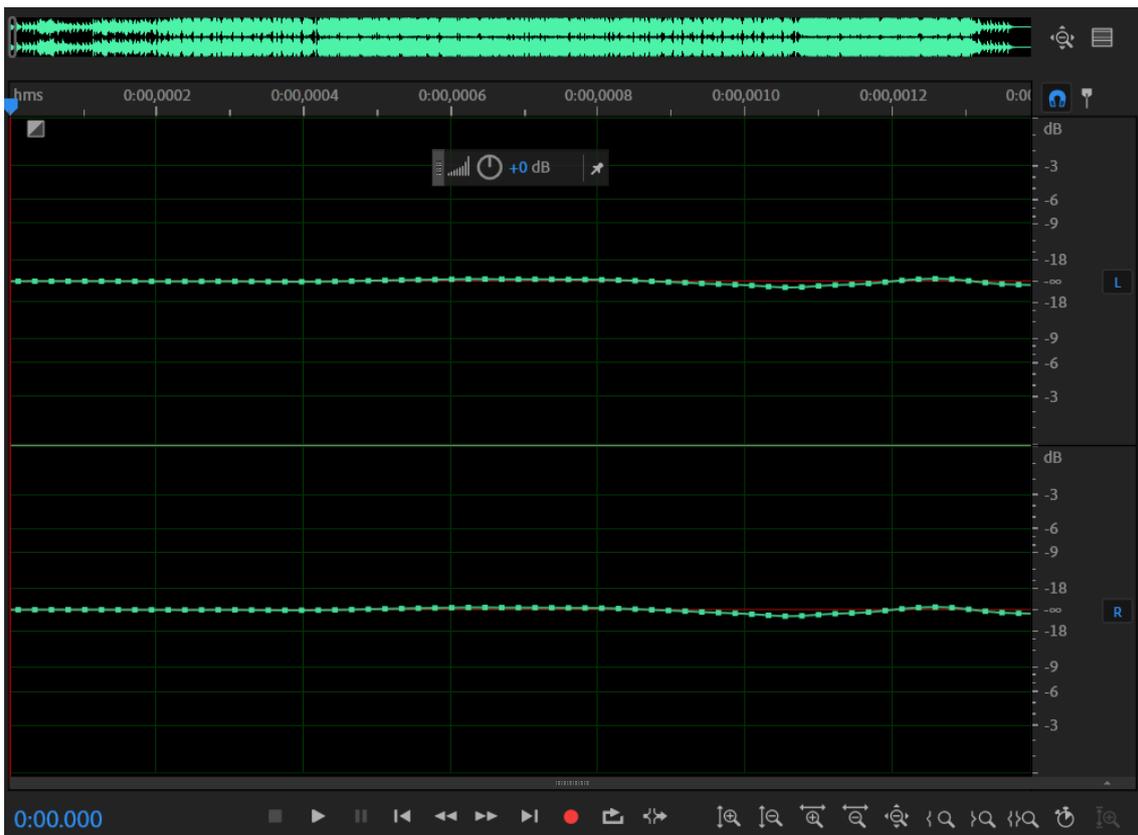
Sin embargo, nuestro micrófono es capaz de recoger muchos puntos la onda resultante será:



La onda se va a aparecer a la onda original con lo que conseguiremos un audio de mayor calidad.

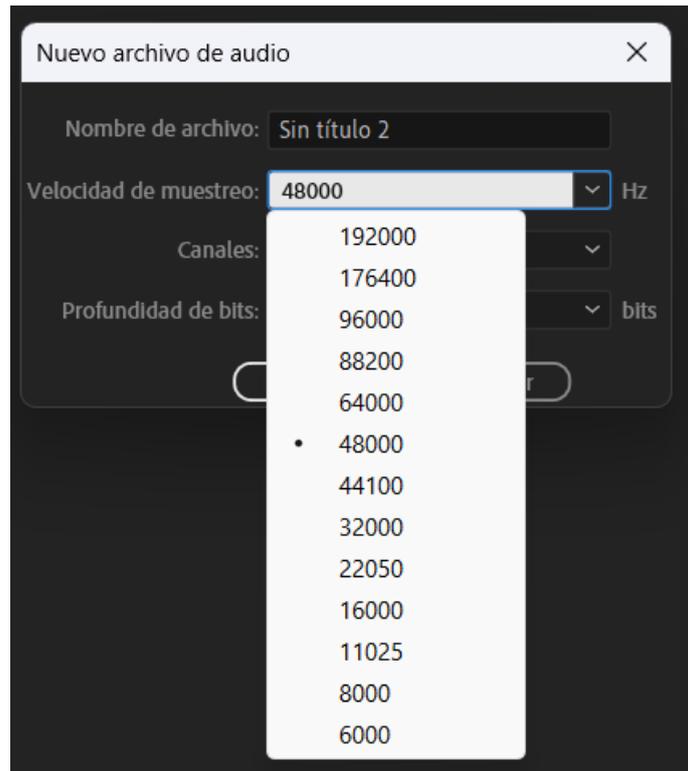
Estos puntos se llaman velocidad de muestreo en Hz.

Por defecto en Audition tenemos configurada 48000 Hz por segundo.



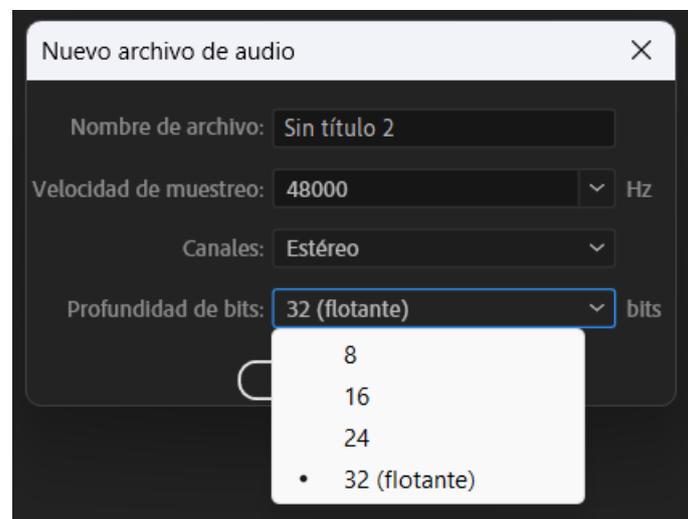
Si ampliamos la onda podremos ver estos puntos, que representan cada uno de ellos una muestra, es decir tienen que haber 48.000 puntos por cada segundo.

Estas opciones se pueden modificar con los siguientes valores.



Si estamos editando audio que se ha grabado a 44.100 Hz. Si lo exportamos a 192.000 Hz no vamos a obtener más calidad lo único que vamos a conseguir es un archivo más pesado.

El siguiente parámetro es la profundidad de bits:



Que pueden ser de 8, 16, 24 y 32.

Es la resolución de cada una de las muestras que se toman cuando grabamos.

De nada nos vale tener una velocidad de muestreo alta con un muestreo de baja calidad.

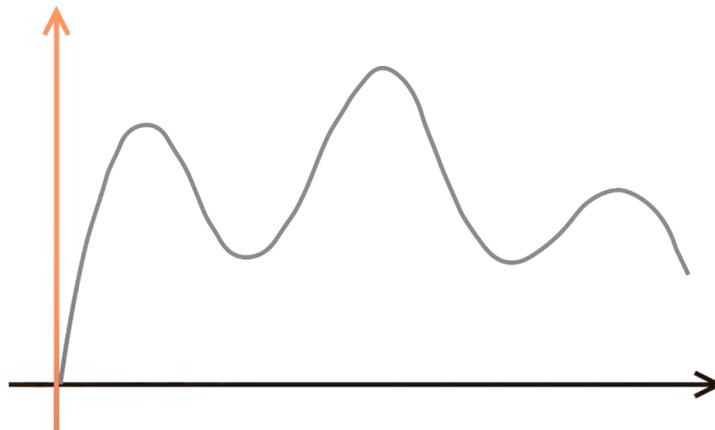


También si bajamos el número de muestras y aumentamos la profundidad:

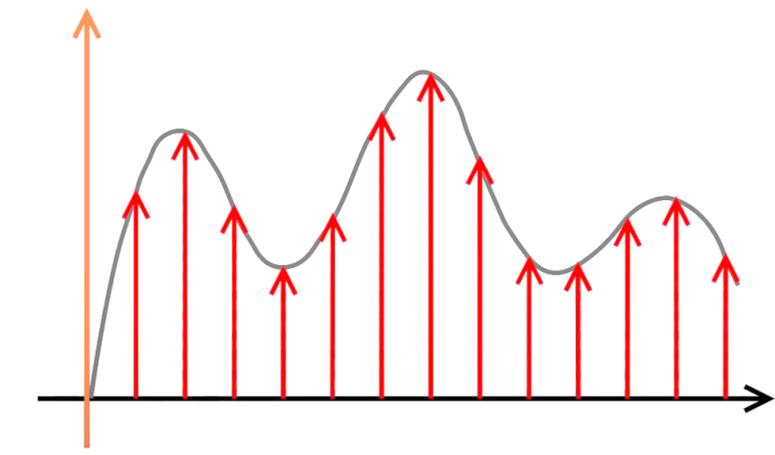


El sonido no se parecerá nada al original.

Si la velocidad de velocidad se mide en tiempo la profundidad de bits se mide en altura:



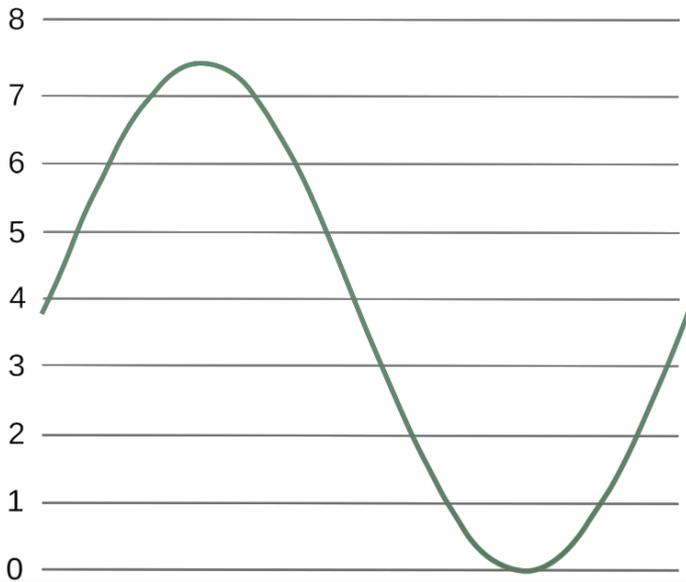
Cuanto más puntos de altura:



Con 8 bits podemos captar 256 puntos de altura y con 16 bits este valor sube exponencialmente a 65.536 puntos de altura.

Para que lo podamos entender mejor.

PROFUNDIDAD DE BITS



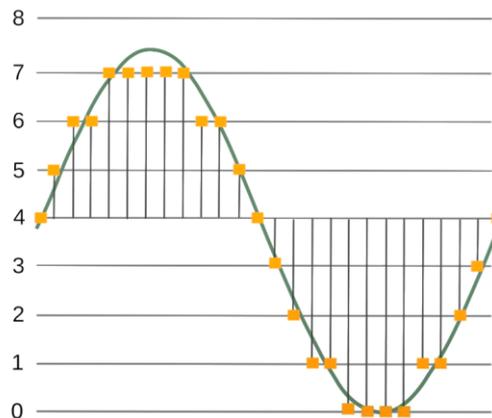
**PROFUNDIDAD
8 BITS**

Tenemos una profundidad de onda de 8 bits, he dibujado 8 alturas en realidad sería 256.

Si tomamos 26 muestras por segundo.

PROFUNDIDAD DE BITS

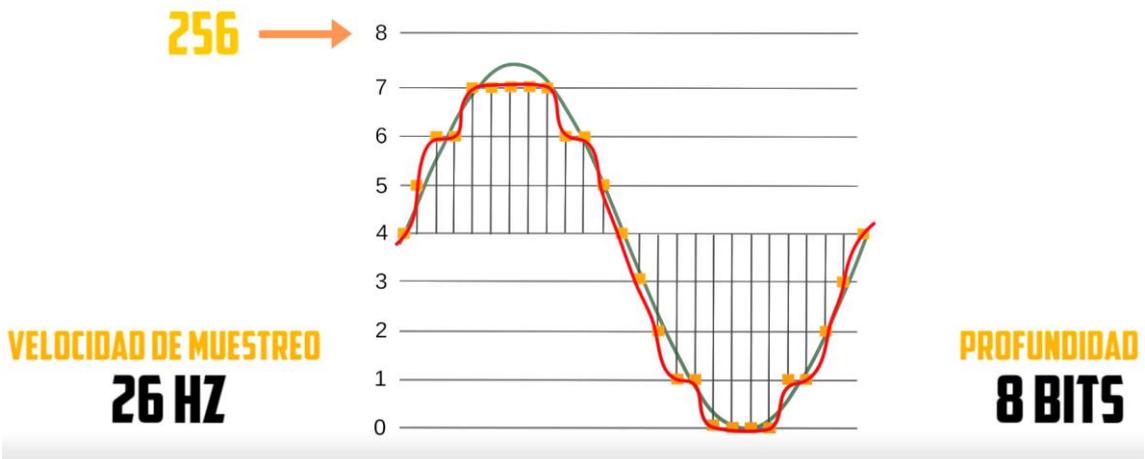
256 →



**VELOCIDAD DE MUESTREO
26 HZ**

**PROFUNDIDAD
8 BITS**

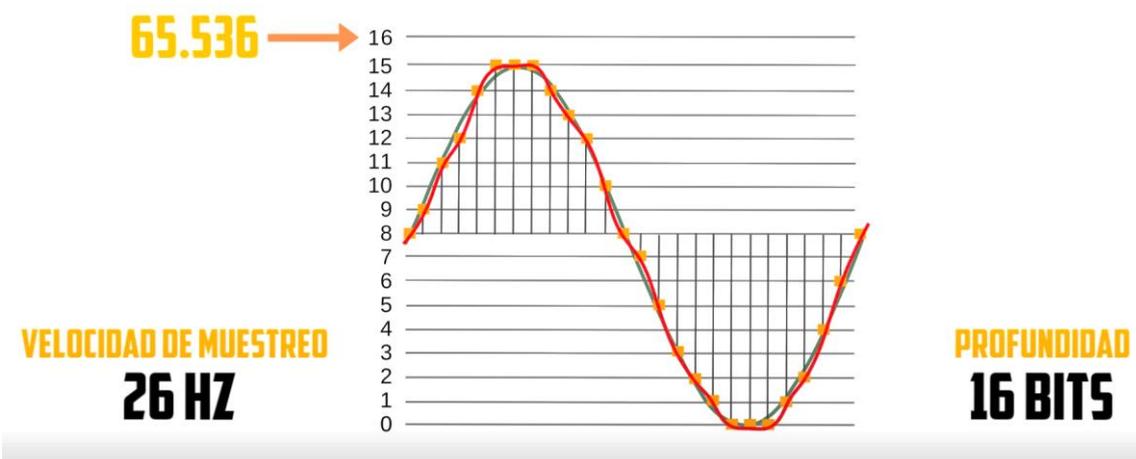
PROFUNDIDAD DE BITS



Con lo que podrás comprobar no se parece nada al original.

Si modificamos la profundidad a 16 bits.

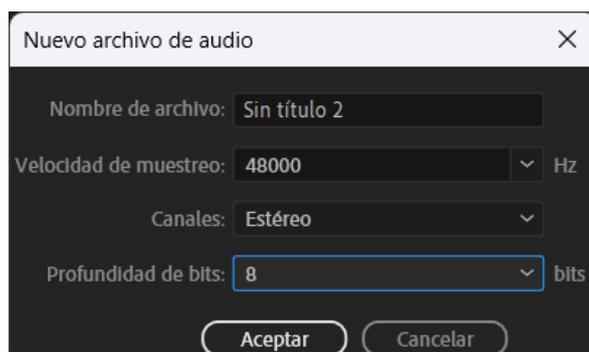
PROFUNDIDAD DE BITS



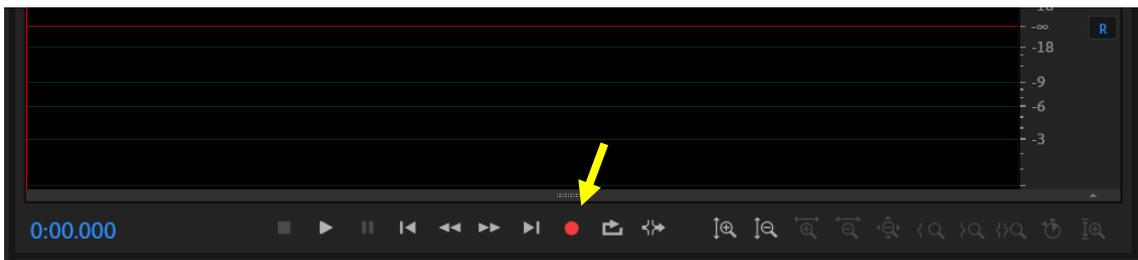
La onda resultante será más mucho más fiel a la original y por lo tanto se escuchará con más calidad generando menos ruido.

Toda esta teoría está muy bien, pero lo vamos a ver con un ejemplo práctico.

Vamos a crear un archivo nuevo en Audition con una velocidad de bits de 8:

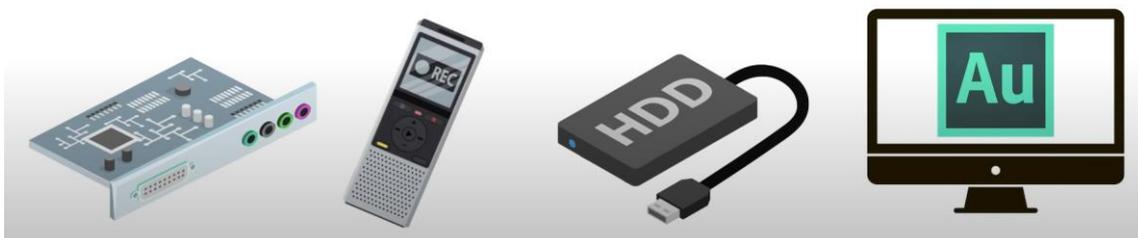


Empezaremos la grabación pulsando el botón rec.



Ahora vamos a realizar la misma prueba con una profundidad de bits a 32.

- ✓ **VELOCIDAD DE MUESTREO** 196.000 HZ
- ✓ **PROFUNDIDAD DE BITS** 32 BITS



Para grabar con la máxima calidad tienen que tener una tarjeta de sonido que sea potente, grabadoras con grabación de máxima calidad, discos duros que permitan gran almacenamiento y un buen ordenador.

No todo el mundo tiene todos estos dispositivos, por eso si grabamos a una velocidad de muestreo de 48.000 Hz y profundidad de bits de 24, la calidad que vamos a obtener tendrá una calidad profesional muy buena.

- ✓ **VELOCIDAD DE MUESTREO** **48.000 HZ**
- ✓ **PROFUNDIDAD DE BITS** **24 BITS**



Esto si no bajas de una velocidad de 44.100 Hz y una profundidad de 16 bits.



6000 HZ
8 BITS



44.100 HZ
16 BITS



Nada me sirve que grabamos un archivo en formato wav a una velocidad de muestra a 6000 Hz y profundidad de 8 bit a un archivo grabado en formato mp3 a una velocidad de muestra de 44.100 Hz y a una profundidad de 16 bits.

FORMATOS COMPRIMIDOS CON PERDIDA

BITRATE



Para los archivos con formatos comprimidos con pérdida hay que tener otra consideración que no es otro que el bitrate que haya utilizado el codificador a la hora de crearlo.

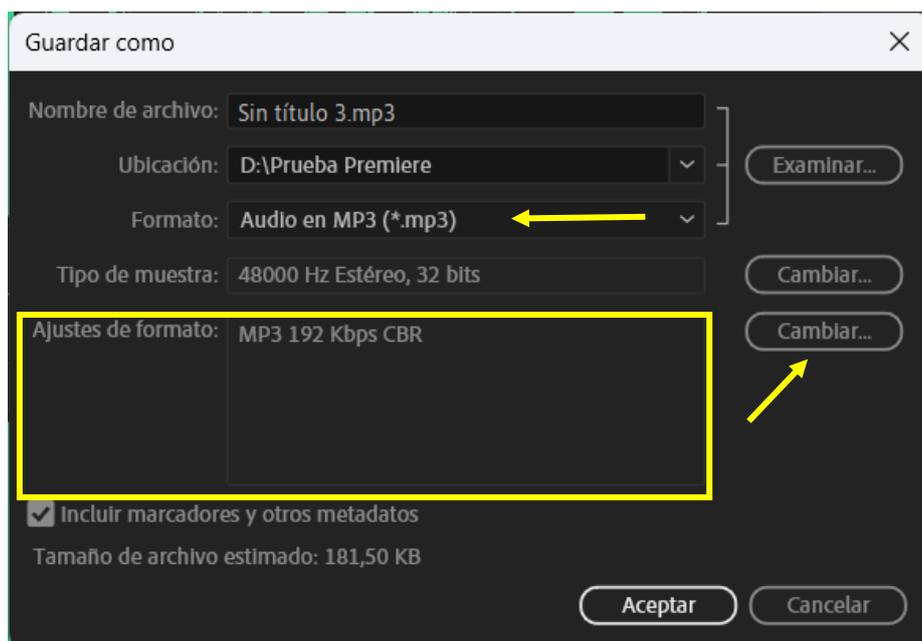
Es la velocidad que el codificador crea y lee el archivo.

BITRATE TASA DE BITS PROCESADOS POR SEGUNDO

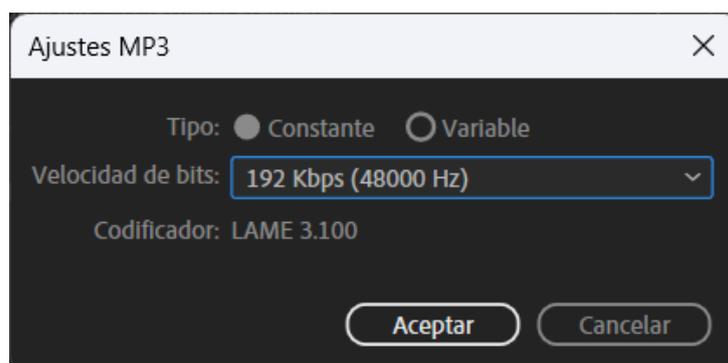


A la hora de guardar el archivo desde Audition.

Cuando vayamos a guardarlo por ejemplo en formato MP3



Este será el ajuste de formato, si seleccionamos el botón cambiar...



Si el code es variable se reduce la calidad en determinadas zonas del audio donde se requiere menos información si elegimos contante reduce la calidad a todo igual el archivo de audio.

En velocidad de bits ajustaremos la velocidad, cuanta más velocidad más calidad tendrá el archivo final, pero menos comprimido estará el archivo y más ocupará en el disco duro.

Los valores más frecuentes son 128, 192, 256 y 320 kbps.

Resumiendo, los formatos que mejor te pueden funcionar son wav, aiff y mp3.

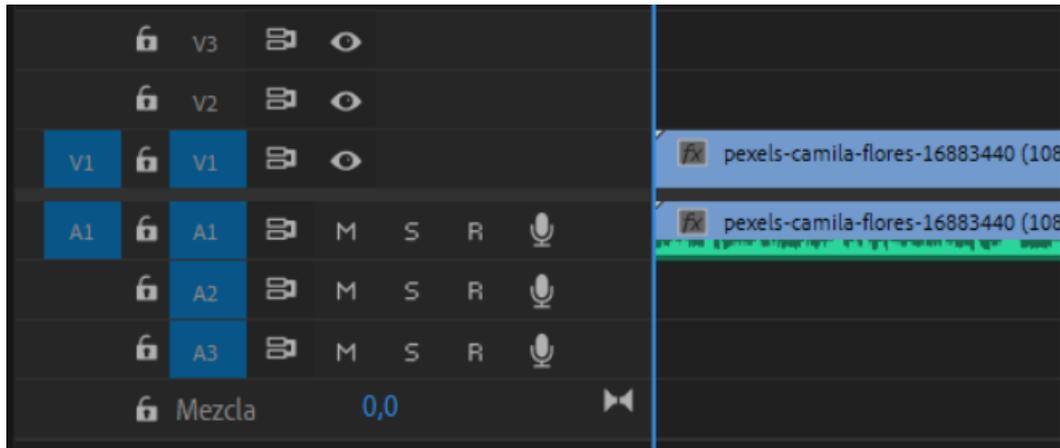
Si utilizamos un mp3 siempre utilizo un bitrate de 320 kbps.

Capítulo 24.- ¿Cómo Editar audio en Adobe Premiere fácilmente?

Cuando estamos hablando de sonido en una producción nos estamos refiriendo a la banda sonora, a los diálogos, efectos de sonido y aunque suene muy raro al silencio.

Los efectos de sonido en una parte muy importante de la edición, también se suele utilizar cuando el sonido del clip tiene mucho ruido y en su lugar ponemos otro sonido.

En este capítulo vamos a ver las herramientas que tiene Adobe Premiere para los efectos de sonido.



Las pistas con los nombres A1, A2 y A3 son para las pistas de audio, cuando lo reproducimos se escuchas todas las pistas de audio.

Podemos agregar:

- Banda sonora
- Efectos de sonido
- Narraciones
- Sonido ambiente

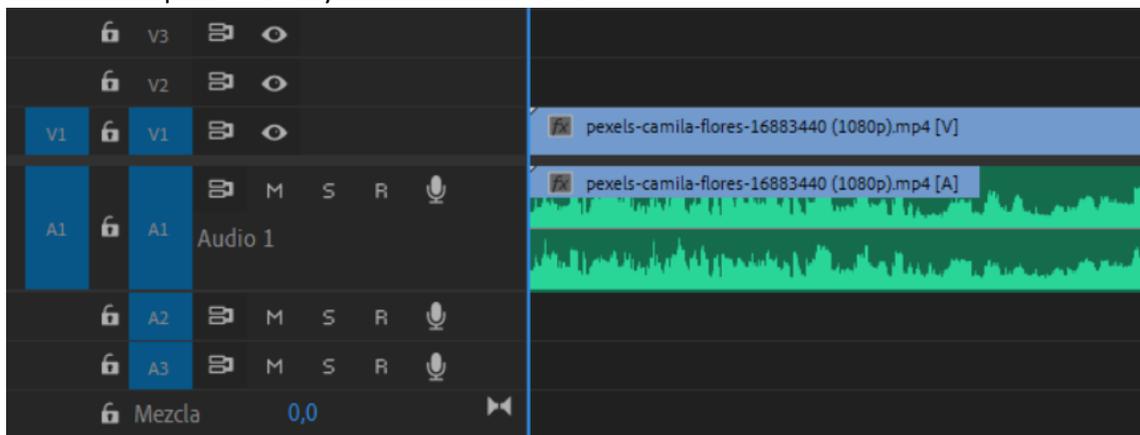
Para poder editar las pistas de audio en fundamental que se muestren las ondas de audio.

Si no se muestran seleccionaremos desde el panel de la línea de tiempo:



Y activaremos Mostrar forma de onda de audio.

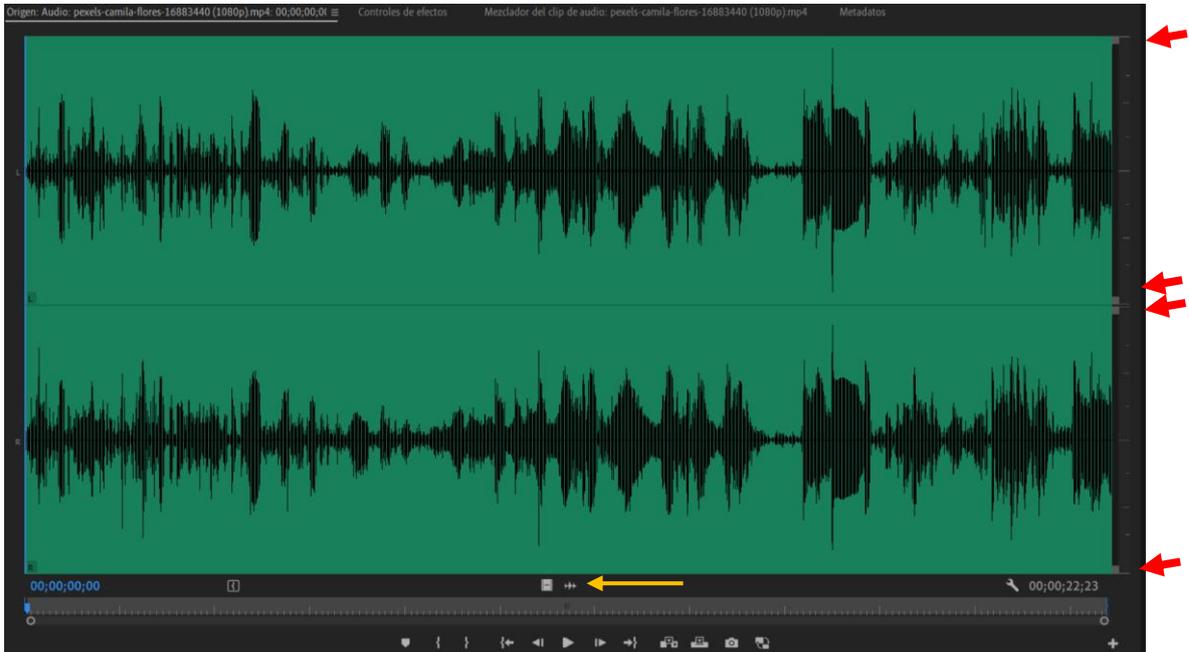
Si queremos agrandar la pista de audio nos colocaremos entre la pista de audio la línea que lo divide con la pista inferior y modificar su tamaño.



Igual que hacemos con el video en la parte inferior podemos modificar el slider para modificar el zoom de la pista de audio.

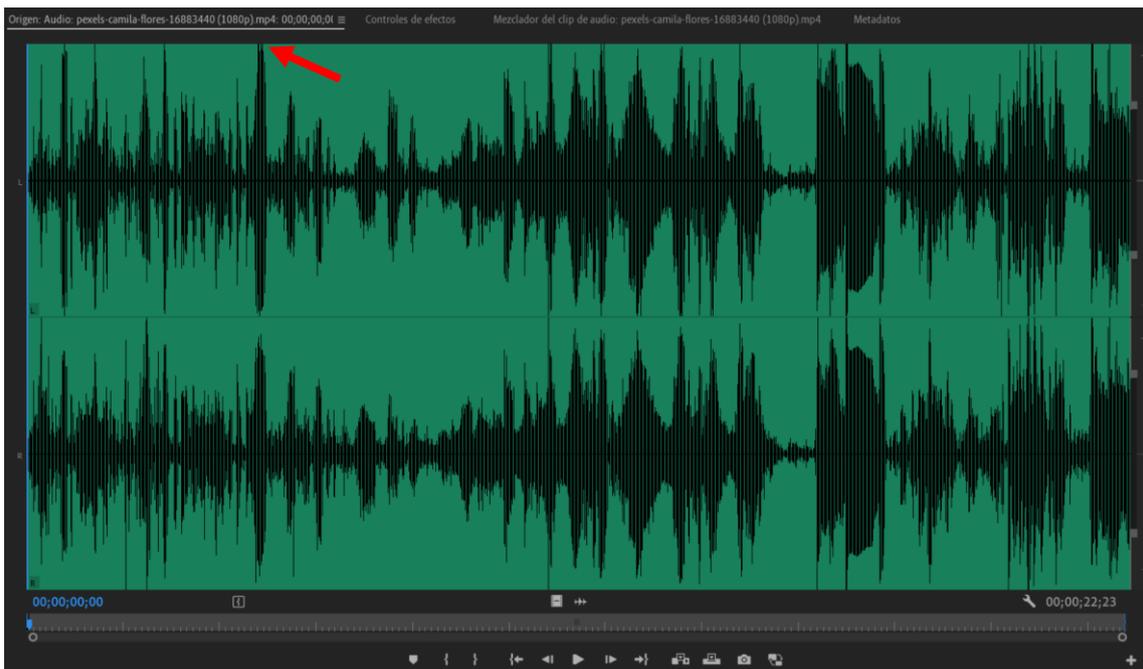


Si hacemos doble clic en la pista de audio esta se muestra en el panel origen.



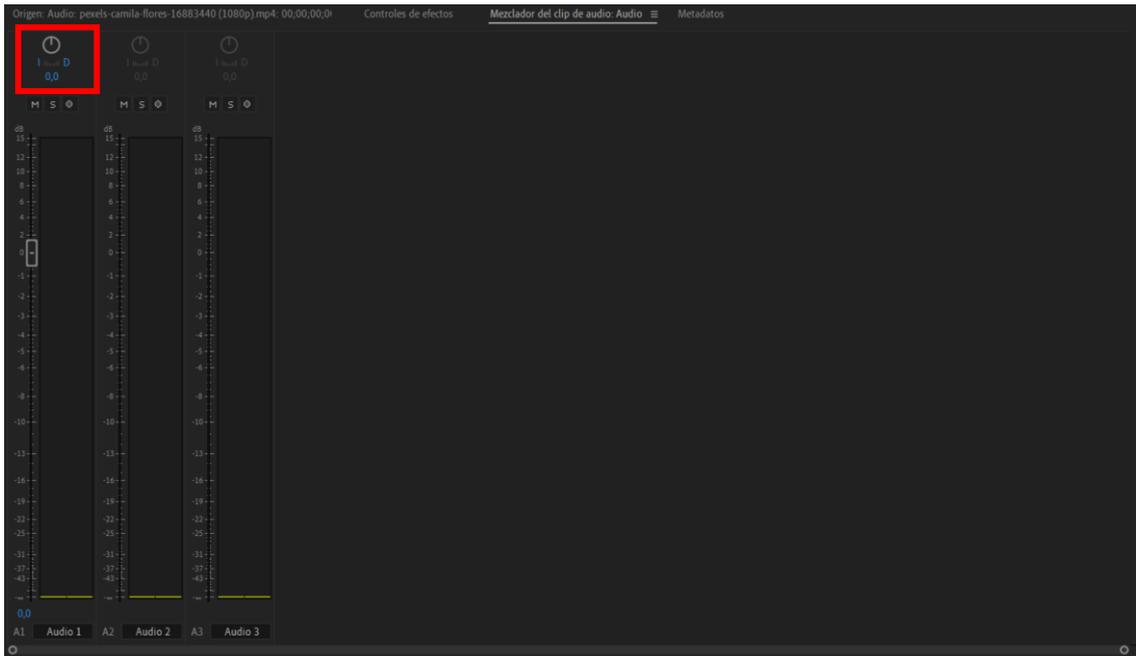
Seleccionaremos el botón de audio.

Con los puntos de la derecha podemos ajustar la visualización, no se modificar el archivo de audio.

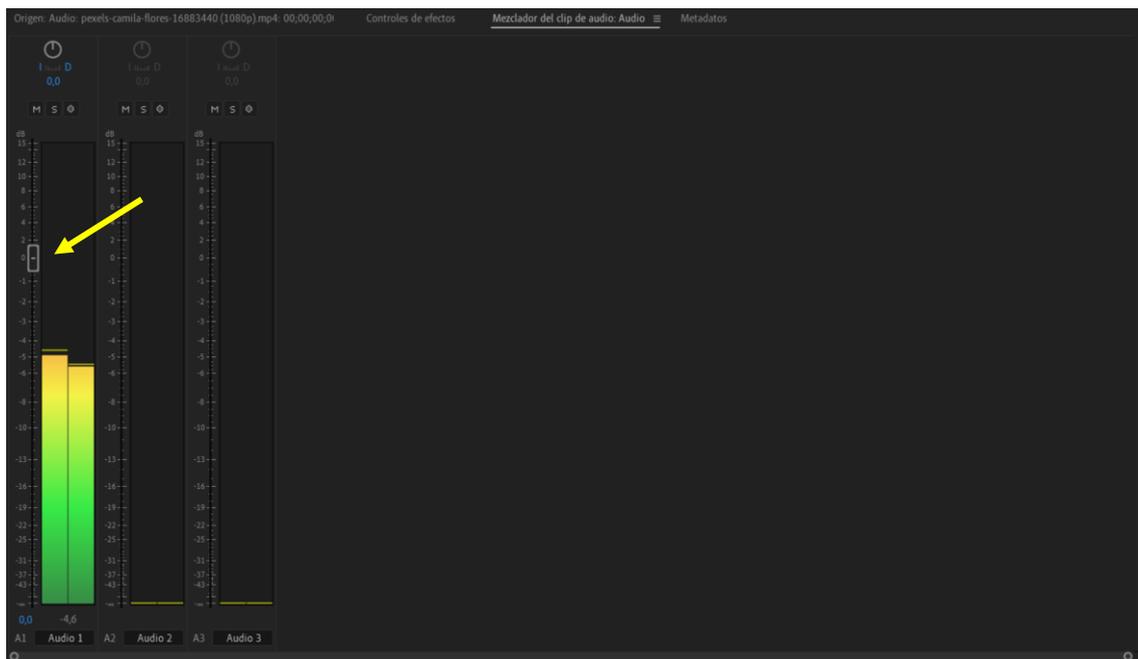


A mayor altura mayor volumen.

Vamos a seleccionar el Mezclador del clip de audio.



Las pistas que están de color azul son aquellas que contienen en la pista de la línea de tiempo audio.



Con el slide podemos aumentar o disminuir el sonido.

Tenemos otro visualizador de audio en la parte derecha del control de la línea tiempo que motoriza el total de ruido de todas las pistas de audio.

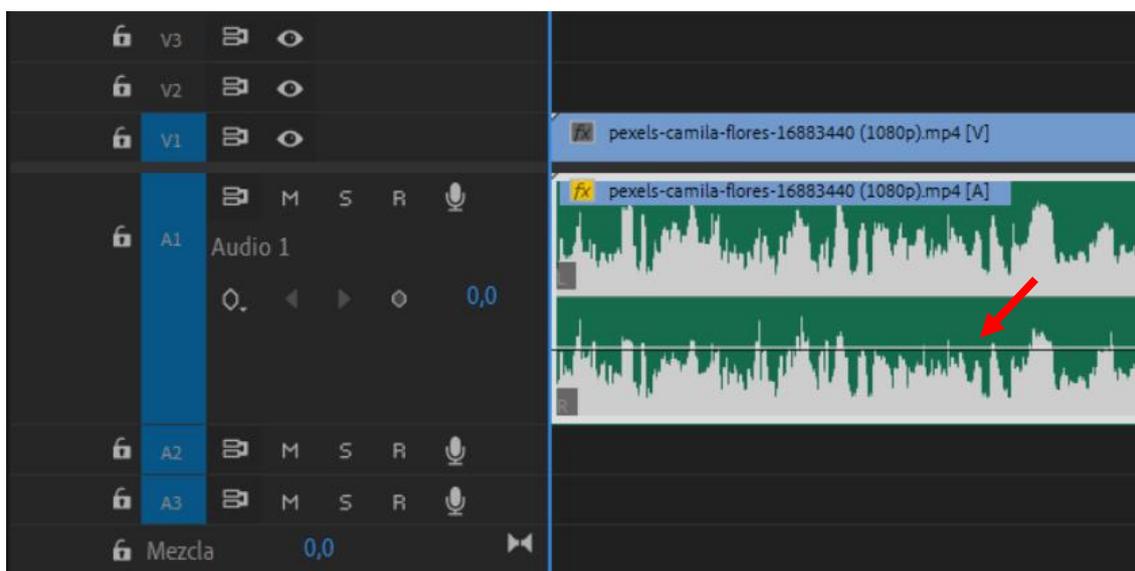


Si este no está visible en el menú ventana seleccionar medidores de audio.

Si queremos editar la pista de audio que esté vinculada con la vista de video seleccionaremos el siguiente botón:

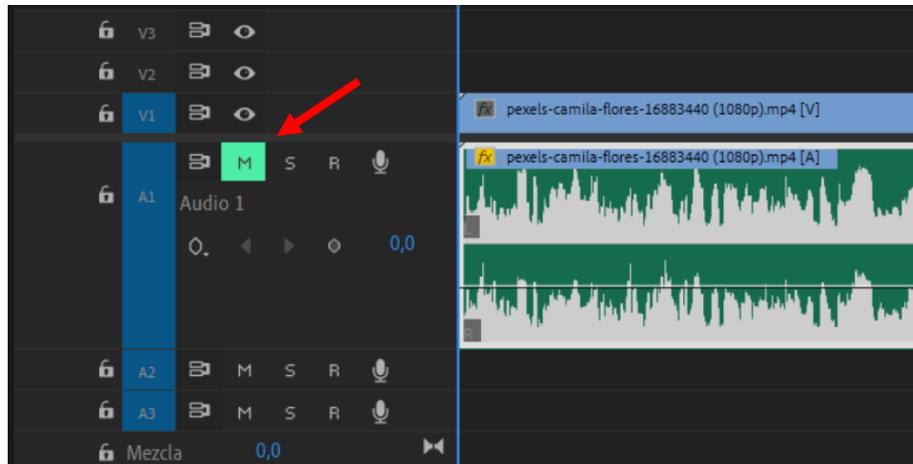


Si desde la configuración de panel línea de tiempo podemos activar mostrar fotogramas clave de audio.



Si un video que hemos grabado tiene mucho ruido de fondo, una forma para repararlo es bajar el volumen del clip y en las pistas inferiores agregar otro archivo que hemos grabado con un fondo más limpio y además podemos agregar una banda sonora.

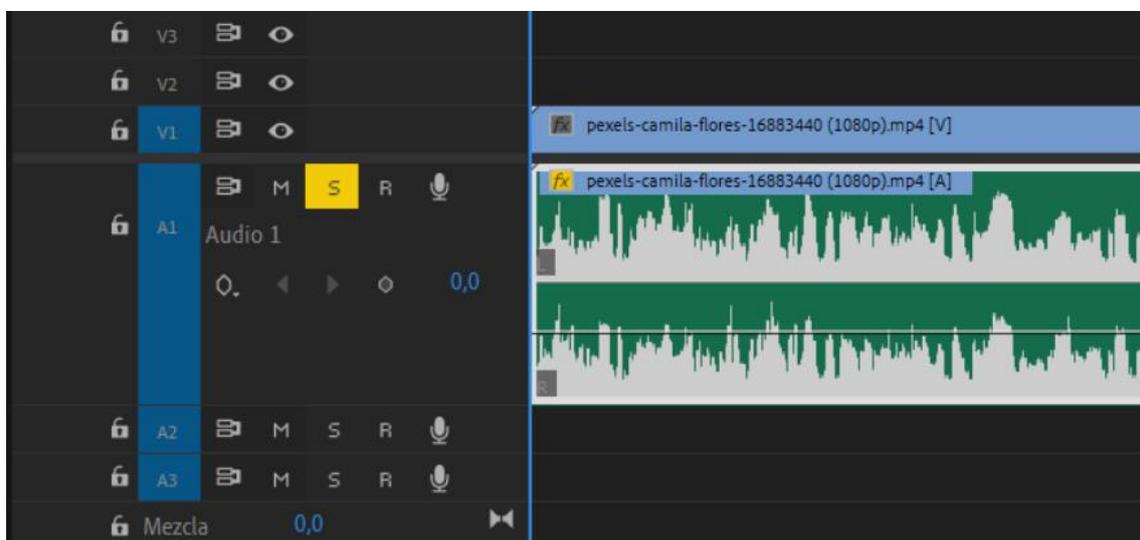
También podemos silenciar una pista con el botón Mute.



En el panel Mezclador del clip de audio también muestra que el botón Mute está activado.



Si queremos escuchar solo una pista de audio.



Activaremos el botón Solo.

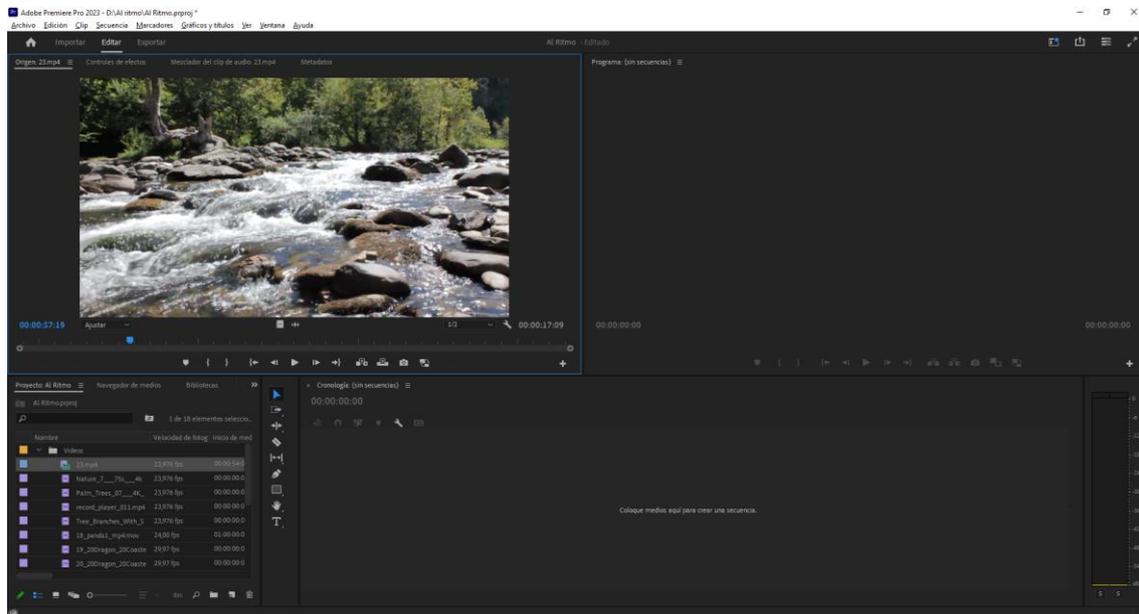
Con los botones Mute y Solo podemos ver los cambios que hemos realizado al audio.

Capítulo 25.- Cómo editar videos al ritmo de la música

En este capítulo vamos a aprender a editar un video que se reproduzca al ritmo de la música.

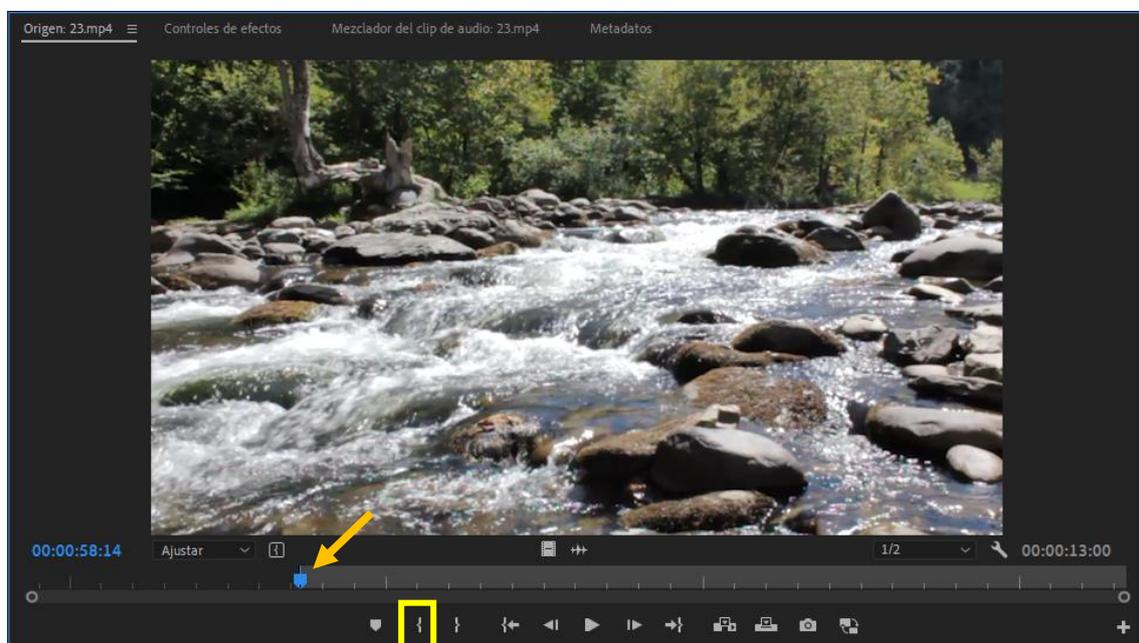
Una vez que hemos organizado los archivos de vídeo y la música que acompañará a estos vídeos.

Primero tienes que realizar el visionado de los vídeos.



Es el momento de elegir el punto inicial de cada elemento para tenerlo preparado.

Recuerda que para marcar el punto de inicio

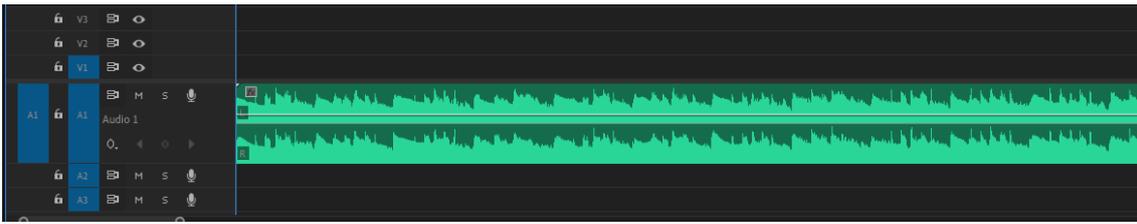


Movemos el cabezal al punto donde queremos que empiece y lo marcamos con el punto de entrada.

A continuación vamos a elegir la banda sonora.

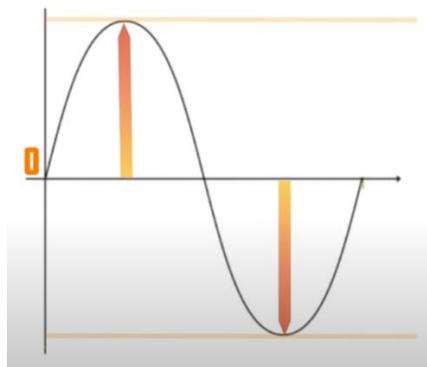
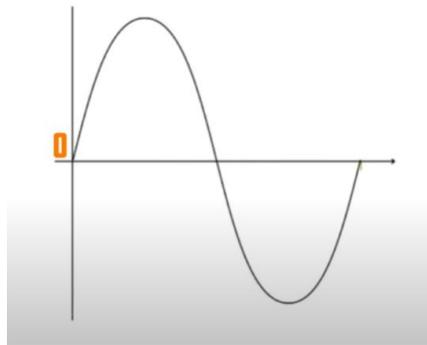
Una vez que hemos importado el tema musical lo colocamos en el panel de tiempo.

Antes de poner los clip en la línea de tiempo es importante ver las ondas de la música.

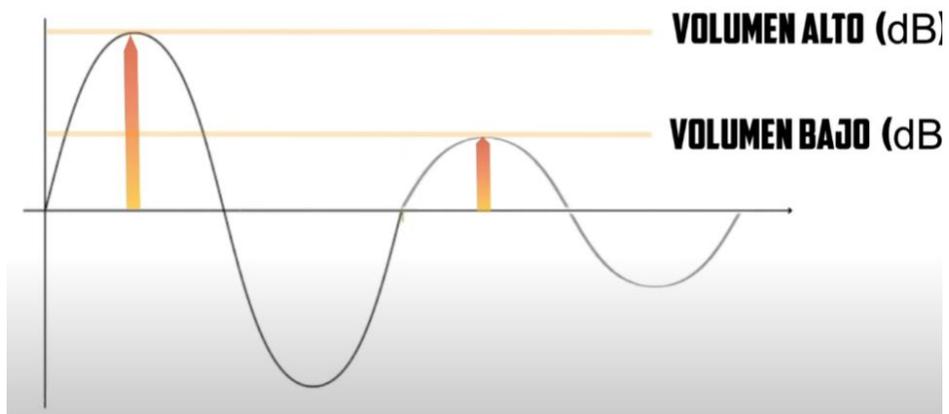


Toda onda de sonido comienza desde 0, sube, baja y vuelve a subir.

AMPLITUD DE UNA ONDA



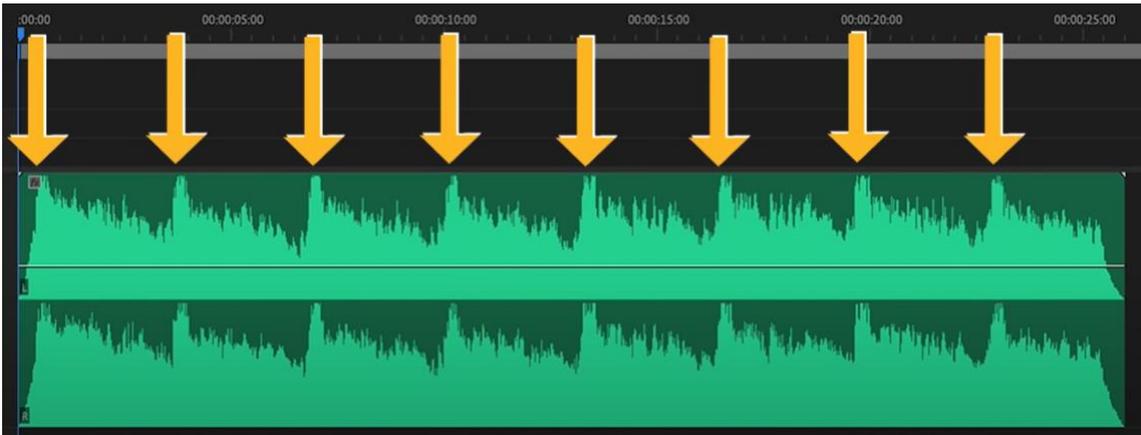
Una amplitud alta corresponde a un sonido fuerte, una amplitud más baja corresponde a un sonido menos fuerte.



Los cambios de plano en una edición de video los marcan los puntos más altos.



Fíjate en esta onda, estoy seguro que sin escuchar la música, con lo que acabase de aprender ya sabes donde tendrías que poner el corte de tus vídeos.



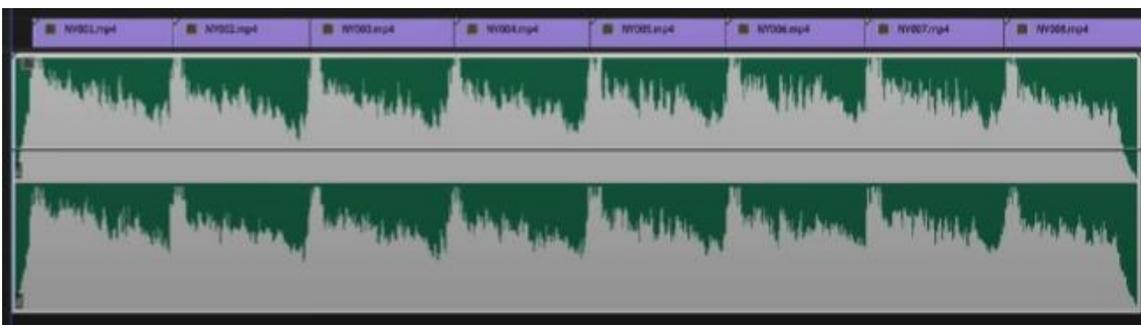
Si reprodujeras la música verías que has acertado.

Vamos a insertar los clip que tenemos en el panel de proyectos, haciendo coincidir el inicio de cada uno con el pico en la forma de onda que hemos identificado.

Para ello colocamos el cabezal de reproducción en el primer punto y nos llevamos el primer clip a la línea de tiempo, colocando justo donde tenemos el cabezal de reproducción.

A continuación nos llevamos el cabezal al segundo punto y repetimos el proceso con un segundo clip.

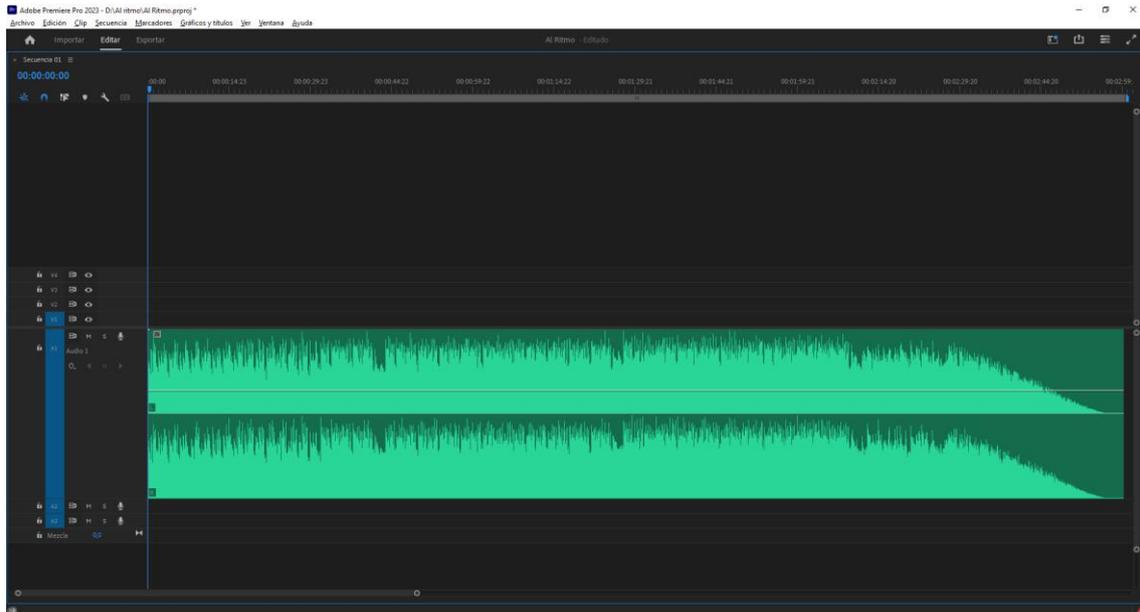
Lo realizaremos con el resto de los clips.



Ahora si reproducimos el video verás como sigue el ritmo de la música.

Para trabajar mejor con otras músicas será mejor que maximicemos el panel de la línea de tiempo.

Para ello una vez seleccionado el panel de la línea de tiempo del menú ventana seleccionaremos maximizar fotograma o bien las teclas Mayúsculas + ´ (acento) lo mismo para volver a restarurar.



En este caso es más difícil por lo que tendremos que ir escuchado la música para detectar los picos.

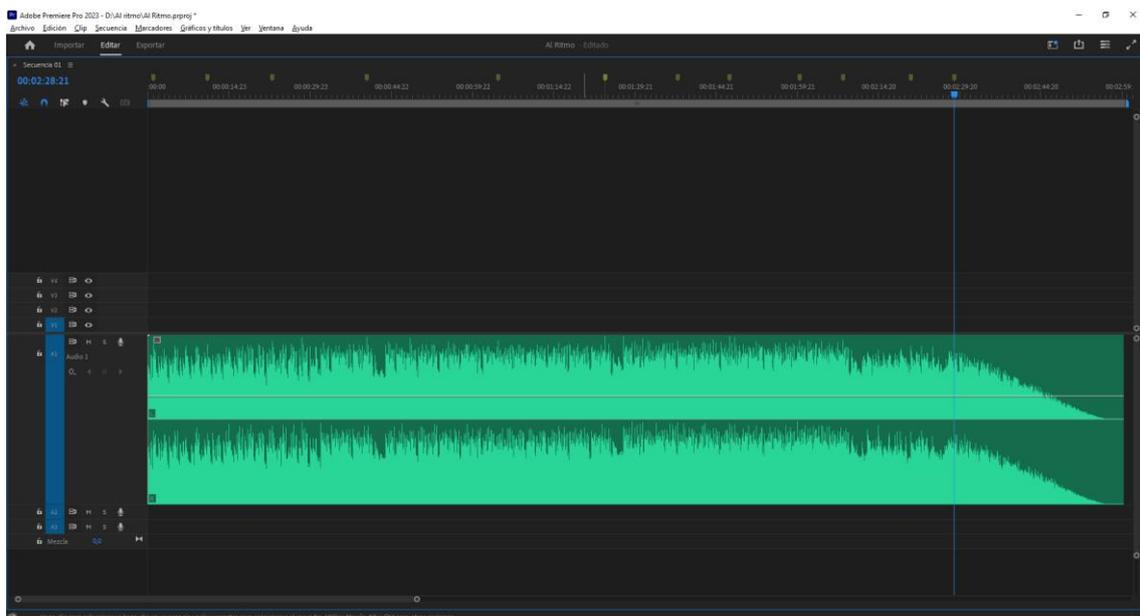
Vamos a localizar los picos a los que corresponde esta canción.

Vamos a utilizar marcadores para ir marcando los picos.

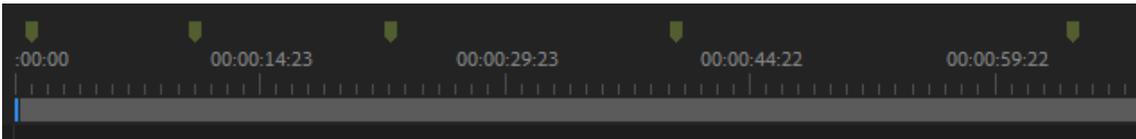
Una vez localizado el primer pico vamos a pulsar la tecla 'M' o del menú Marcadores seleccionaremos Agregar marcador, como podrás ver es más rápido ir presionando la tecla 'M'.

Con la barra espaciadora lo podremos reproducir y parar.

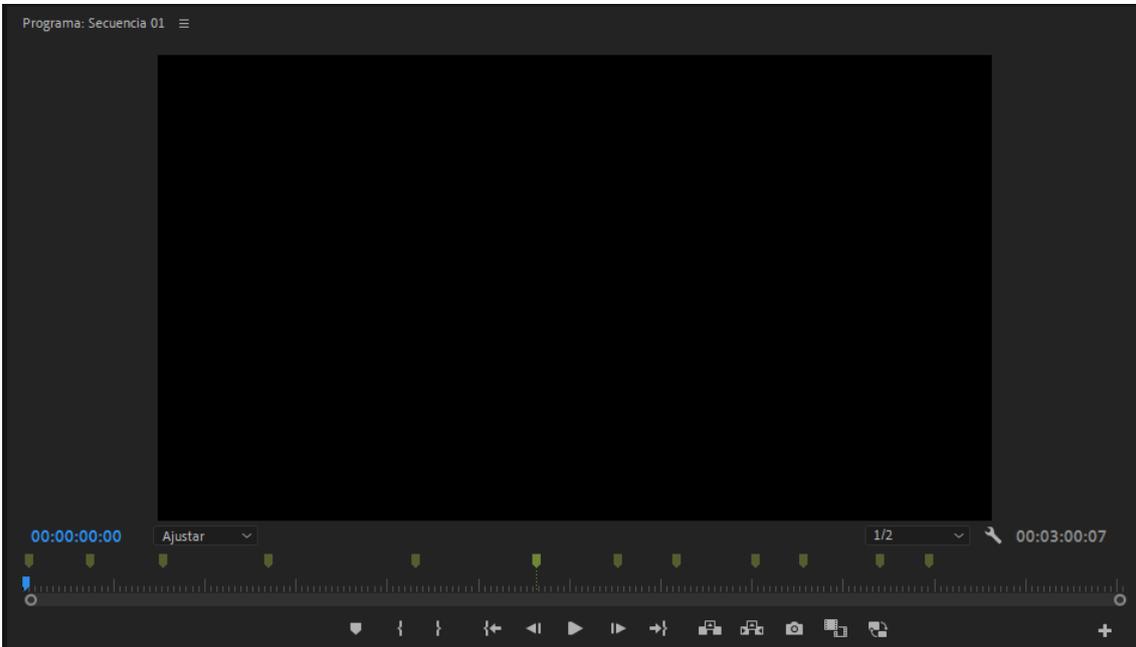
Con las flechas derecha e izquierda nos podemos mover fotograma a fotograma.



Podrás observar que en la parte superior ya hemos agregado los marcadores.



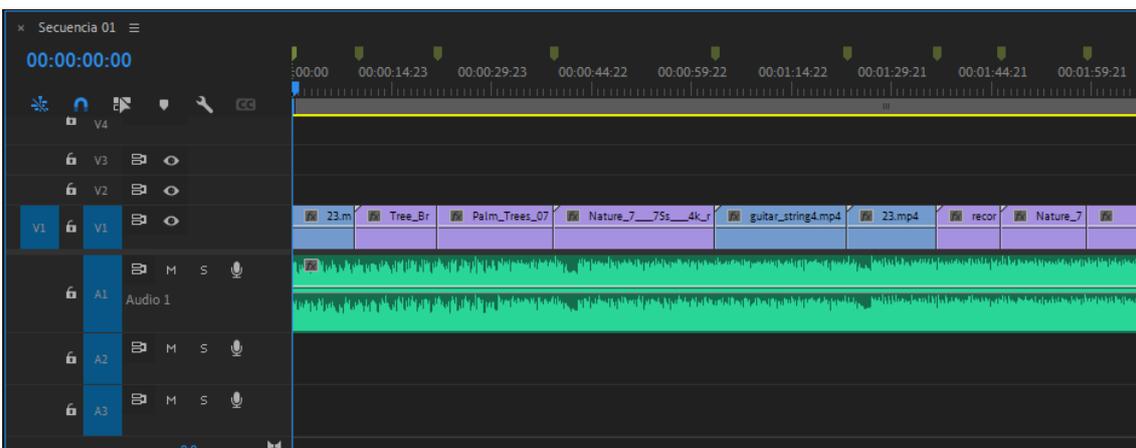
Vamos a restablecer el panel línea de tiempo.



En el panel de programa también puedes observar los marcadores para ir a un determinado marcador solo tienes que seleccionarlo.

Nos colocamos en el punto del primer marcador seleccionando el primer marcador, y desde el panel de proyectos arrastramos nuestro primer clip.

A continuación seleccionamos el siguiente marcador y nos llevamos el segundo clip, este proceso lo repetiremos hasta terminar.

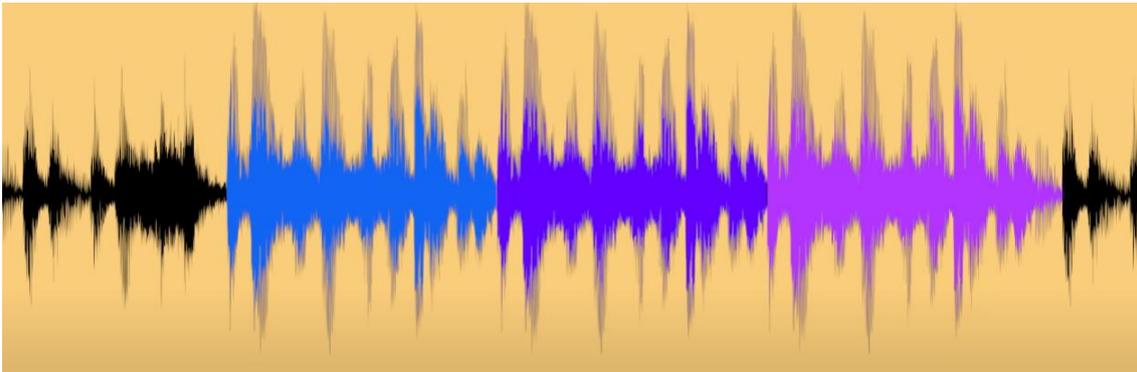


Tenemos que tener en cuenta que si en cada punto alto hacemos un corte, este puede quedar muy monótono, lo que puedes hacer es que los cortes los vayas realizando en los puntos altos de la onda de audio pero no a todos, es decir dejar algún punto alto sin corte de clip.

Por ejemplo una combinación podría ser:



Para finalizar nos podemos encontrar que el en la edición la duración del video es superior a la duración de la música o viceversa, cuando te familiarices con la edición de sonido podrás comprobar que hay algunos ciclos que se repiten, si es así estos ciclos los podrás seleccionar para copiarlos y alargar la música o borrarlos si lo que tenemos en más música de video.



Es decir si se repite una melodía podrás seleccionarla para eliminarlo o bien duplicarla.

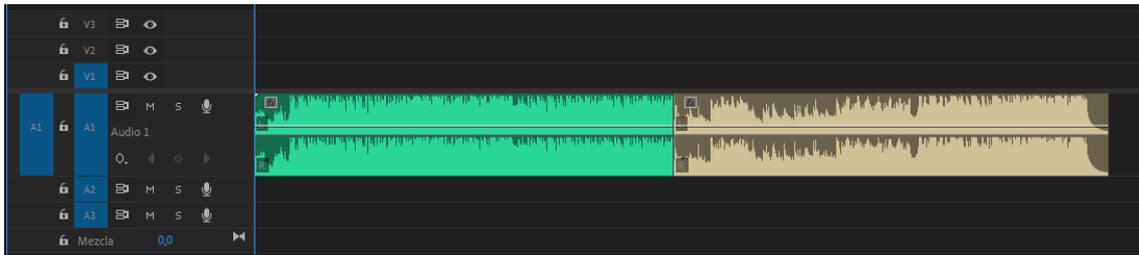
Esto lo realizaremos con la herramienta cuchilla o presionando la tecla C.

Cortamos una de las melodías que se repiten y a continuación solo nos queda eliminarla si nos sobra o duplicarla y necesitamos alargar la música.

Otra opción es desde Adobe Audition que tiene una opción para acortar y alargar la música.

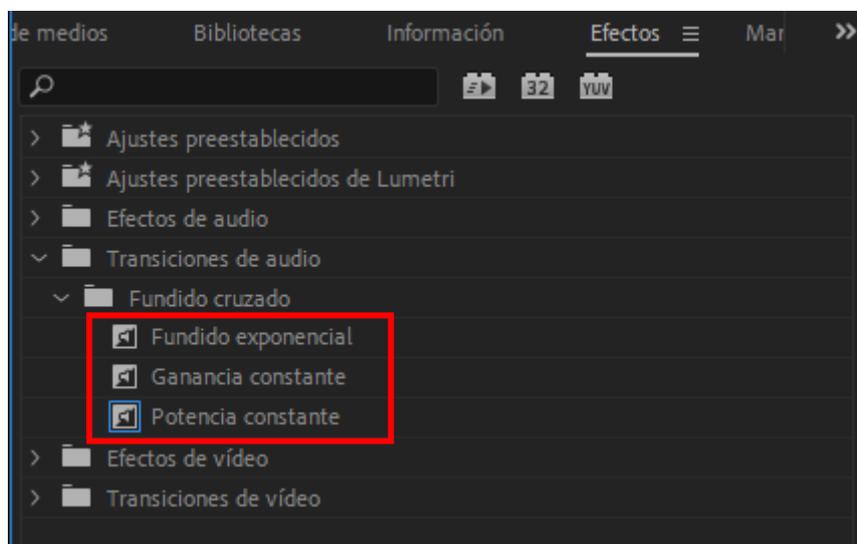
Capítulo 26.- ¿Cómo realizar transiciones de Audio en Premiere?

Para este capítulo vamos a agregar dos archivos de audio que las mostramos con distinto color.



Observarás que al reproducirse, cuando salta de una canción a otra no se nota ninguna transición.

En determinados momentos queremos que exista un fundido encadenado entre los dos clips, es decir que el primer audio vaya desapareciendo haciendo que el segundo comience aparecer es necesario el uso de las transiciones de audio.

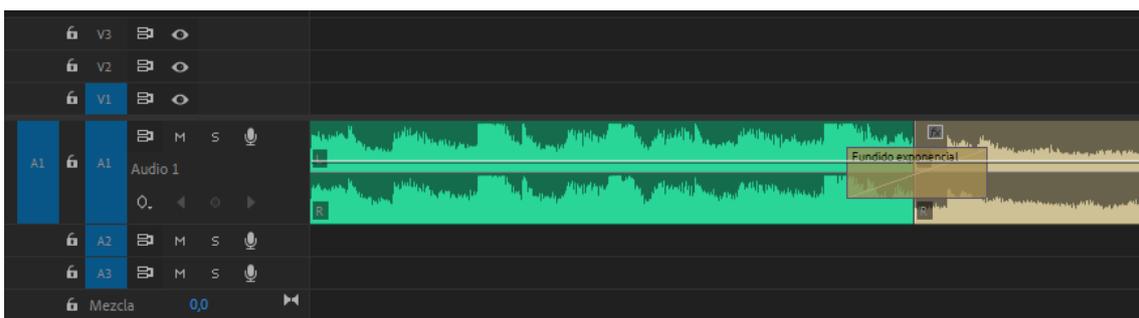


Adobe premiere nos ofrece tres tipos de transiciones de audio:

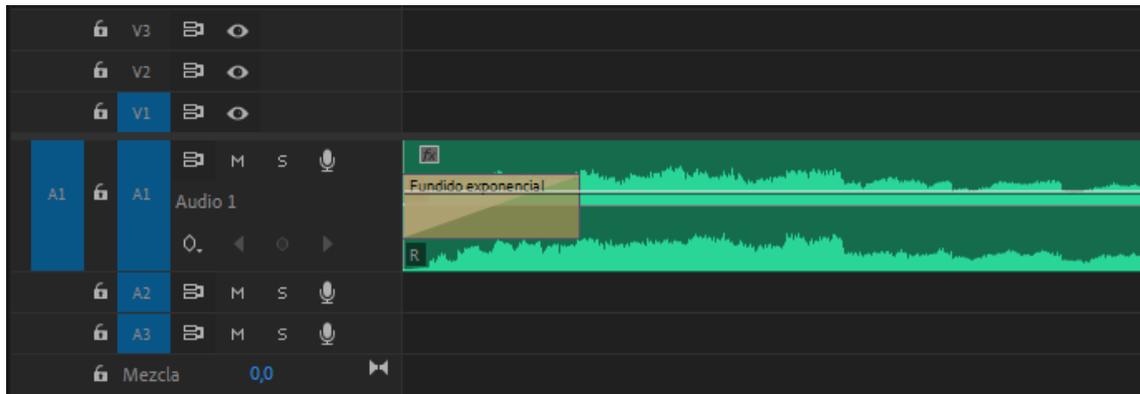
- Fundido exponencial
- Ganancia constante
- Potencia constante

La diferencia está en la manera en la cambia el sonido de un clip a otro.

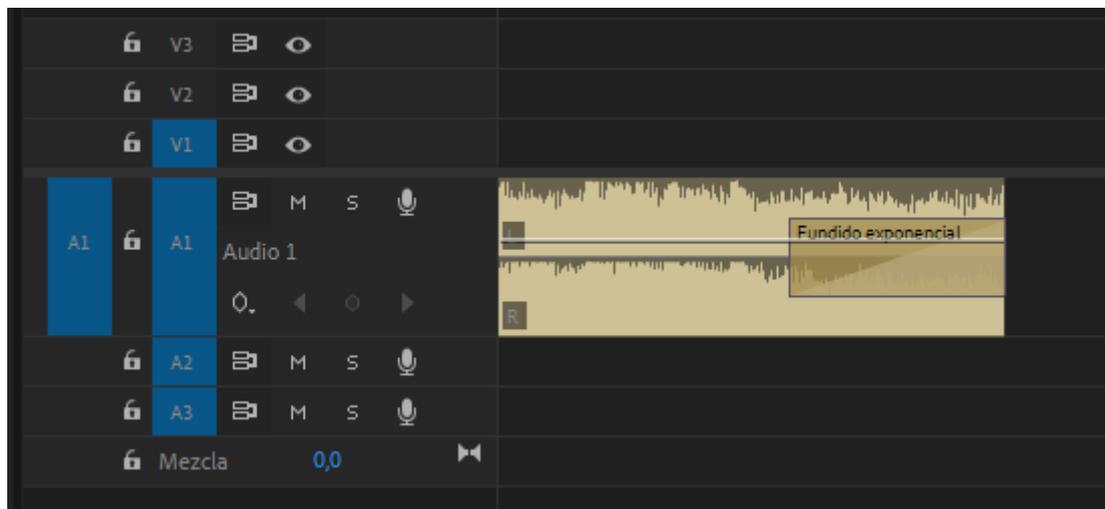
Lo primero que vamos a hacer es aplicar la transición fundido exponencial entre los dos archivos de audio.



En este caso cuando lo reproduzcamos y llegue a la transición veremos como el audio inicial va disminuyendo el sonido en incremento del sonido del audio siguiente, comprobando que en un momento vamos a escuchar los dos audios.

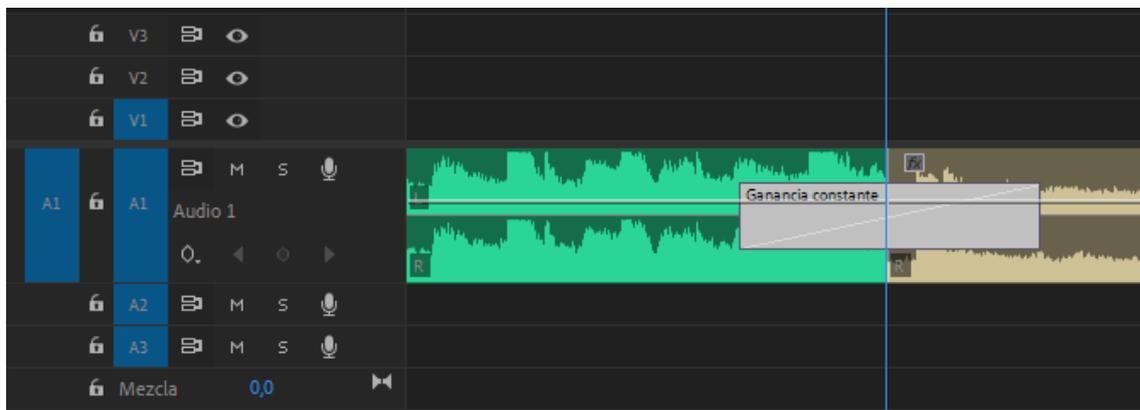


Introducir la transición al principio del audio hace que la música se reproduzca de una forma gradual.



Si la transición la ponemos al final del último archivo de audio hacemos que la música vaya disminuyendo de forma gradual.

Las transiciones Ganancia constante y Potencia constante van a realizar una mezcla de los dos audios, a medida que va transcurriendo la transición vamos viendo como el primer audio va perdiendo ganancias desde 100 hasta llegar a 0 y el segundo audio la vaya aumentando desde 0 hasta 100.

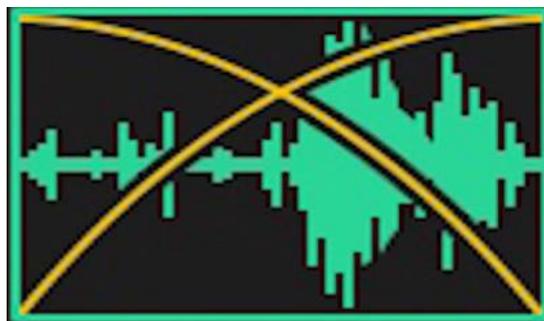


La diferencia entre las transiciones Ganancia constante y Potencia constante en la manera con la que realiza dicho fundido.

Ganancia constante:



Potencia constante:

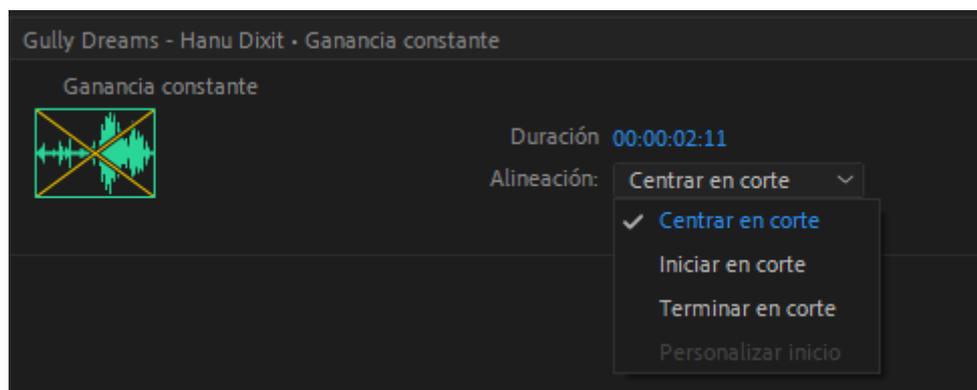


El primer audio empezará a disminuir su potencia de forma muy lenta, siendo cuando a partir de la transición bajará la potencia más rápido.

Los resultado de estas dos transiciones son muy parecidas.

Según la transición entre audios según los que pongamos irá mejor una que otra, por este motivo habrá que ir probando.

Igual que en las transiciones de video estás se deben arrastran entre dos archivos de audio, si después la seleccionamos en el panel de controles de efectos observaremos:



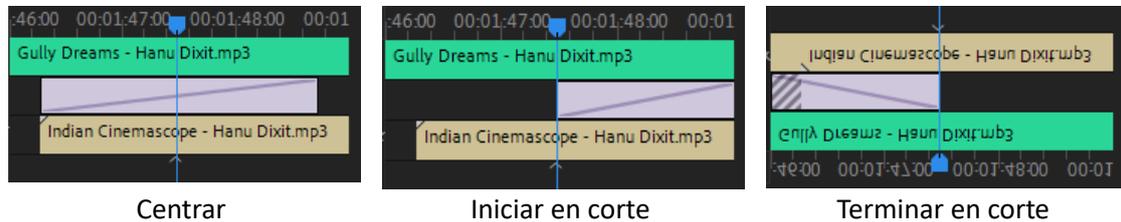
Podemos modificar la duración del efecto de la transición, por defecto le asigna un segundo por transición.

En el menú Edición seleccionaremos Preferencias y de este Línea de tiempo:

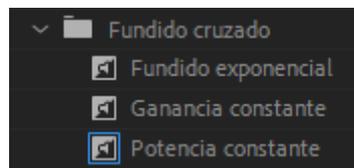
Duración predeterminada de transición de audio: 1,00 Segundos

Desde la línea de tiempo también podemos modificar la duración de una transición, nos situamos al extremo de la transición y presionado el botón izquierdo lo podemos modificar.

Por defecto está Centrar en corte lo podemos cambiar a iniciar en corte o terminar en corte.



La transición predeterminada es la que tiene un borde azul 'Potencia constante'. El tener una transición determinada nos permite agregar múltiples transiciones a la vez, esto ya lo vimos con las transiciones de video.



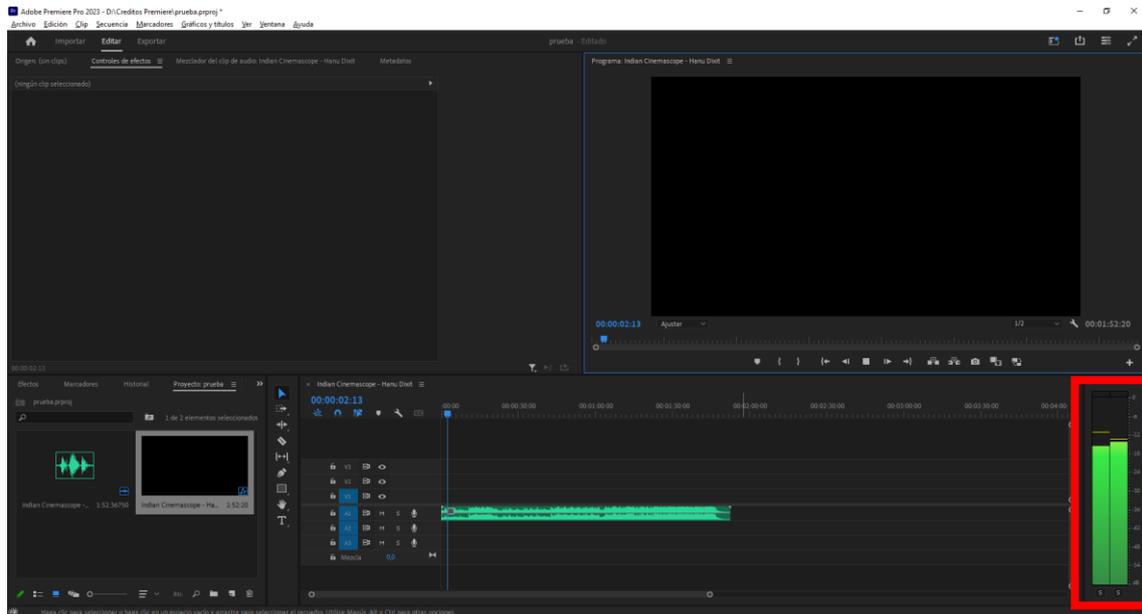
Seleccionaremos en la línea de tiempo todos los archivos de audio, del menú Secuencias seleccionaremos Aplicar transición de audio.

Si queremos cambiar de transición predeterminada la seleccionaremos con el botón derecho del ratón y seleccionaremos 'Definir seleccionada como transición por defecto'.

Capítulo 27.- ¿Cómo normalizar Audio y video en Premiere?

Cuando se agregan varias fuentes de audio en una producción visual puede ser que muchos archivos la ganancia no sea la misma en todos los archivos. Como consecuencia el volumen va cambiando y no es constante.

Esto se soluciona gracias a la normalización de audio.



Premiere dispone de un medidor de audio.

Este sonido que reproduce se llamada decibelios.

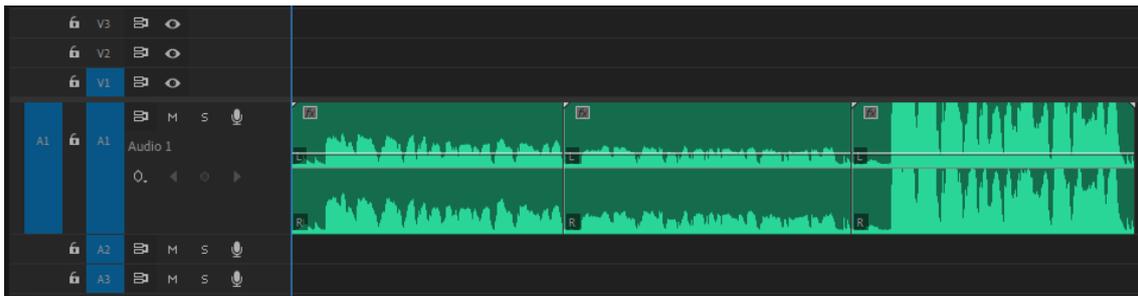
La escala del medidor de audio está desde -54 hasta 0, es recomendable no pasar de -6.

Si alguna vez pasamos de los 0 decibelios el medidor nos mostrará en su parte superior una línea roja.



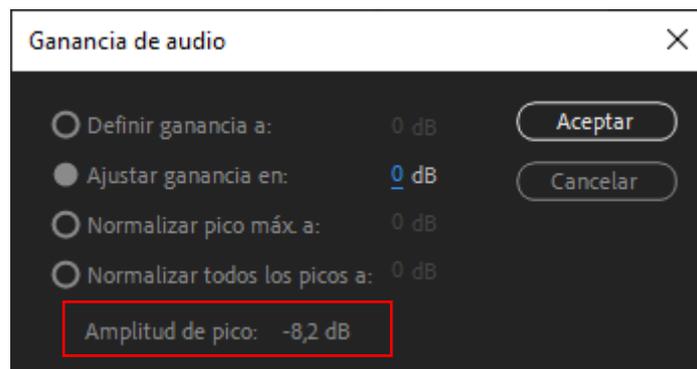
Cuanto más altos sean los picos más volumen va a tener.

Vamos a ver como lo podemos hacer desde Adobe Premiere.

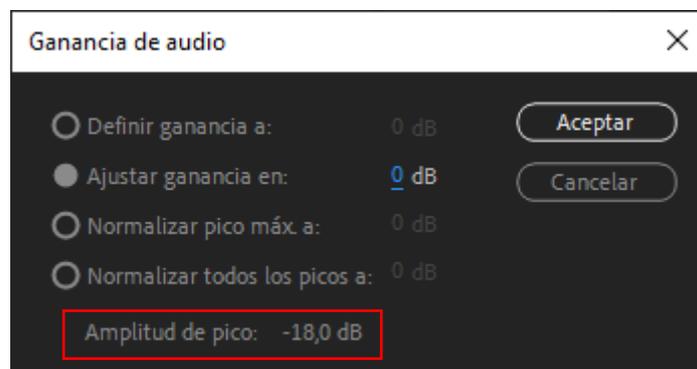


Hemos grabado tres archivos de audio con diferentes ganancias.

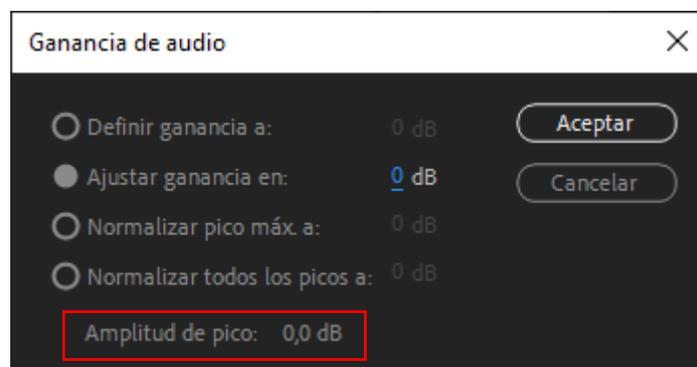
Vamos a seleccionar el primer archivo con el botón derecho del ratón y seleccionaremos ganancia de audio.



Vamos a hacer lo mismo con el segundo archivo.

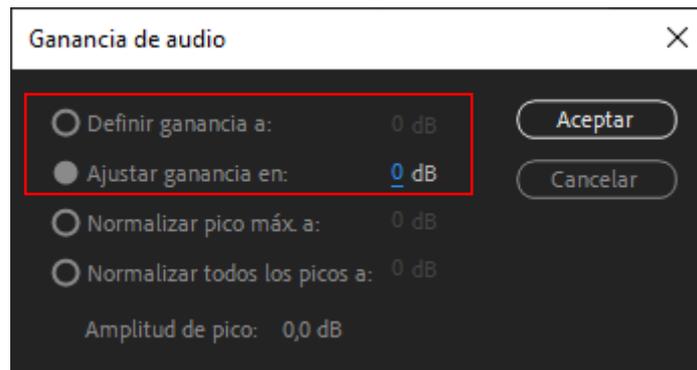


Y lo mismo con el tercer archivo.



Una opción es ajustar el nivel de ganancias de forma manual.

Seleccionamos de nuevo el primer archivo:

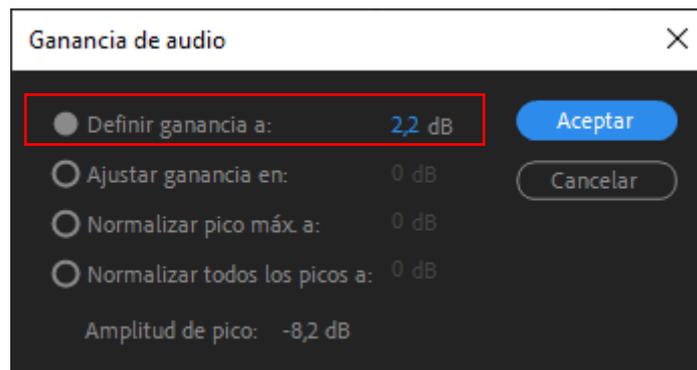


En 'De ganancia a' vamos a definir que cantidad de medida de decibelios queremos aumentar o disminuir.

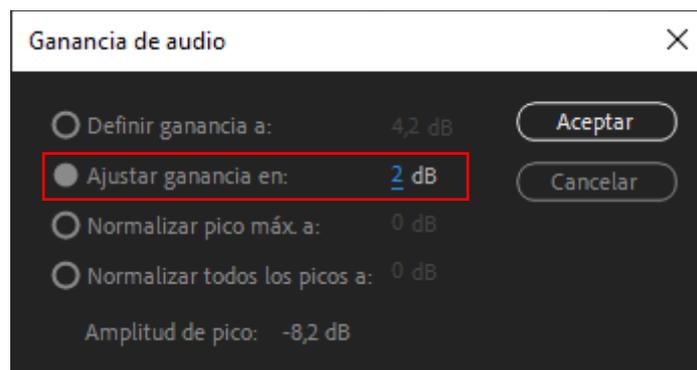
En 'Ajustar ganancia en' afinaremos un poco mejor si lo vemos necesario.

Para aumentar decibelios le tenemos que dar un valor positivo y por el contrario para disminuir su valor que tendremos de dar será un número negativo.

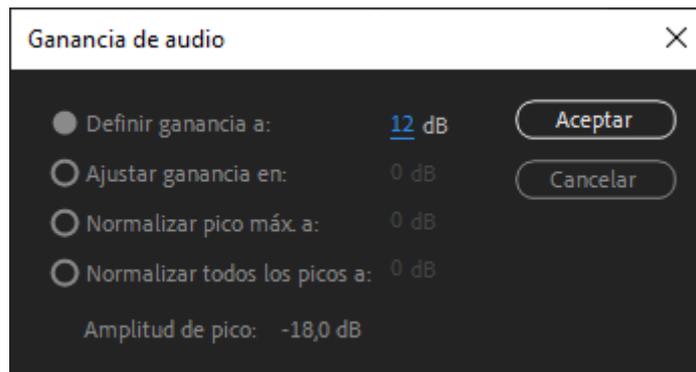
Vamos a definir un valor de -6 dB para ajustar el archivo de audio.



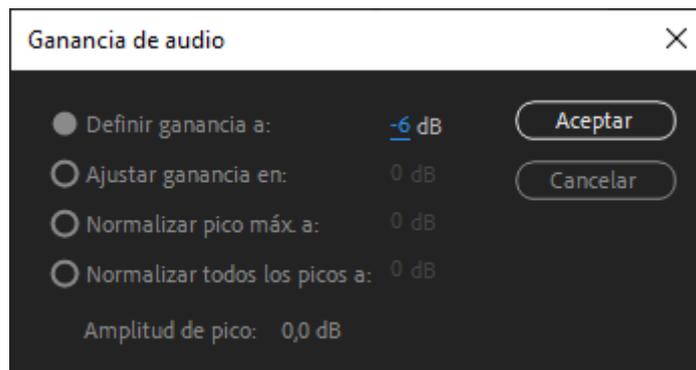
Lo escuchamos y ahora lo vamos a ajustar un poco más:



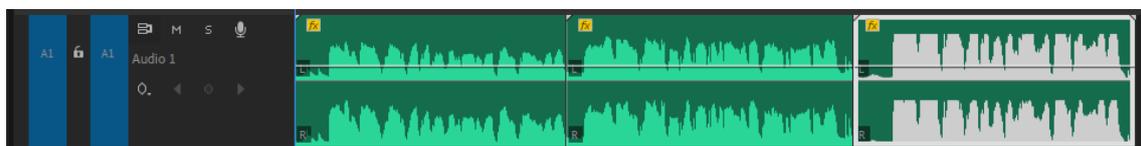
Le damos a aceptar.



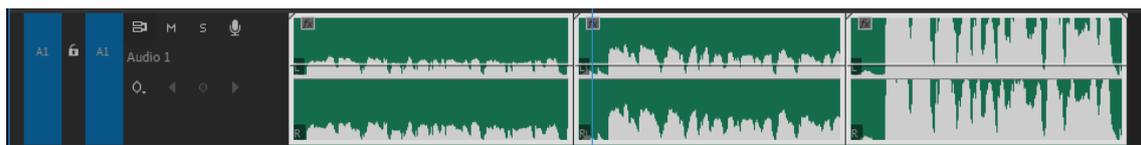
Para el segundo archivo.



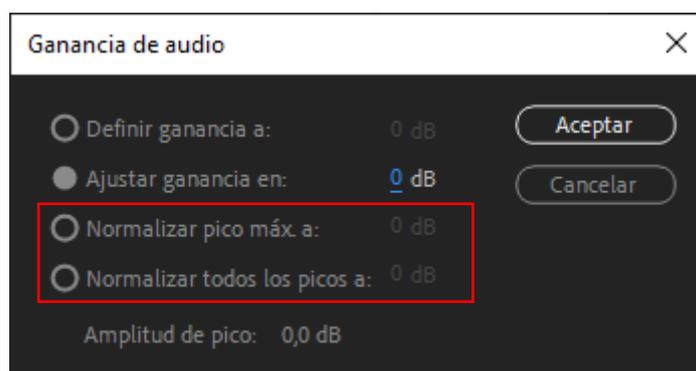
Para el tercer archivo, este será el resultado:



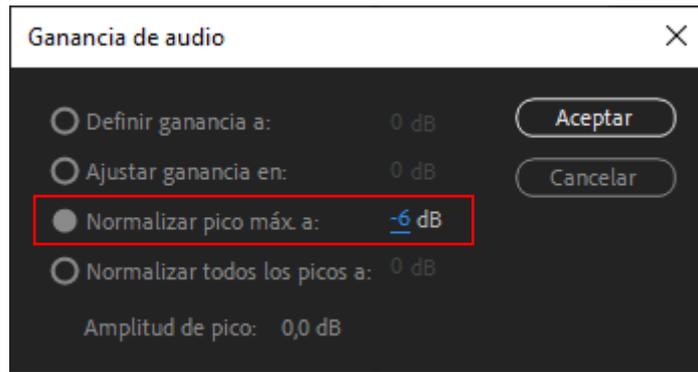
Esta es la forma manual de normalizar el audio, pero Adobe Premiere lo puede ajustar automáticamente.



Seleccionamos los tres archivos de audio y del botón derecho seleccionamos de nuevo ganancia de audio.

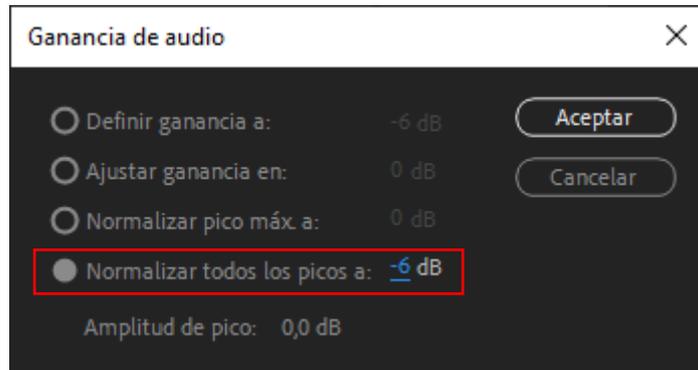


Normalizar pico máx a:

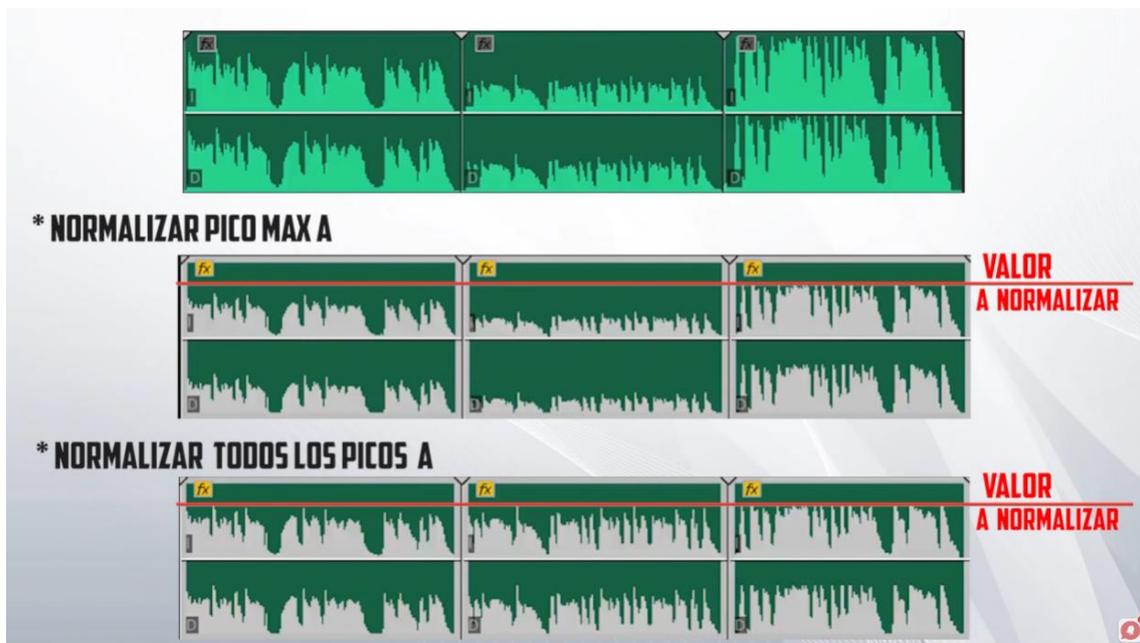
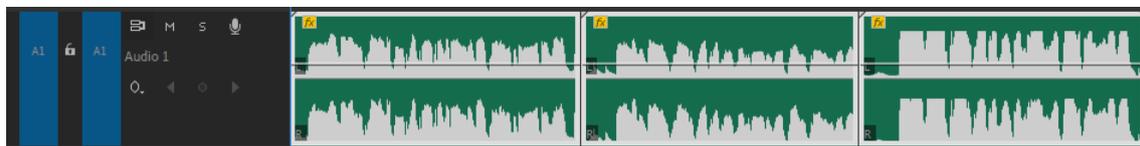


Le damos al botón Aceptar.

Seleccionamos de nuevo los tres archivos y volvemos a Ganancia de audio.

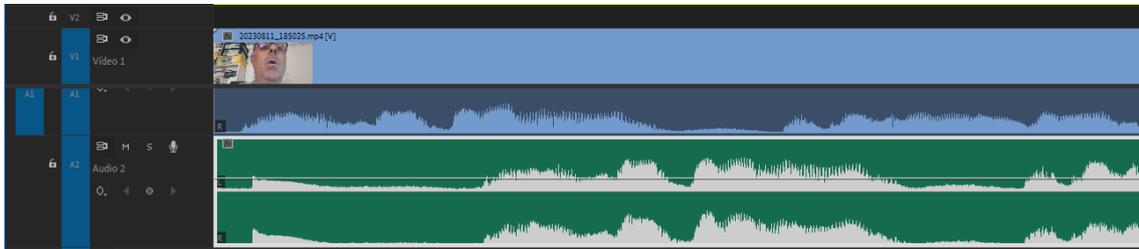


Con esta opción los ajustes de los picos se van a realizar en todos los archivos de audio para que todos alcancen el nivel indicado.



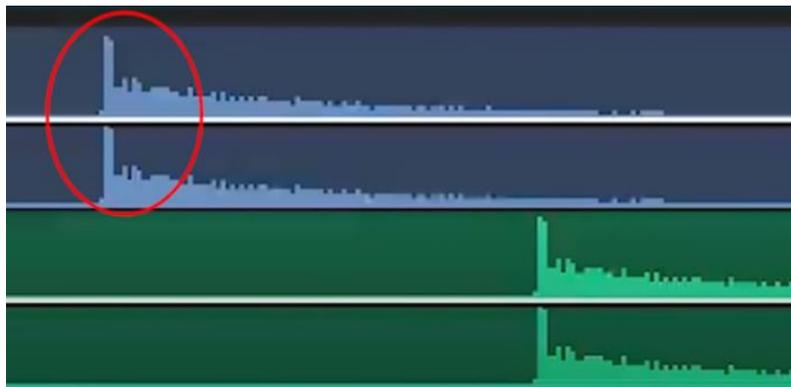
Capítulo 28.- ¿Cómo sincronizar Audio y Video en Adobe Premiere?

Si el audio no va en concordancia con los labios de la boca o la calidad del audio del video no es buena porque tiene muchos ruidos y hemos realizado a parte otra grabación de audio con otro dispositivo vamos a ver en este capítulo los pasos que tenemos que realizar para sincronizar a nuestro video el audio que hemos grabado con otro dispositivo.

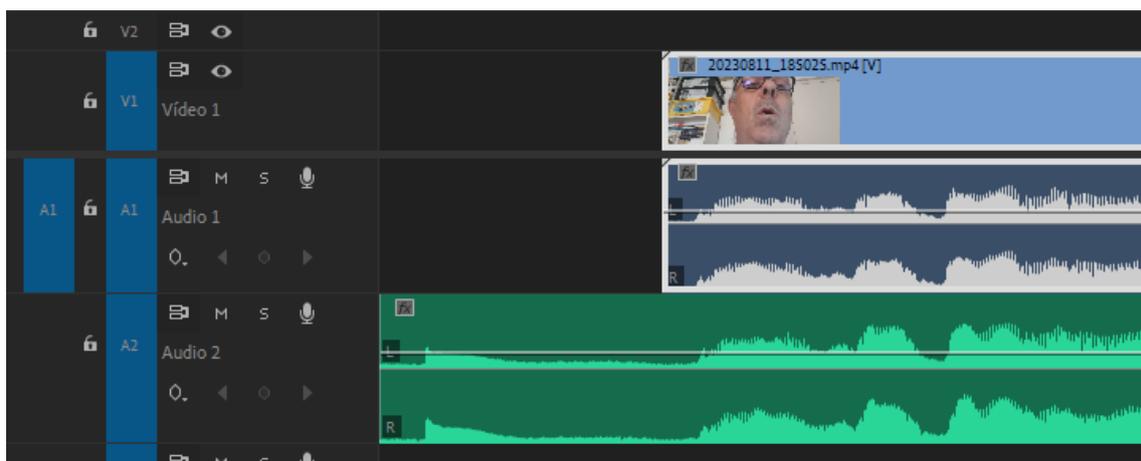


Ya hemos agregado a la línea de tiempo nuestro video con su respectiva pista de audio y además otro archivo que es la grabación del audio realizado con otro dispositivo.

En el cine se utiliza la claqueta ya que este ruido que realiza nos servirá como referencia para sincronizar el audio.

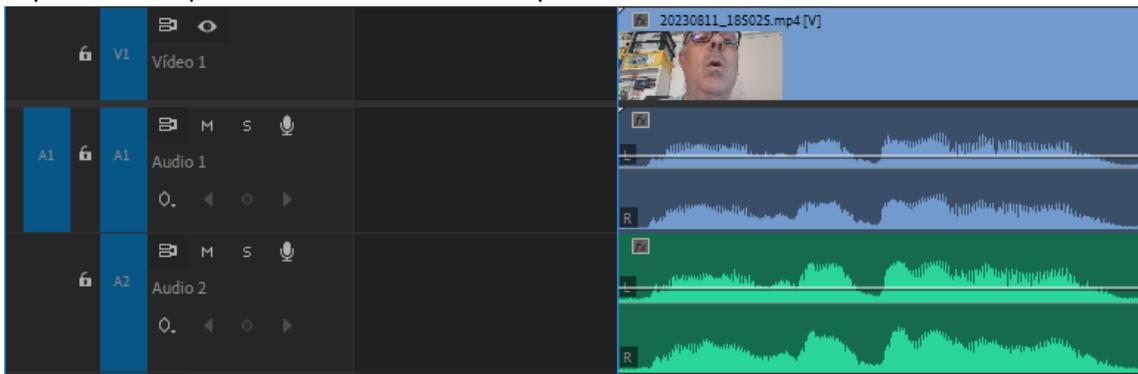


Para ello vamos a sincronizar las dos pistas de audio, esto lo realizaremos gracias a las ondas de dichos archivos de audio.

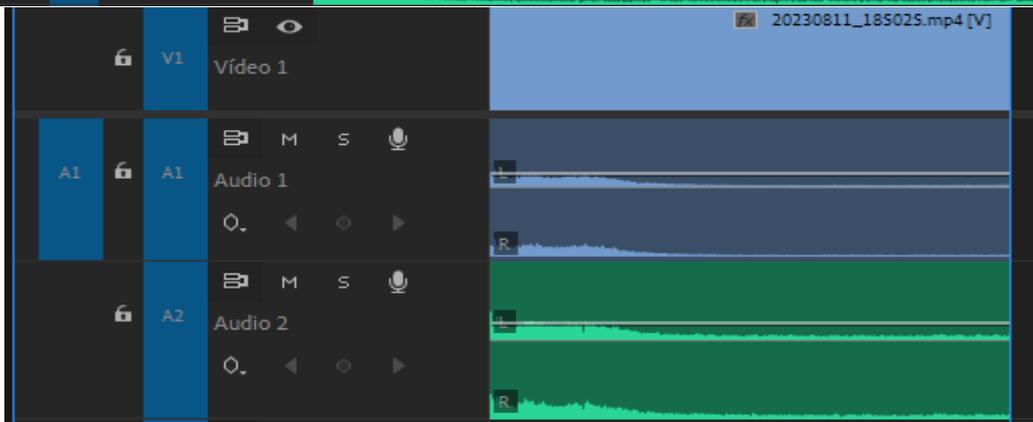
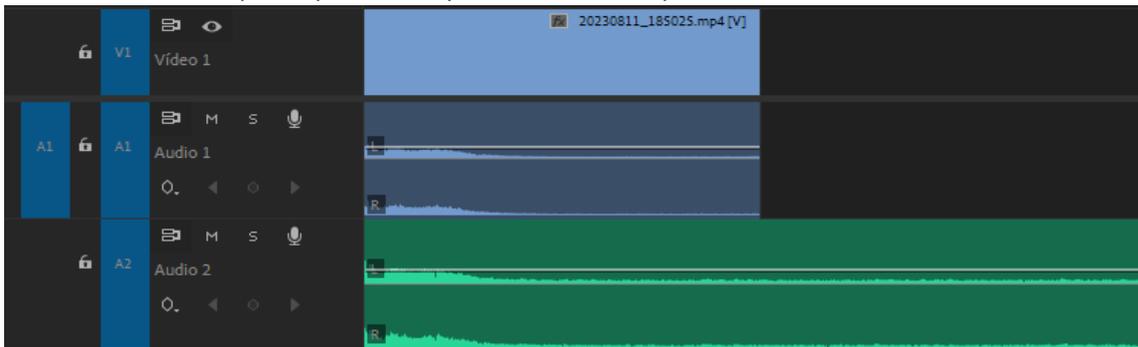


Reproducimos el video con las dos pistas de audio activas, esto significa que si al reproducir dicho video las voces se escuchan sin eco ni distorsión, significa que las hemos sincronizado correctamente.

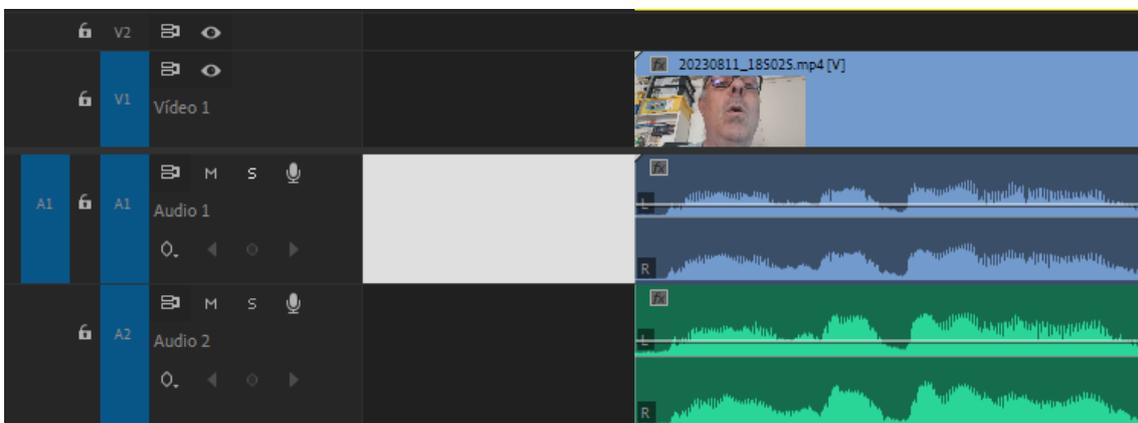
A partir de ahora vamos a recortar de la pista de audio que hemos realizado con una grabadora la parte inicial que no coincide con el audio que lleva el video.



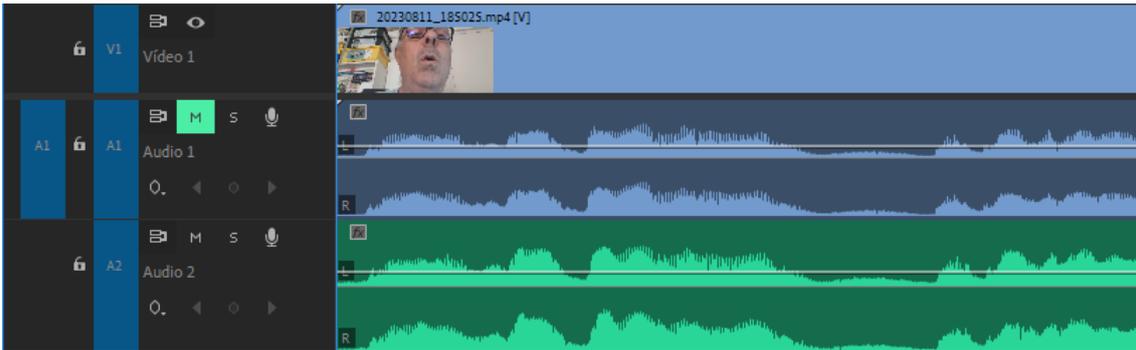
Lo mismo haremos por la parte final y eliminaremos la parte de audio sobrante.



Al principio de la línea de tiempo seleccionaremos la parte vacía con el botón derecho y seleccionaremos 'Eliminar rizo'.



Este será el resultado:



A continuación como la pista de audio que contiene el vídeo no queremos oírla, seleccionaremos el botón 'M' de mute.

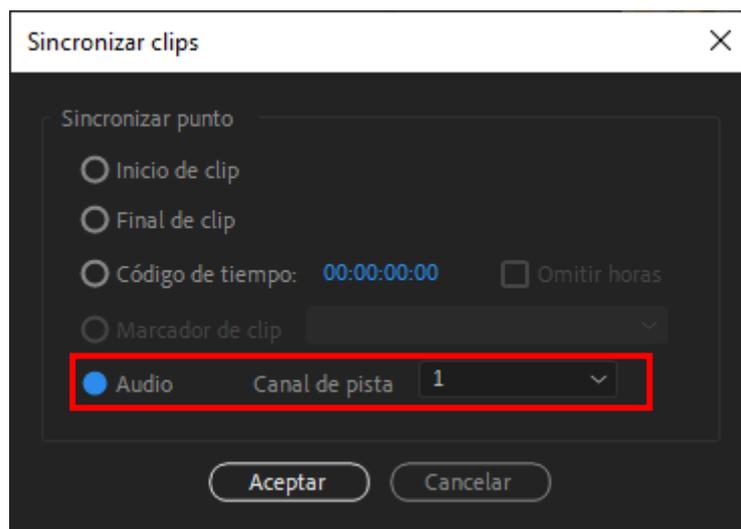
Vamos a reproducir de nuevo el video y observar y el video con el nuevo audio están perfectamente sincronizados.

Pero Adobe tiene una herramienta para sincronizar el audio automáticamente.

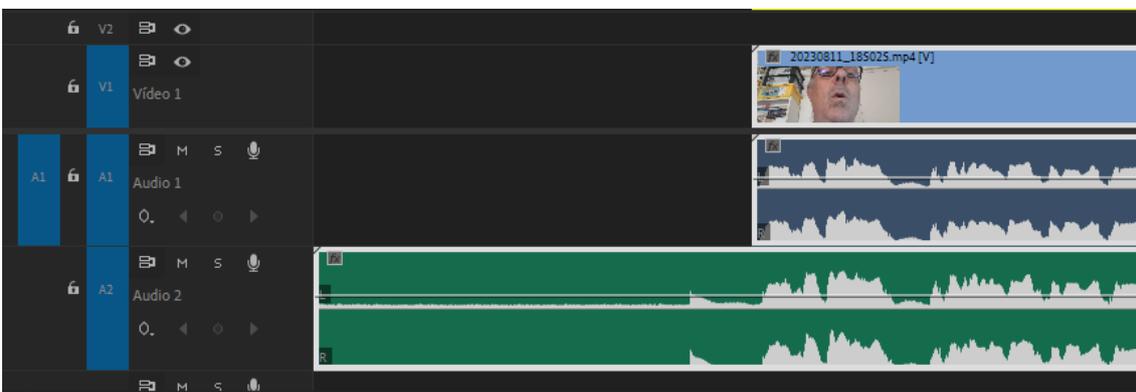
Volvemos a agregar de nuevo el video y el archivo de audio.

Lo primero que tenemos que hacer es seleccionar el video con el archivo de audio.

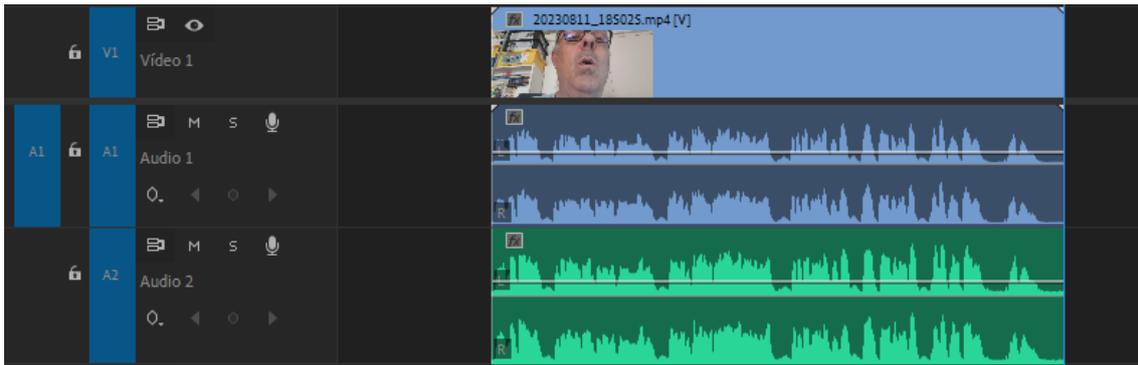
Con el botón derecho en los archivos del menú que aparece seleccionar Sincronizar.



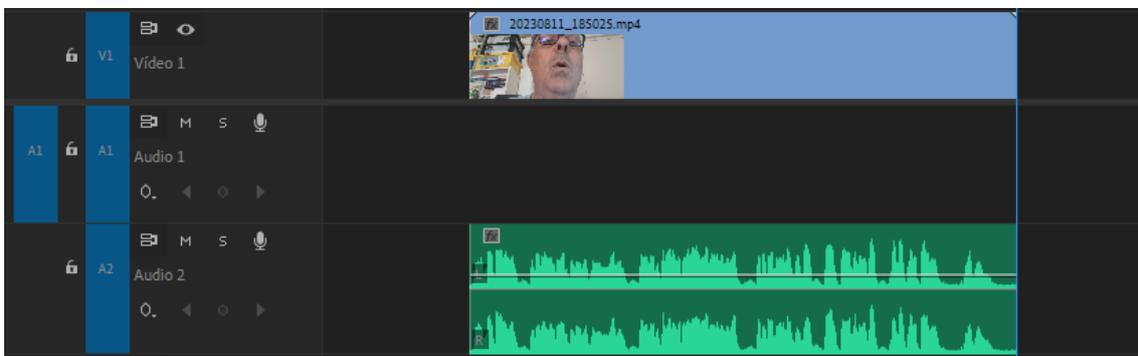
Seleccionamos la opción audio y le decimos en que pista se encuentra el video.



Ahora solo nos queda recortar la parte del audio que no nos interesa.



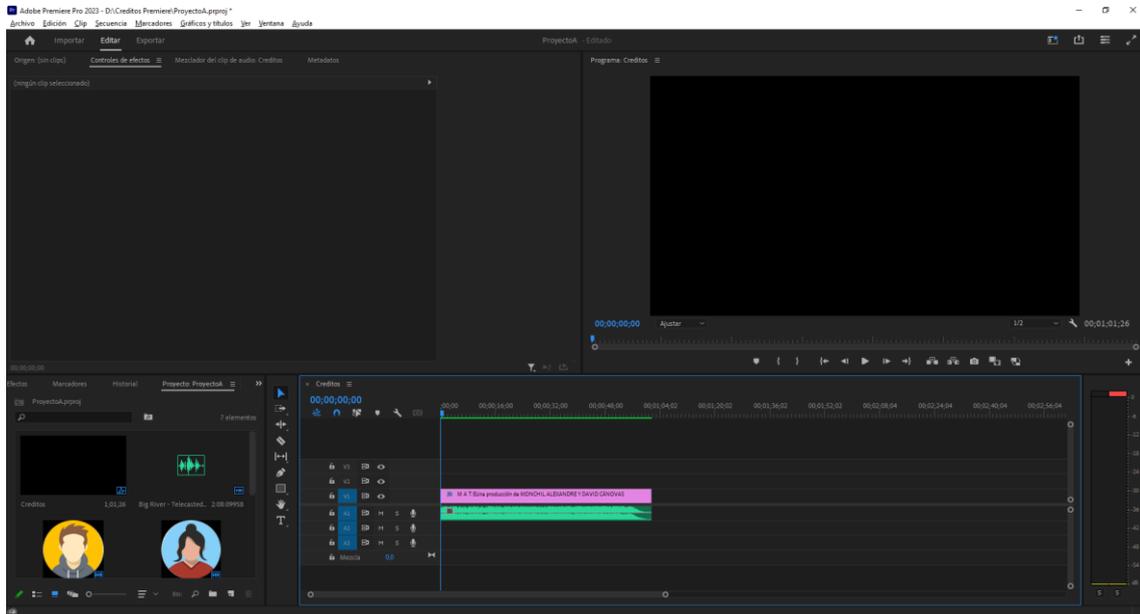
A continuación desvinculamos el video del audio del clip para a continuación eliminar el audio del clip.



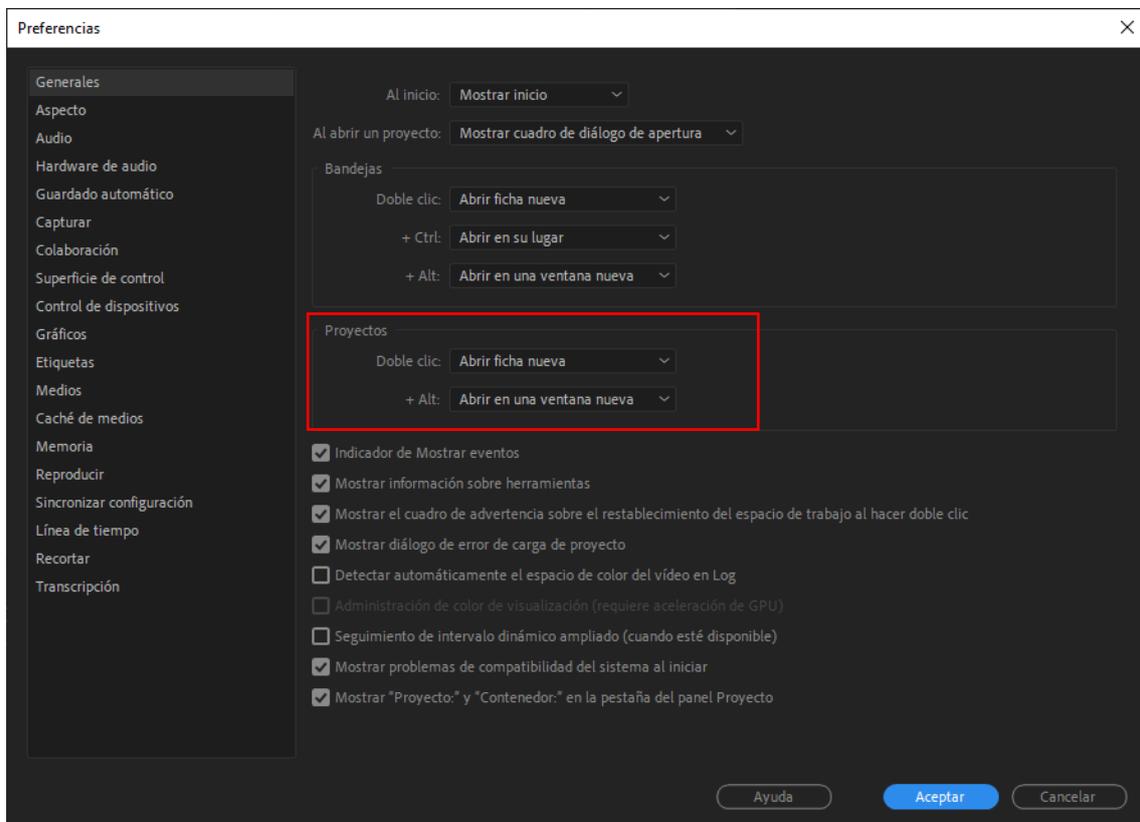
Capítulo 29.- Editar varios proyectos a la vez en Premiere

Una de las novedades más interesantes es que podemos trabajar con varios proyectos a la vez y además poder compartir elementos entre ellos.

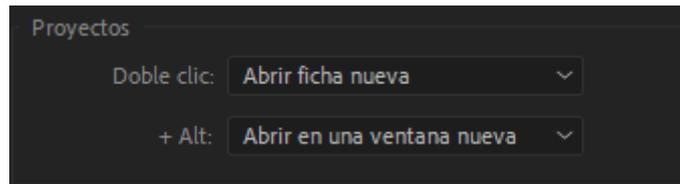
Para empezar este capítulo tengo abierto un proyecto llamado ProyectoA.



Ahora del menú Edición seleccionaremos Preferencias y de este Generales:



Si nos fijamos en el apartado proyectos:



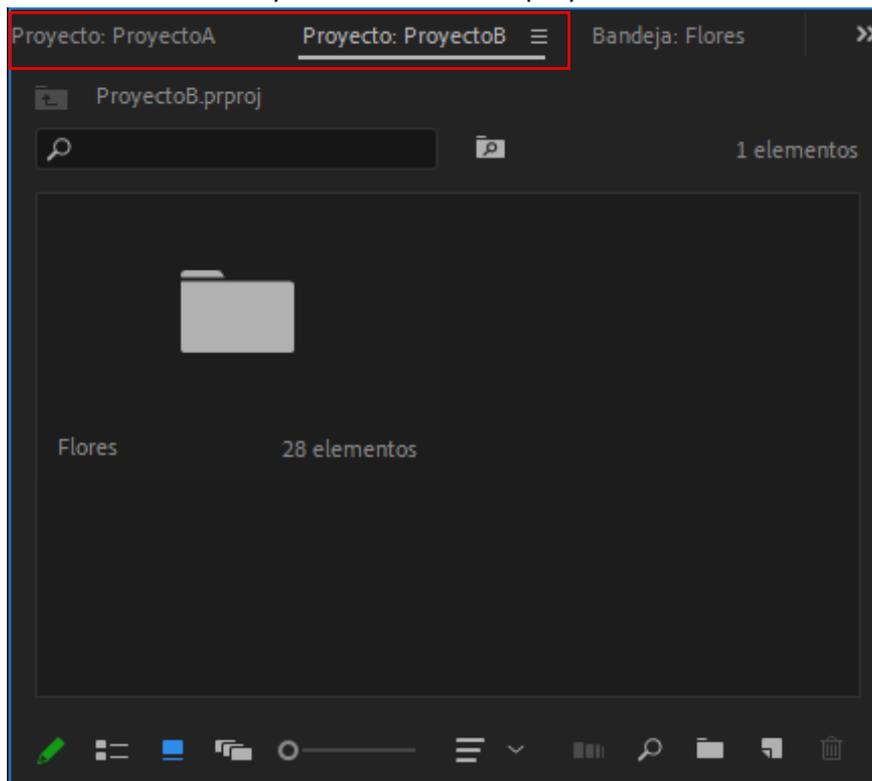
Donde dice doble clic tenemos dos opciones:

- Abrir en una ventana nueva
- Abrir ficha nueva

Si seleccionamos en abrir ficha nueva y pulsamos en aceptar.

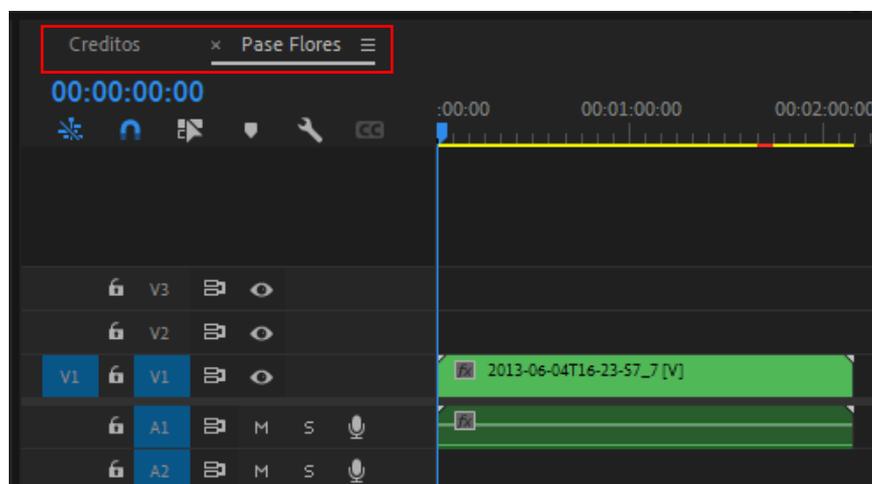
Fijaros lo que ocurre cuando abrimos un segundo proyecto.

Del menú seleccionaremos Abrir y seleccionaremos el proyectoB.



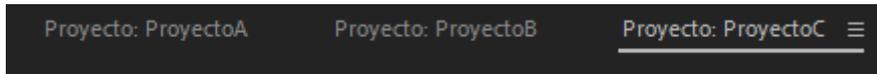
En el panel de proyectos observamos dos pestañas, la del ProyectoA y el ProyectoB.

En el panel línea de tiempo tendremos las escenas de los dos proyectos.

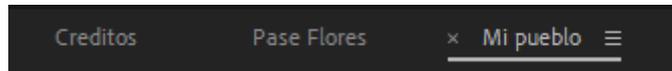


Ahora vamos a abrir el proyectoC.

Ahora en el panel Proyectos podemos observar 3 pestañas:



En el panel línea de tiempo todas las secuencias de los tres proyectos:

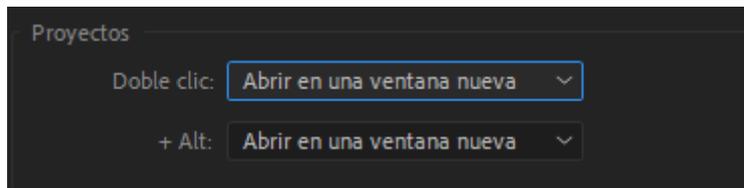


Para cerrar un proyecto lo tendremos que seleccionar desde el panel de control (Seleccionamos la pestaña con el nombre del proyecto) en este caso vamos a cerrar el ProyectoC.

A continuación del menú Archivo seleccionaremos Cerrar proyecto.

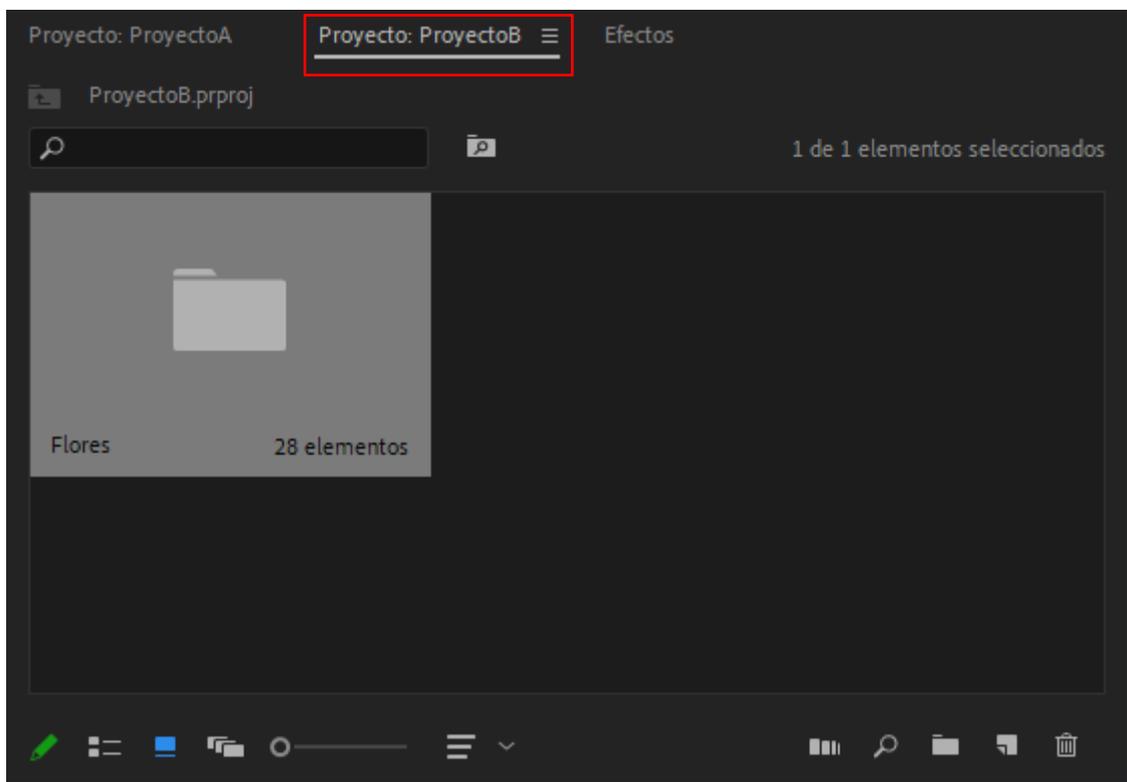
Vamos a cerrar también el ProyectoB.

Vamos a ver la otra opción que nos ofrece Premiere, del menú Edición seleccionaremos Preferencias y de este Generales:

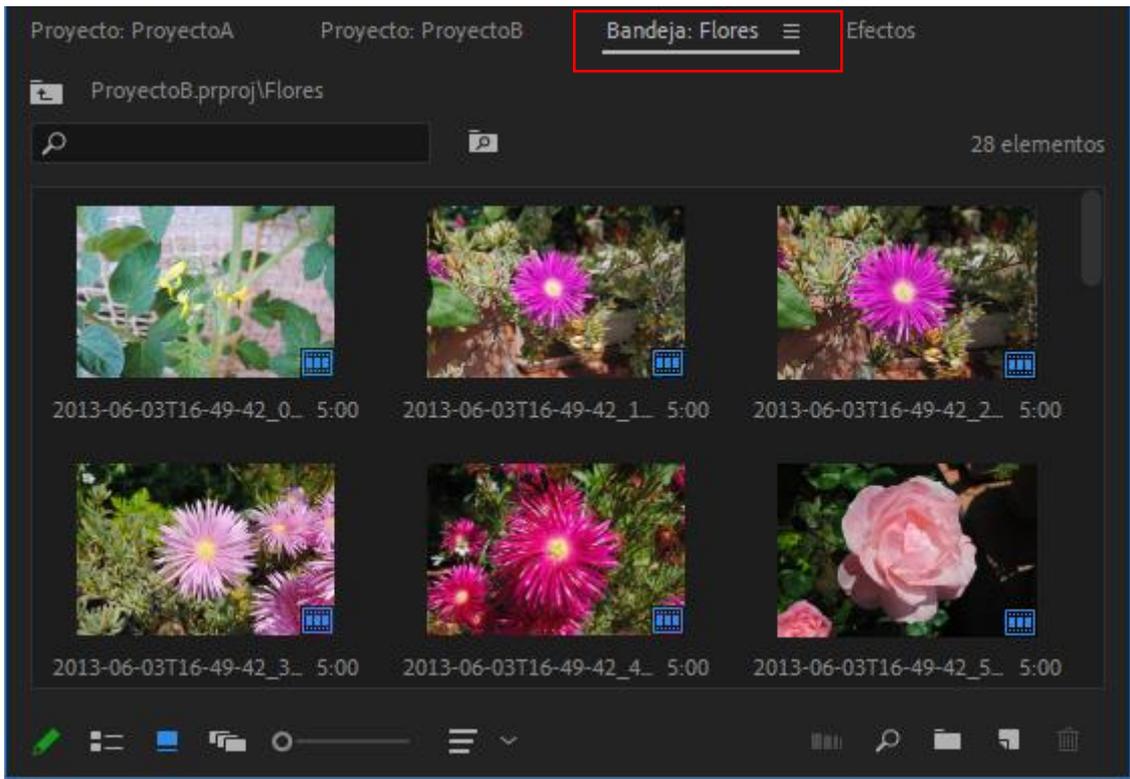


Seleccionamos Abrir en una ventana nueva y pulsamos Aceptar.

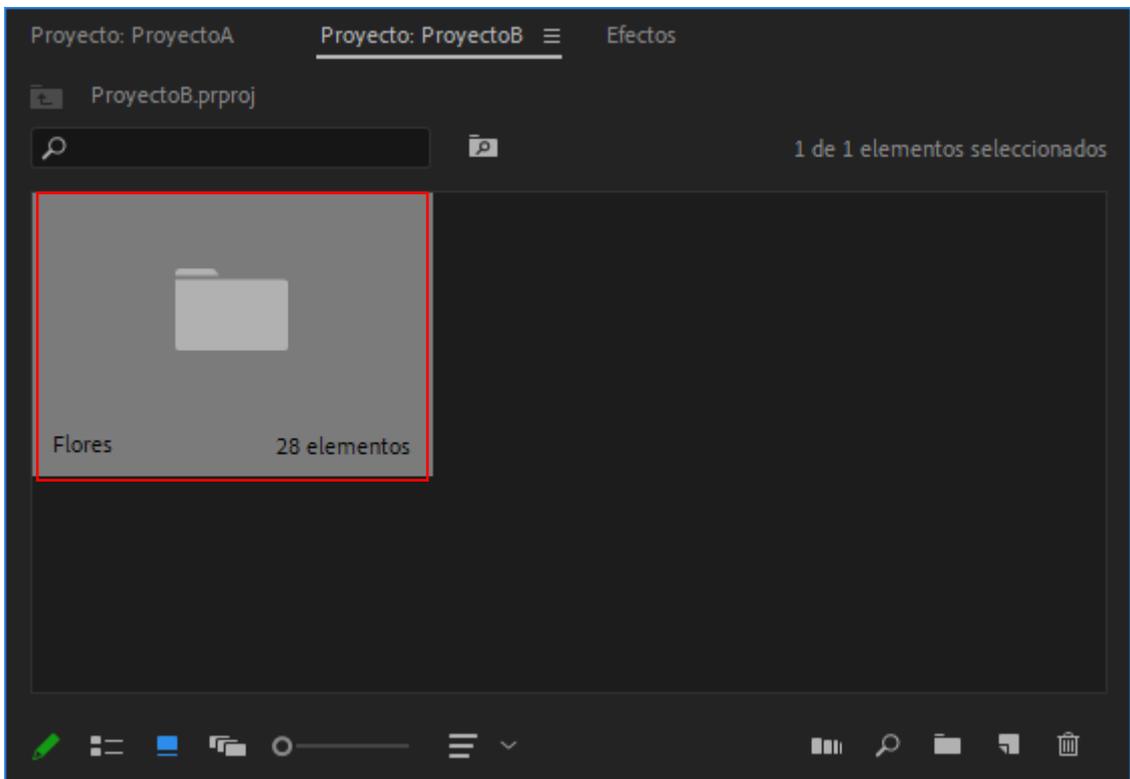
Si ahora abrimos de nuevo el proyectoB.



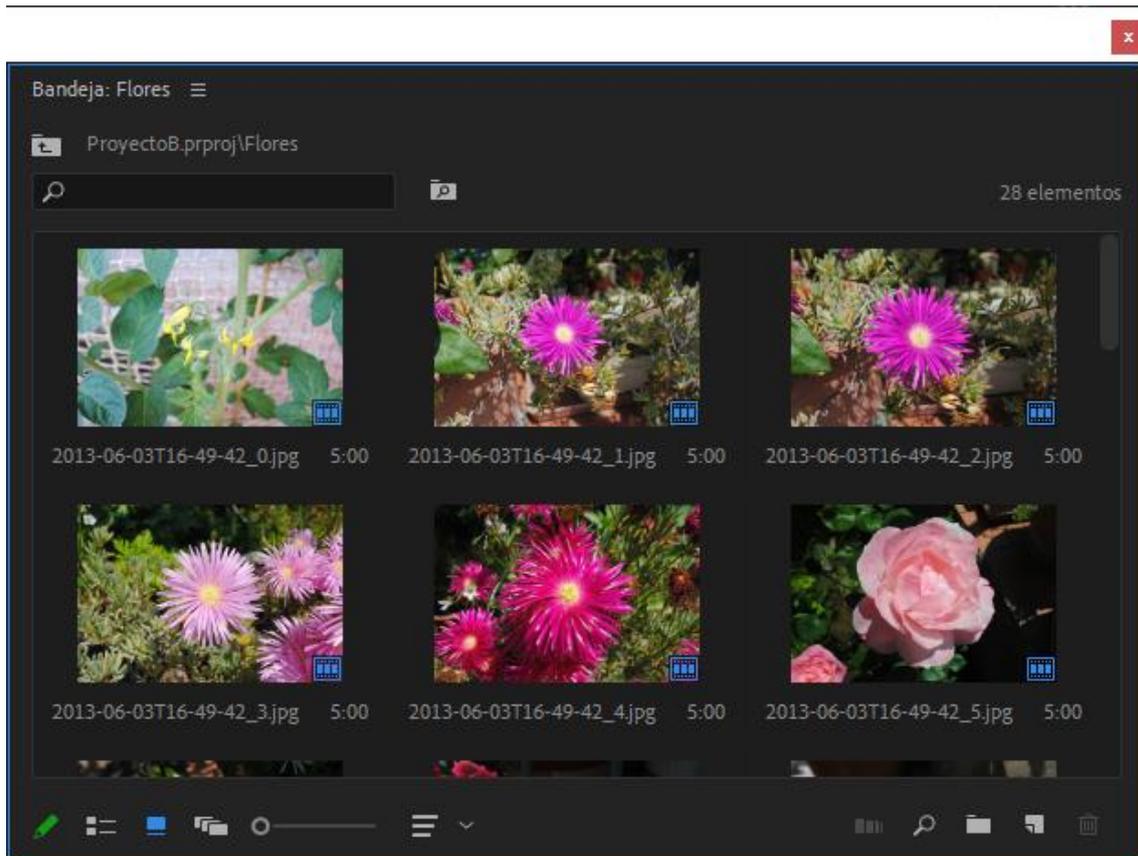
En el proyecto B tenemos una carpeta esta la podemos abrir de dos formas haciendo doble clic sobre la carpeta, esto creará una nueva pestaña dentro del panel de proyectos.



A continuación en las tres rayas vamos a cerrar esta última pestaña.



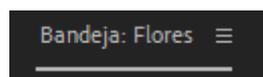
Desde el proyectoB vamos a abrir una carpeta, esto lo haremos manteniendo pulsada la tecla Alt.



Esta carpeta se ha abierto en una ventana nueva.

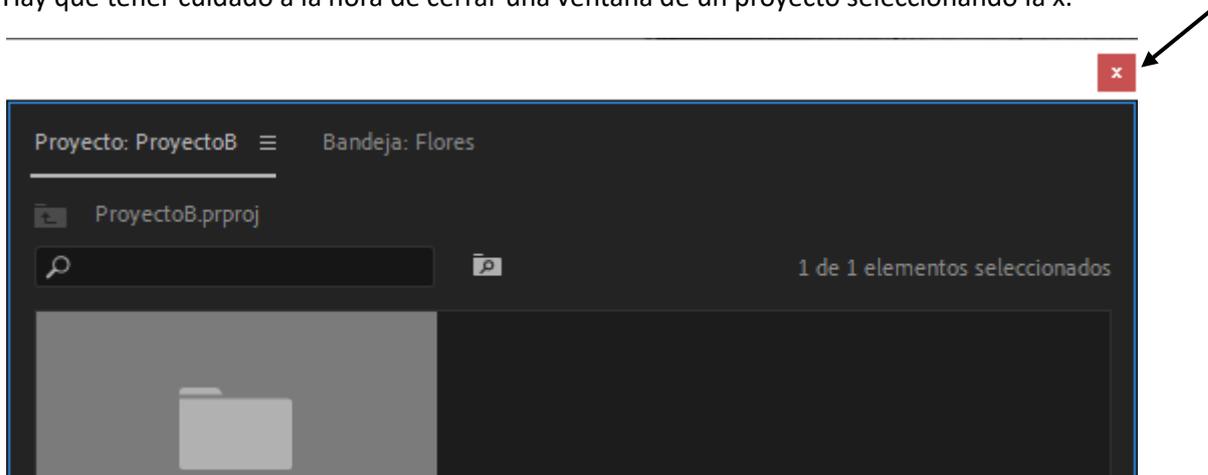
Para arrastras elementos de un proyecto a otro es muy interesante que lo tengamos abierto en una segunda ventana.

También podemos abrir un nuevo proyecto en una ventana nueva si mientras pulsamos el botón Abrir mantenemos presionada la tecla Alt."



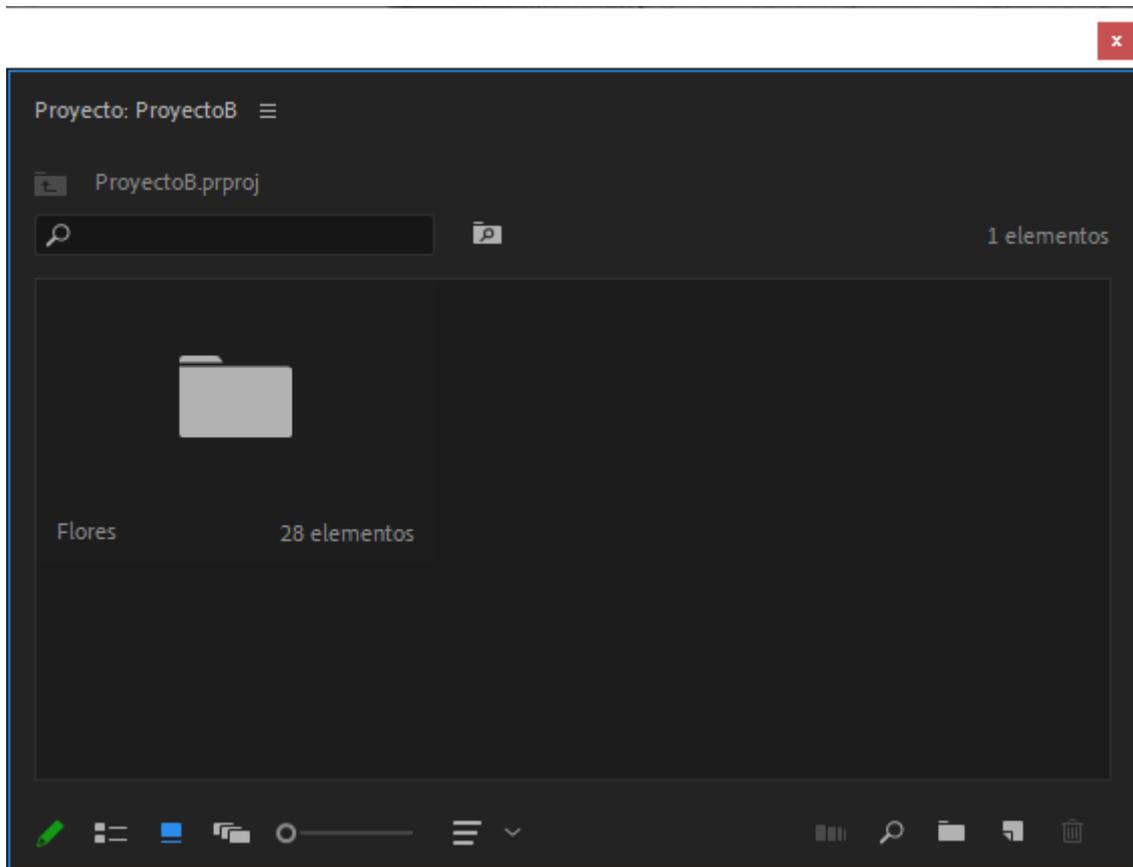
Desde el menú de la pestaña tenemos la opción desacoplar que también no lo pasa a una ventana nueva.

Hay que tener cuidado a la hora de cerrar una ventana de un proyecto seleccionando la x.



Ya que cerramos la ventana pero no cerramos el proyecto, vamos a cerrar la ventana.

Si del menú Ventana seleccionamos Proyectos podrás observar que aún está abierto, seleccionamos de nuevo el proyecto que lo cerramos por la ventana.



Y ahora del menú Archivo seleccionaremos Cerrar proyecto.

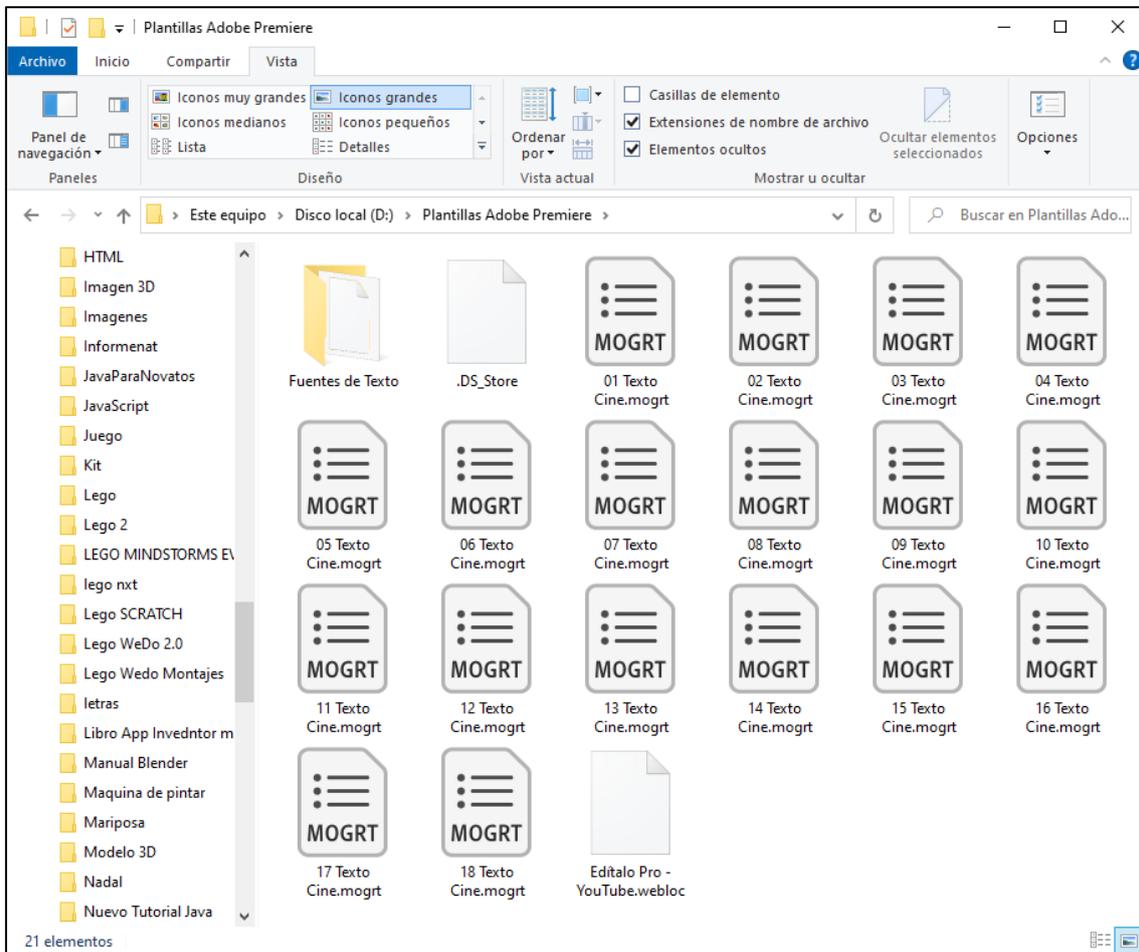
Volvemos al menú Ventana y de este Proyectos y verás que ahora si se ha cerrado el proyecto.

Si hemos agregado un archivo de otro proyecto y queremos saber donde se ubica es tan sencillo como seleccionar el archivo con el botón derecho del ordenador y seleccionar 'Mostrar en el Explorador...!'.
.

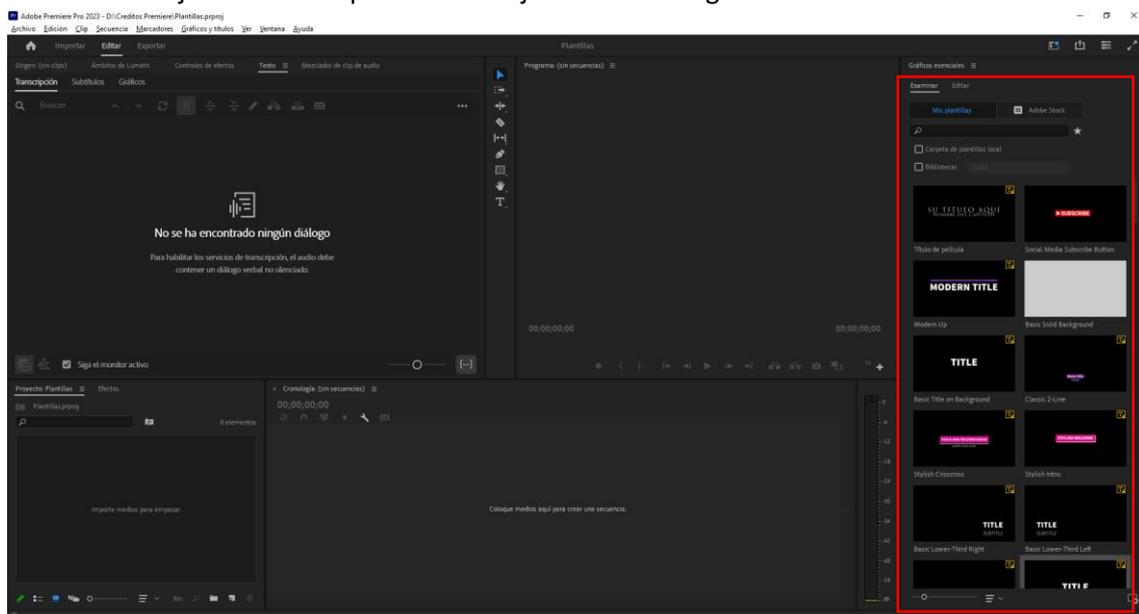
Capítulo 30.- 18 Plantillas de texto CINE para Premiere.

Desde este enlace podremos descargar un total de 18 plantillas que instalaremos en este capítulo: https://drive.google.com/file/d/1sX-VlvPXR4bklh1mHCbj8cqA_VsnibMU/view

Cuando las tengamos descargadas las guardaremos en una carpeta:



Vamos a trabajar desde el espacio de trabajo 'Subtítulos u gráficos'.



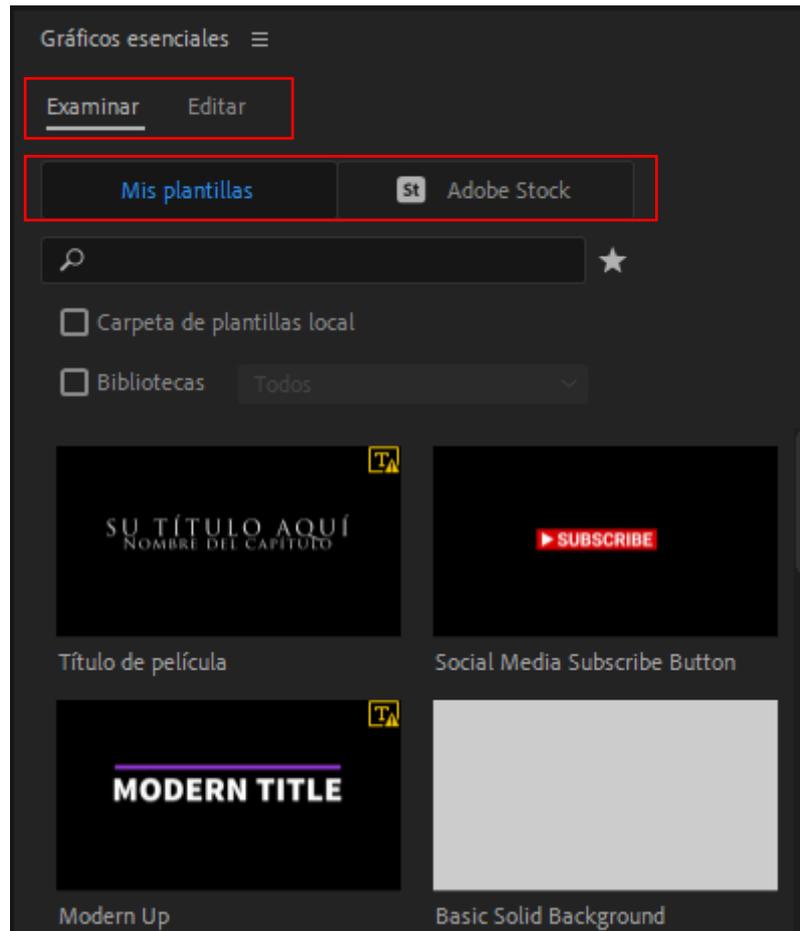
Con esta nueva versión tanto en Premiere como en After Effects podemos hacer plantillas editables.

Archivos con extensión .mogrt.

Estos elementos son de gran utilidad, tanto si eres un editor principiante o un editor avanzado ya que te van a ahorrar mucho tiempo de edición.

Si eres un editor avanzado te da la opción de guardar tus propias plantillas.

En este capítulo vamos a ver paso a paso como instalarlas en el panel gráfico y como ajustarlas y adaptarlas a tu trabajo de estilo.



Tenemos dos pestañas Examinar y Editar.

Desde Examinar podremos acceder a las plantillas y en editar podremos crear desde 0 o editar las plantillas existentes.

Por otro lado tenemos dos opciones Mis plantillas que son aquellas que tenemos instalada en el programa y por otro lado plantillas que se encuentran en Adobe Stock.

Tenemos distintos tipos de plantillas que están clasificadas por

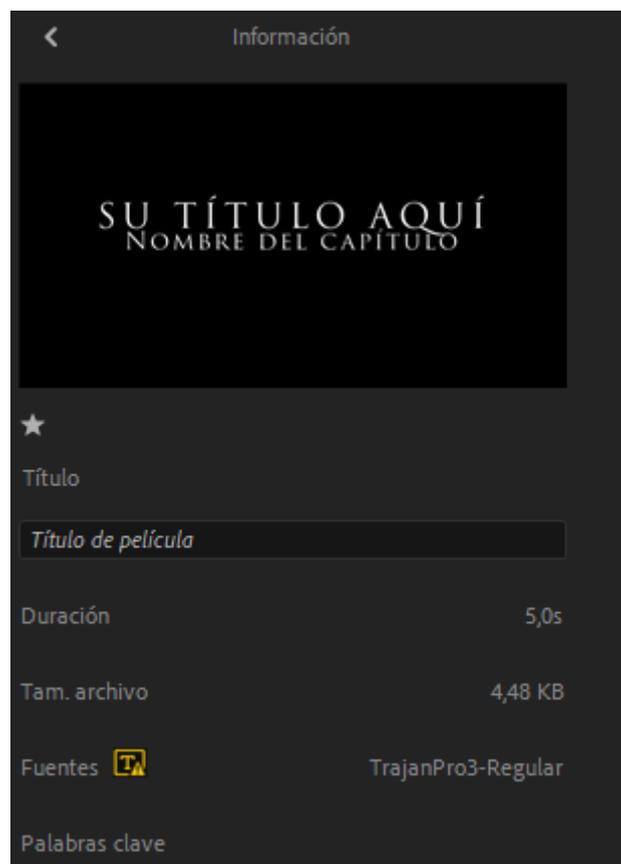


En la parte inferior encontraremos un slider para poder modifica su tamaño y poder las ver mejor.

Hay un selector donde las podrás organizar por Recientes u Ordenado por título.



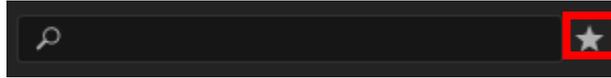
A cada plantilla tienes un icono de información si lo seleccionamos:



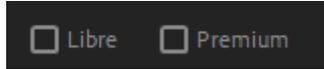
Nos dará información de la plantilla.

Al lado del icono de información tenemos una estrella de favoritos, esto nos sirve para crear filtros.

Todas aquellas plantillas que estén seleccionadas como favoritos podremos acceder pulsando:



Si seleccionamos la opción de Adobe Stock si estamos registrados en Adobe un conjunto de plantillas adicionales.



Podemos encontrar Libre (que son gratuitas) y Premium (que nos mostrará las que son de pago).

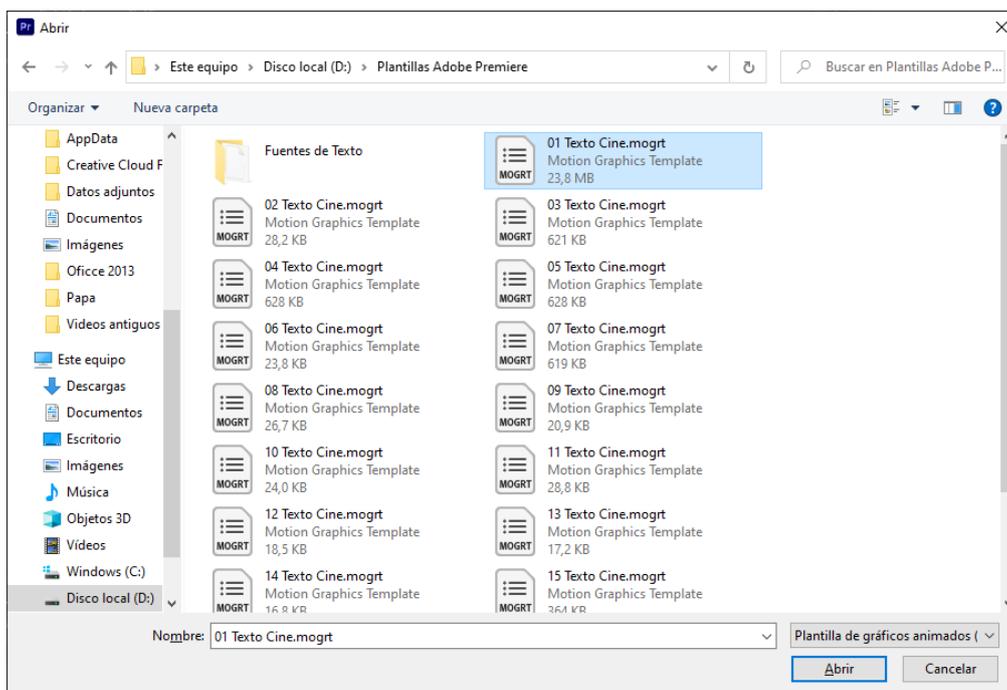
Ahora vamos a centrarnos con las plantillas que descargamos a principio de este capítulo.



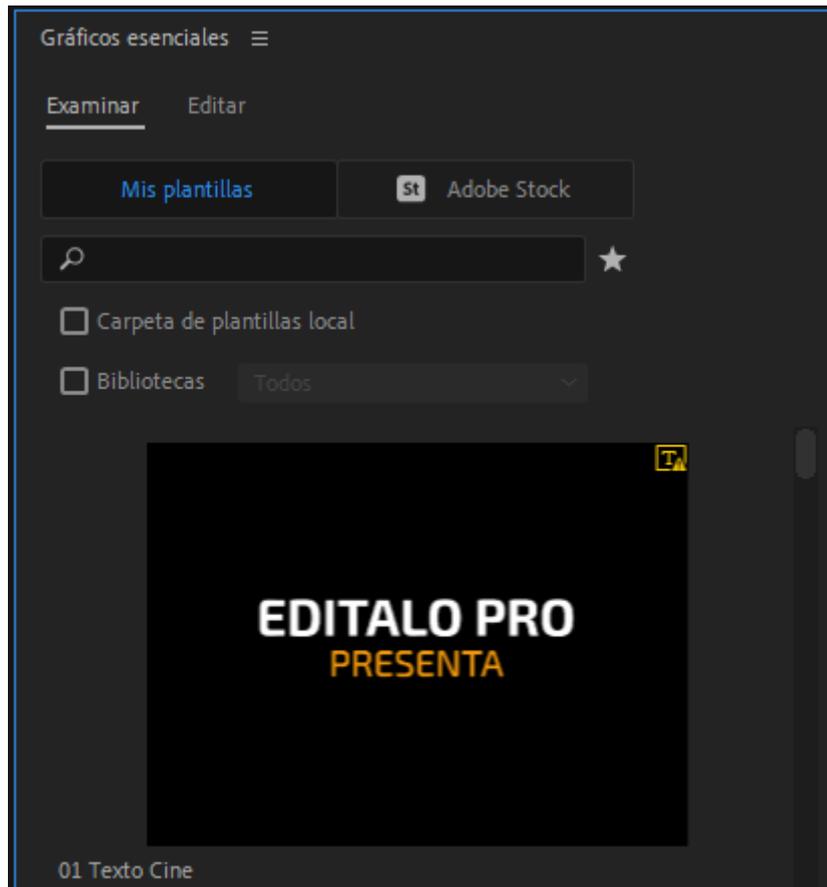
Estas plantillas se crean con Adobe After Effects.

Para que funcionen has de tener instalado el programa de Adobe After Effects.

Una forma de instalarlas es seleccionando el botón inferior derecho.



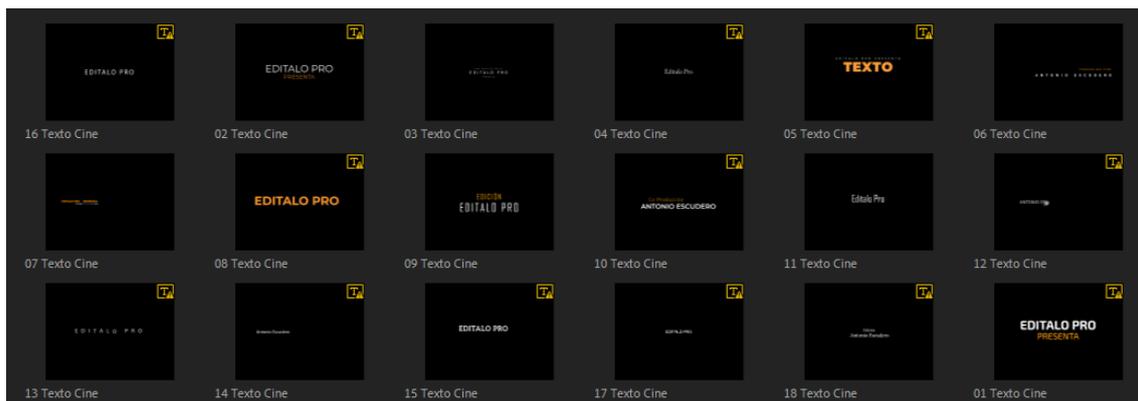
Seleccionamos la primera y le damos al botón Abrir.



Este proceso lo tendremos que repetir con el resto de plantillas, ya que esta forma no permite agregar varias plantillas a la vez.

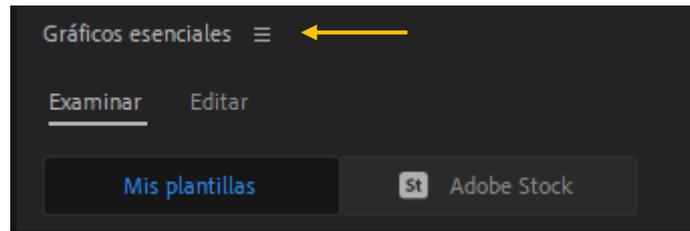
Otra forma de agregarlas consiste en tener una ventana abierta con las plantillas seleccionar varias y arrastrarlas al panel de Gráficos esenciales.

Hemos seleccionado el resto de plantillas y las hemos arrastrado a dicho panel.

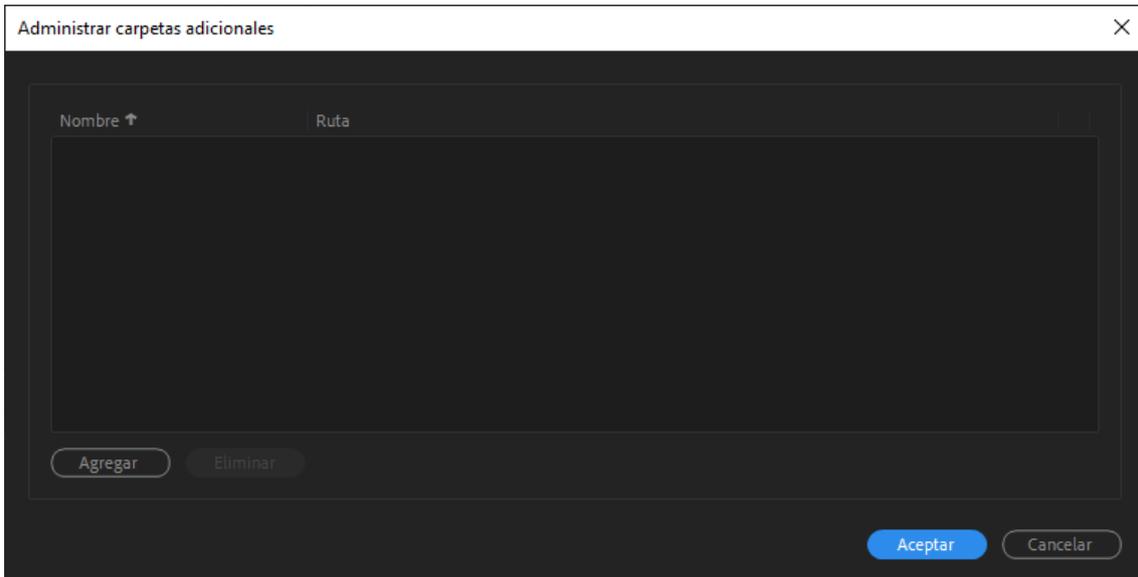


Si queremos eliminar alguna plantilla la seleccionaremos con el botón derecho del ratón y seleccionaremos Eliminar, nos aparecerá un mensaje de confirmación y si aceptamos esta se eliminará.

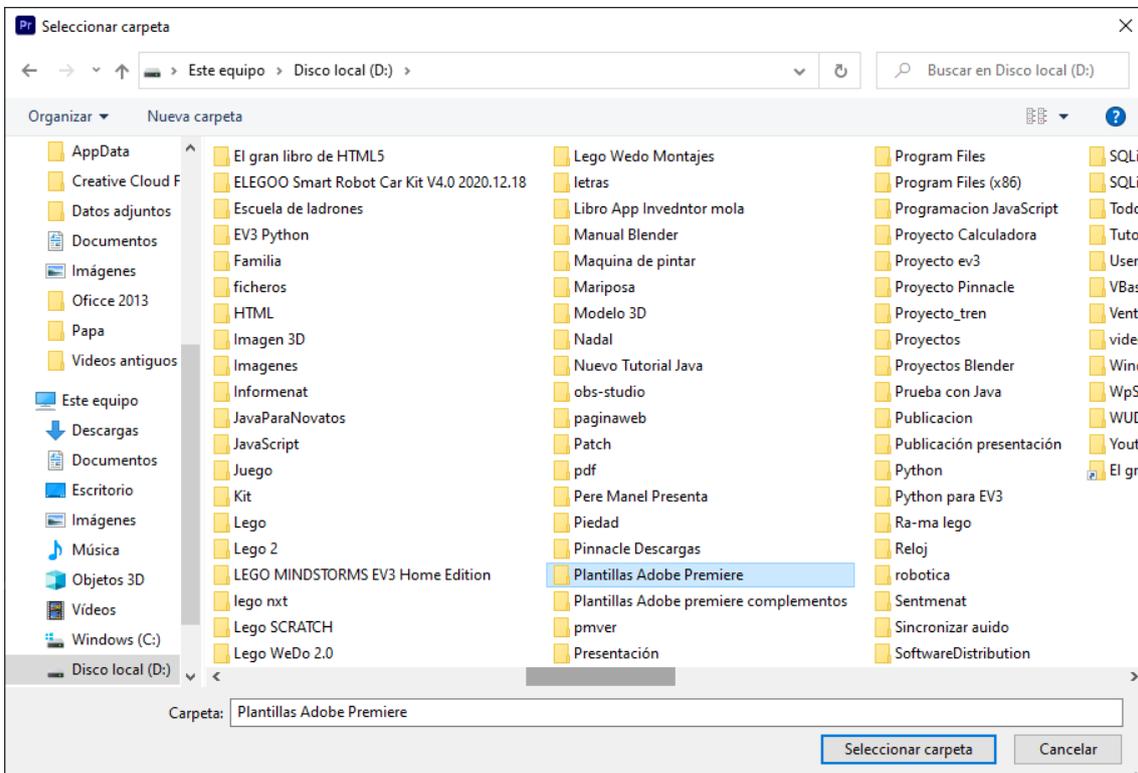
También hay otra opción para instalarlas si las tenemos todas en una carpeta.



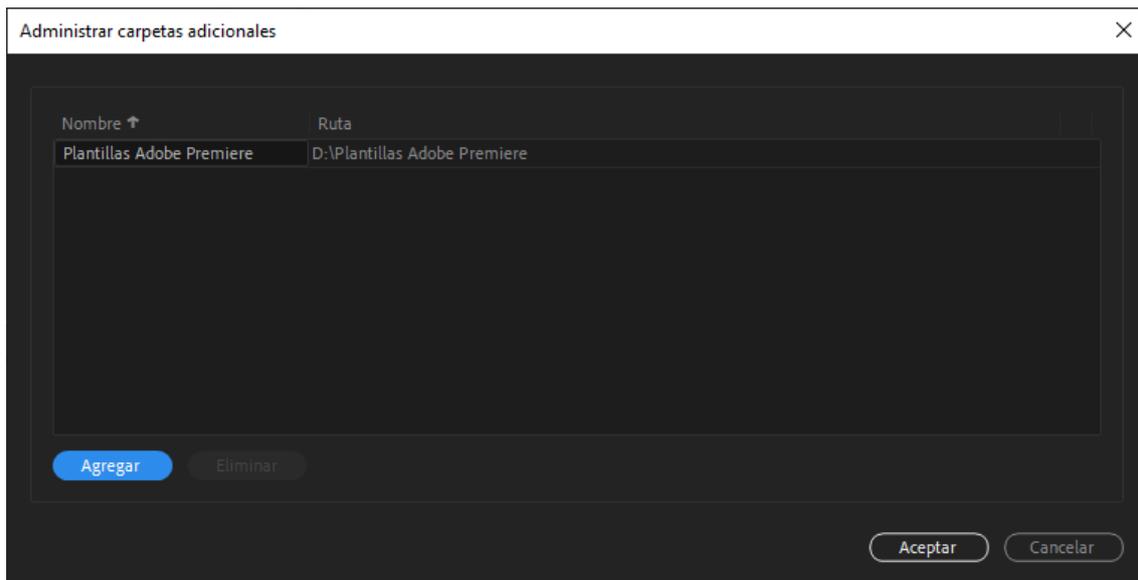
Seleccionamos el menú y de este 'Administrar carpetas adicionales...'



Seleccionamos el botón Agregar.



Seleccionamos la carpeta, seguido del botón 'Seleccionar carpeta'.



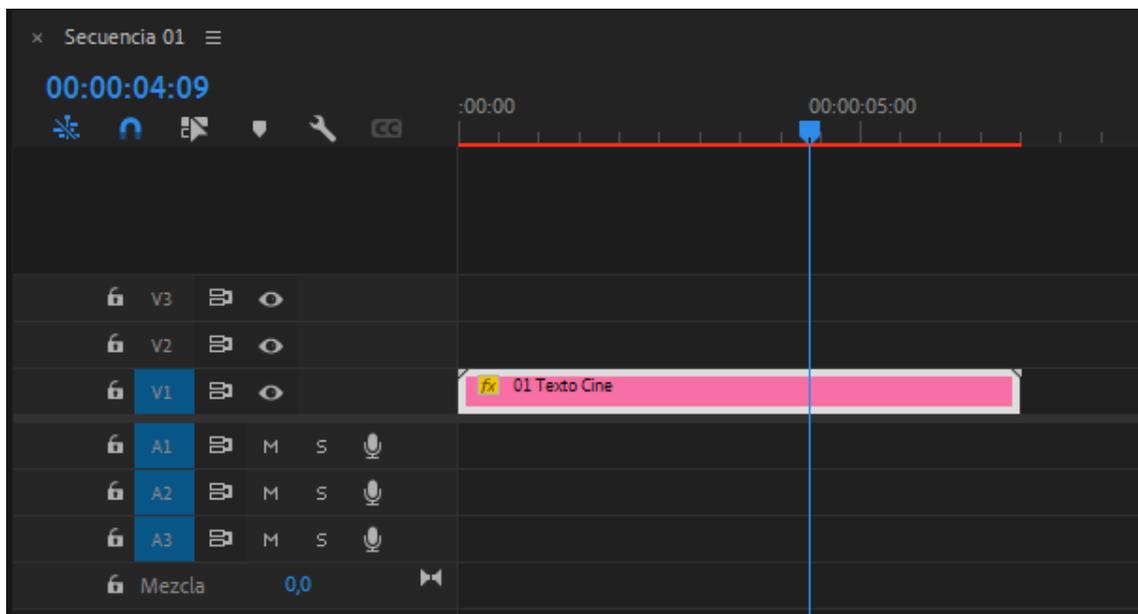
Le damos al botón Aceptar.

El inconveniente es que si movemos la carpeta de ubicación perderemos el acceso a estas plantillas y si la eliminamos se borrar de la carpeta donde están las plantillas.

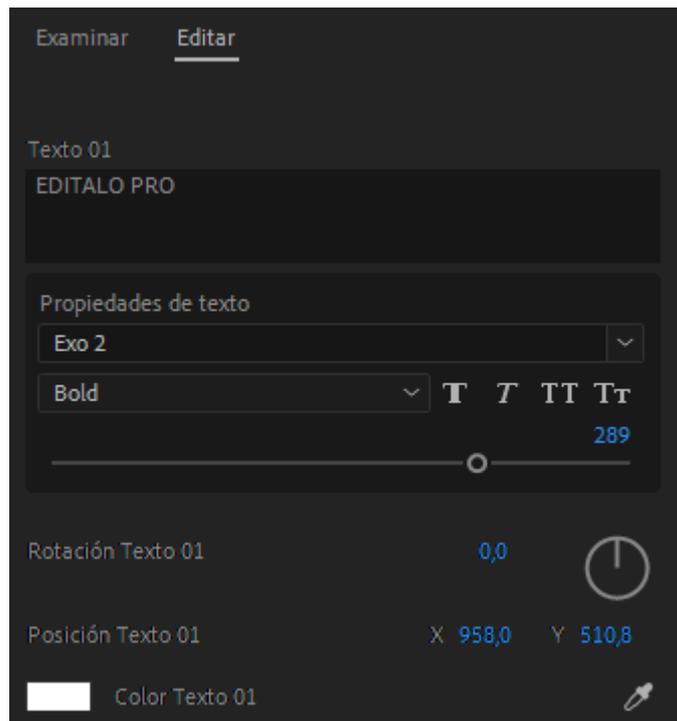
Ahora vamos a ver el modo de poder utilizarlas.

Vamos a seleccionar una plantilla de las que hemos instalado y arrastrarla a la línea de tiempo.

Si al arrastrar dicha plantilla a la línea de tiempo te dice que no dispone de este tipo de fuente, seleccionamos el icono de información de la plantilla y nos muestra los tipos de fuente que estamos utilizando, cuando descargamos las plantillas también descargamos las fuentes tienes que agregarlas a la carpeta Font que se encuentra en la carpeta Windows.



Si lo tenemos seleccionado en la línea de tiempo en el panel 'Gráficos esenciales' en el apartado 'Editar' podremos adaptarlos a nuestras necesidades.



Encontramos una opción para cambiar el texto, el tipo de fuente, estilo.

Así como tamaño, orientación y color.

Vamos a cambiar el texto.

A continuación el tipo de fuente.

Luego tenemos un Slider para cambiar el tamaño de la fuente.

Podemos modificar la rotación y el color de la fuente.

Lo mismo podemos hacer con el texto 2.



La le podemos agregar un clip en la pista inferior.



Seleccionamos de nuevo el título y en el panel de efectos modificamos su escala y posición.

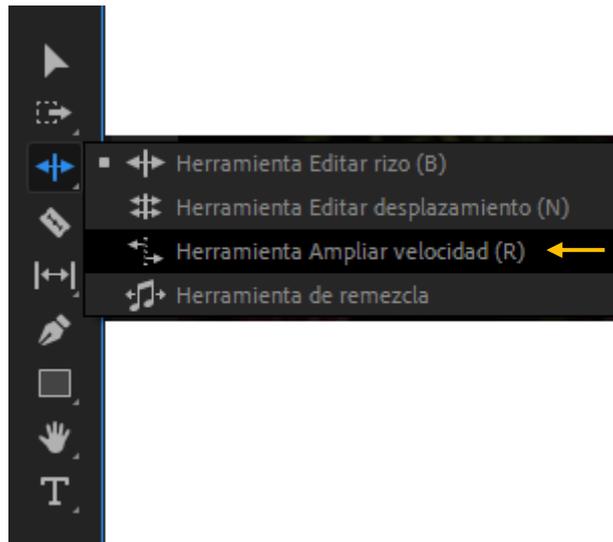


Lo mismo que has realizado con esta plantilla lo podrás realizar con el resto de plantillas.

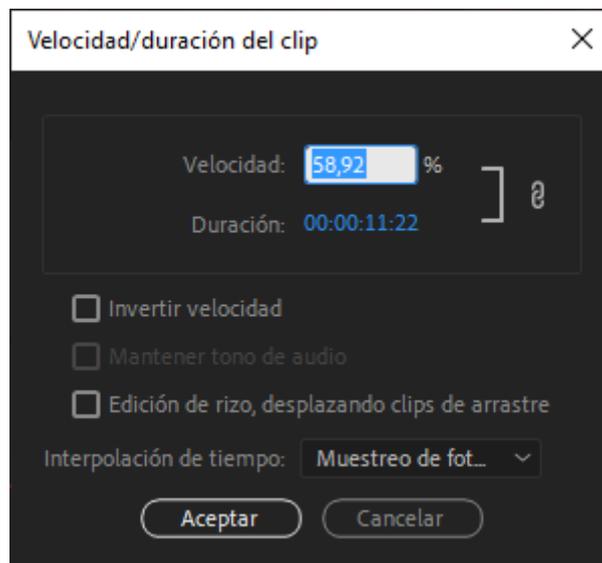
Según la plantilla que seleccionemos encontraremos distintos ajustes.

A dichas plantillas le podemos agregar transiciones, como cualquier video.

Si queremos cambiar la velocidad de la plantilla seleccionaremos la herramienta de modificar velocidad.



También podemos ajustar la duración seleccionando el gráfico en la línea de tiempo con el botón derecho del ratón y seleccionamos Velocidad/duración...



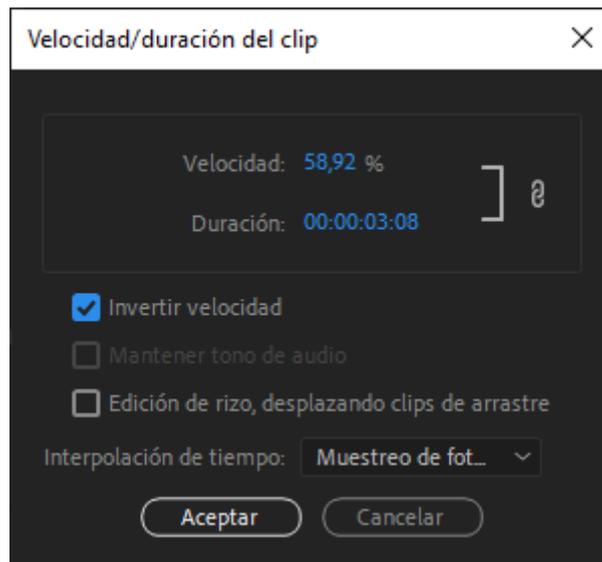
En esta ventana podremos controlar la velocidad de una forma más exacta, bien ajustando el porcentaje o el tiempo de duración.

Si queremos que el título permanezca más en pantalla podemos congelarlo.

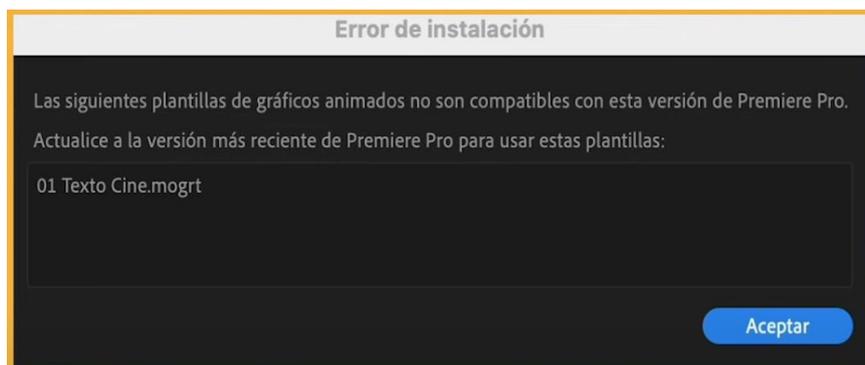
Nos colocamos con el cabezal de reproducción donde queremos que se congele la animación y con el botón derecho seleccionaremos Añadir Congelar fotograma.

Con esto lo que hemos realizado en un corte del gráfico y de este modo podemos ampliar la segunda mitad.

Si queremos que nuestra animación finalice con una animación invertida a como comienza, lo que tenemos que realizar es cortar la animación en el punto que ya se muestra y copiarla al final, con el botón derecho del ratón en velocidad/duración seleccionaremos Invertir velocidad.



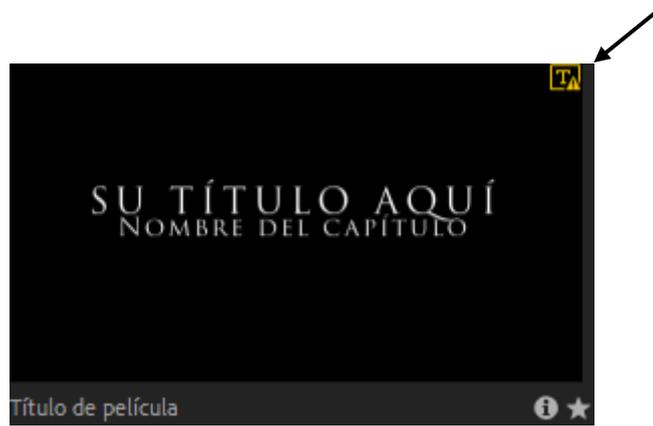
Algunas veces si instalamos una plantilla con una versión reciente de Premiere y la queremos utilizar con versiones más antiguas de premiere, esto nos puede dar un error de incompatibilidad.



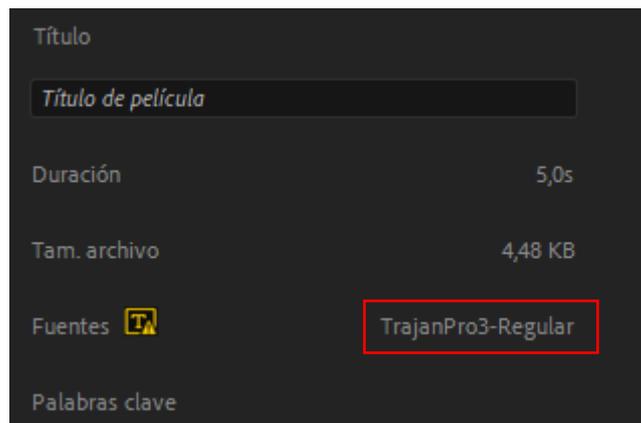
Otro problema menor es que la fuente de texto no la tengas instalada.



En la plantilla te saldrá el icono de precaución:



Si le damos al icono de información que se encuentra en la parte inferior derecha.



Nos dirá que tipo de fuente tiene esta plantilla que deberemos instalar en nuestro ordenador, si quieres usar el mismo tipo de fuente que uso el que creo la plantilla en caso contrario.

Recuerda que el archivo que descargaste al principio tienen todas las fuentes que he utilizado para crear dichas plantillas.

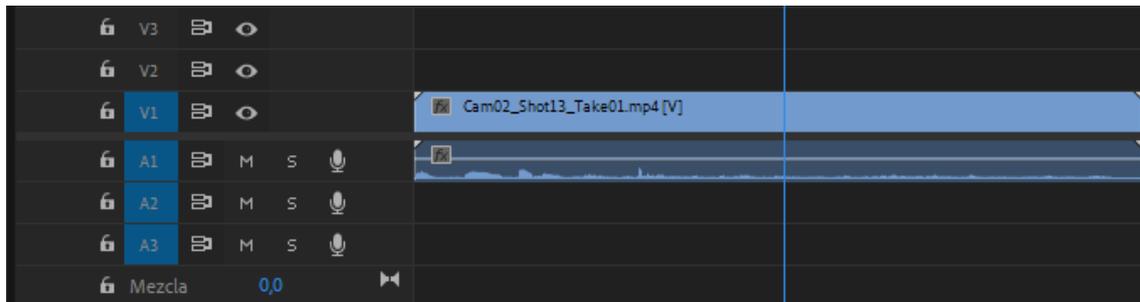
Capítulo 31.- 3 Métodos para congelar un fotograma en Premiere

Para este capítulo en el siguiente enlace tienes 20 efectos de sonido de disparos de cámara.

<https://mega.nz/file/dPIIAaBD#jDaD5Qt3I7h39ZuAcfWbaW6NPDi3FtpWe-CeYSBaATo>

El fotograma congelado se utiliza para la simulación de la toma de una fotografía.

En este capítulo aprenderás los métodos para realizarlo y algunos movimientos que le dan dinamismo.

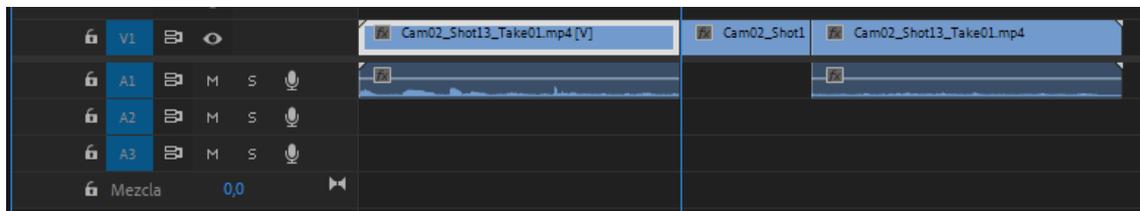


Ya hemos ingresado un video en el panel de la línea de tiempo y el cabezal reproductor lo hemos colocado donde queremos realizar el efecto.

Método 1:

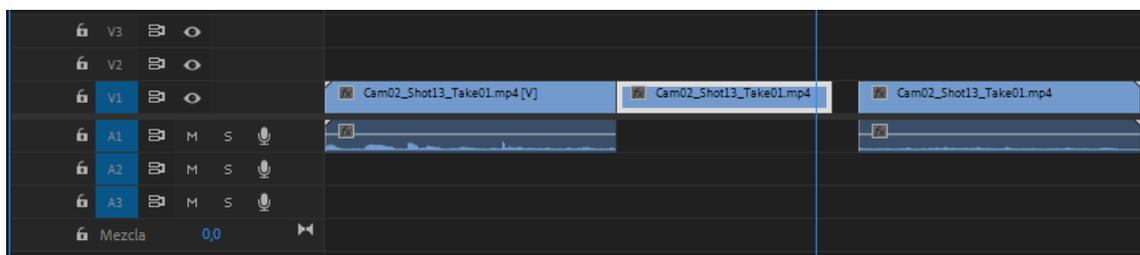
Lo primero que tenemos que hacer es localizar el punto donde queremos realizar dicho efecto.

Seleccionamos con el botón derecho el clip y elegimos "Insertar segmento de Congelar fotograma":

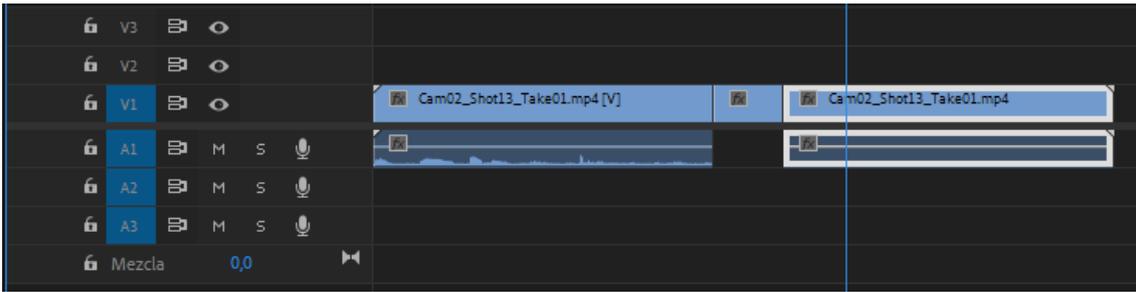


Por defecto no crea dos segundos de fotograma congelado.

Podemos modificar el tiempo separando el video que se encuentra en la parte derecha y modificar el tiempo del segmento congelado.



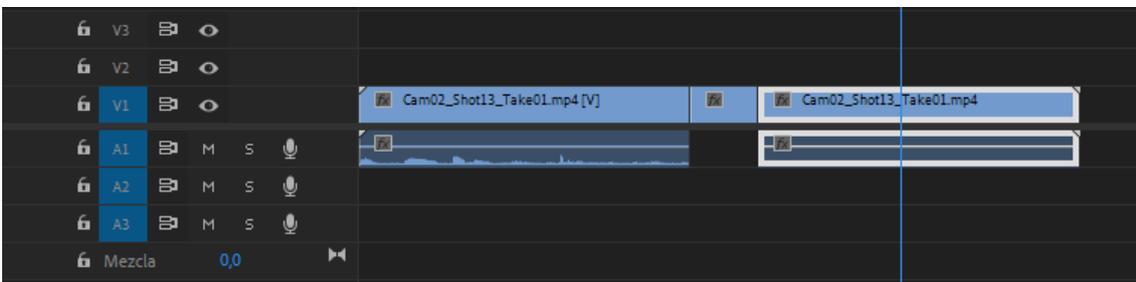
Para obtener el efecto de una instantánea el tiempo es de 1 segundo.



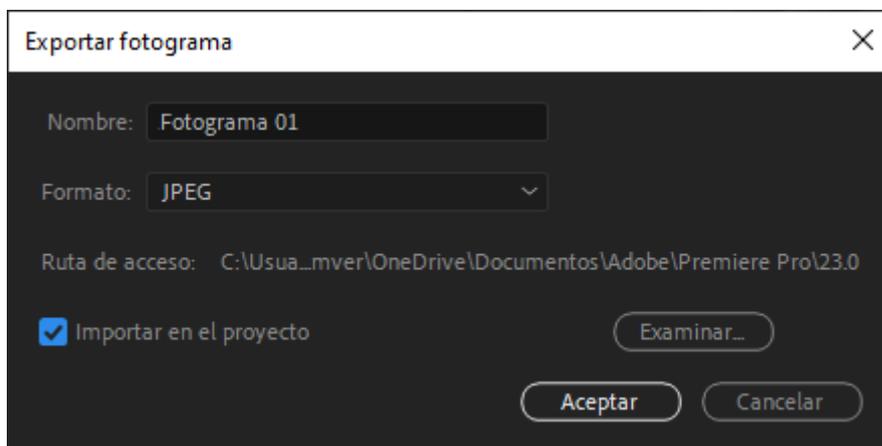
Para unirlo con el clip se encuentra a su derecha es seleccionar el hueco con el botón derecho del ratón y seleccionar 'Eliminar rizo'.

Si en la parte inferior tenemos una pista de audio, con este método también se cortará la pista de audio, para que esto no suceda activaremos al candado de dicha pista (Bloque de pista).

Segundo método:



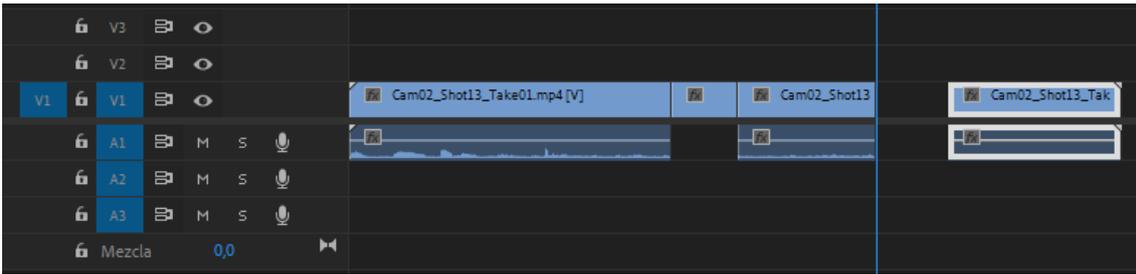
Del panel Programa seleccionaremos la cámara.



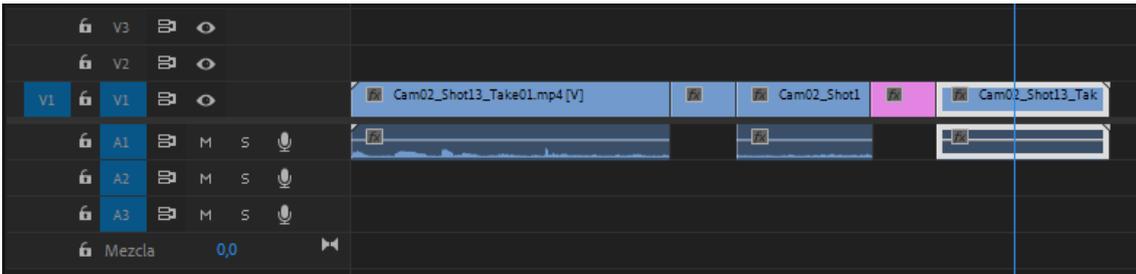
Daremos nombre al fotograma, seleccionaremos el tipo y además activaremos la casilla 'Importar en el proyecto?', seguido del botón Aceptar.

Ya tenemos este fotograma en el panel de proyectos, a continuación seleccionamos la cuchilla para cortar el clip donde se encuentra el cabezal del reproductor.

Separamos el corte.



Insertamos el fotograma entre las dos partes, modificamos la duración a 1 segundo y unimos el clip que se encuentra a su derecha.

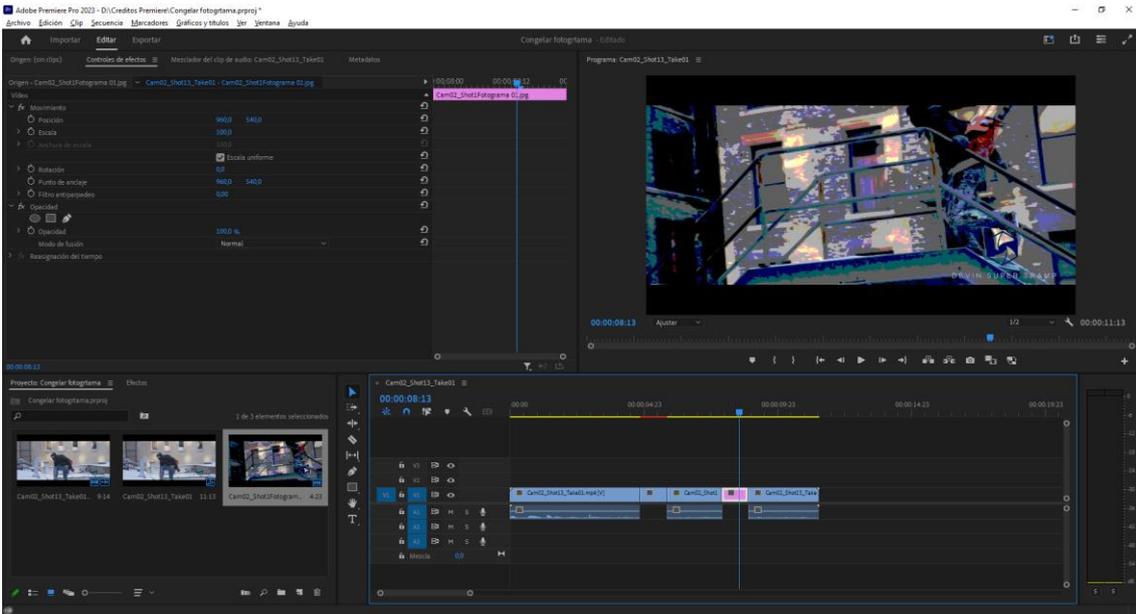


Este método lo vamos a utilizar cuando necesitemos editar el fotograma con Photoshop. Si seleccionamos esta imagen desde la línea de tiempo con el botón derecho del ratón podremos seleccionar Editar en Adobe Photoshop.

En Photoshop en el Menú imagen seleccionaremos Ajustes y por ultimo Posterizar...



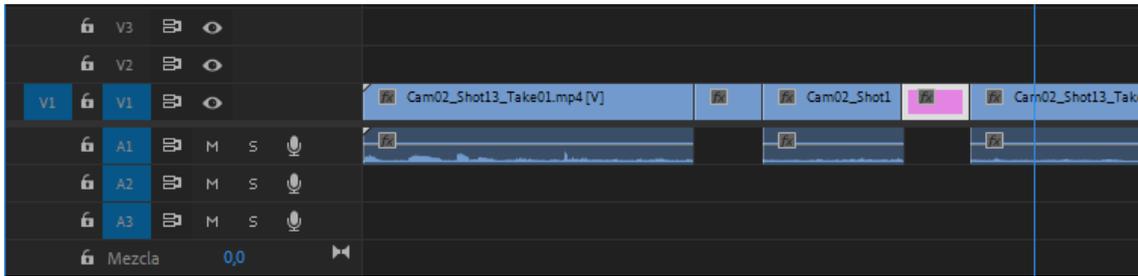
Guardamos los cambios y ii volvemos a Premiere podremos observar el resultado:



En el primer congelado al no ser una imagen no nos deja realizar la edición con Photoshop.

Tercer Método:

Se suele realizar para la finalización de un clip.



Buscamos el fotograma donde queremos finalizar el clip.

Seleccionamos con el botón derecho del ratón 'Añadir Congelar fotograma'.

Se crea un corte en el clip.

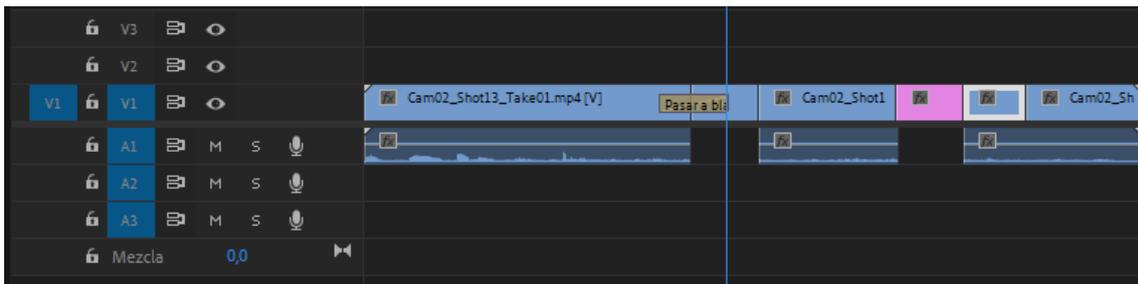
Quedando todo lo que se encuentra a la derecha congelado.

¿Qué efectos podemos incluir?

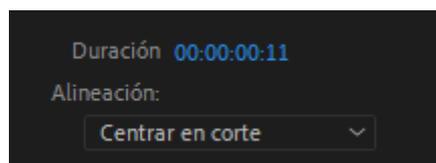
Vamos a seleccionar el primer fotograma que tenemos en el panel línea de tiempo.

Para hacer el efecto del flash agregaremos el efecto 'Pasar a blanco'.

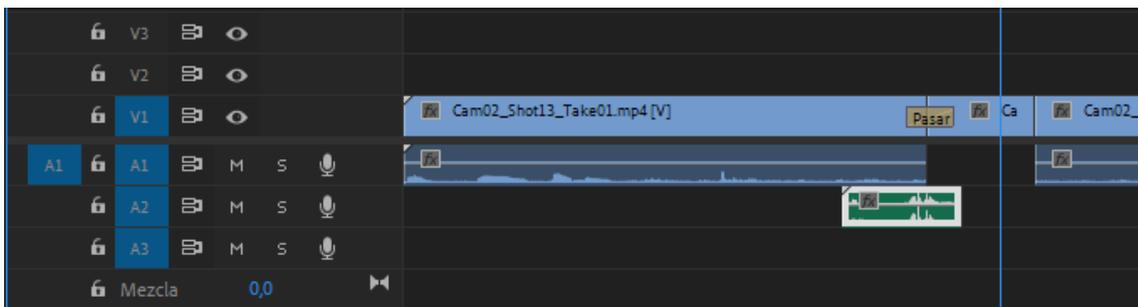
Lo seleccionamos y lo insertamos en el corte del clip.



Para que sea un efecto más creíble que tenga una duración de 11 fotogramas.

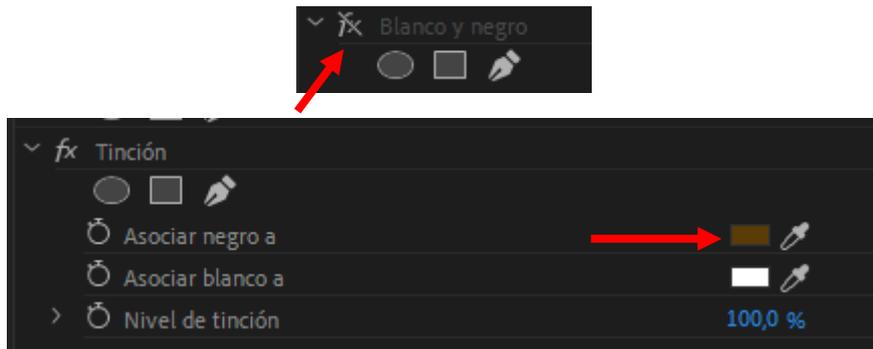


Vamos a importar un efecto de sonido para realizar el clic que hace la cámara al tomar una foto.



Más efectos que le podemos añadir el efecto de 'Blanco y negro', que arrastraremos al clip congelado.

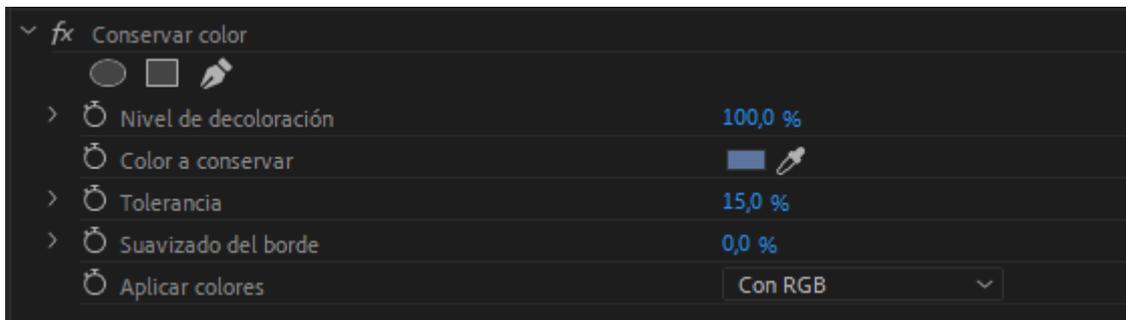
También podemos hacer el efecto de color a sepia para ello buscaremos 'Tinción', antes tenemos que desactivar 'Blanco y Negro' en el panel de Control de efectos.



Cambiándolo a un color marrón.

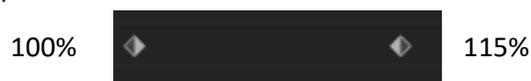
Vamos a desactivar el efecto de 'Tinción'.

Y buscamos el efecto 'Conservar color', lo aplicamos al fotograma congelado.



Con el conta gotas seleccionaremos el color que no queremos que se pierda y en nivel de decoloración seleccionaremos el 100%.

Otro efecto que le vamos a agregar al último fotograma congelado es aumentar 15% su escala en su parte final, pues lo pondremos a 115%.

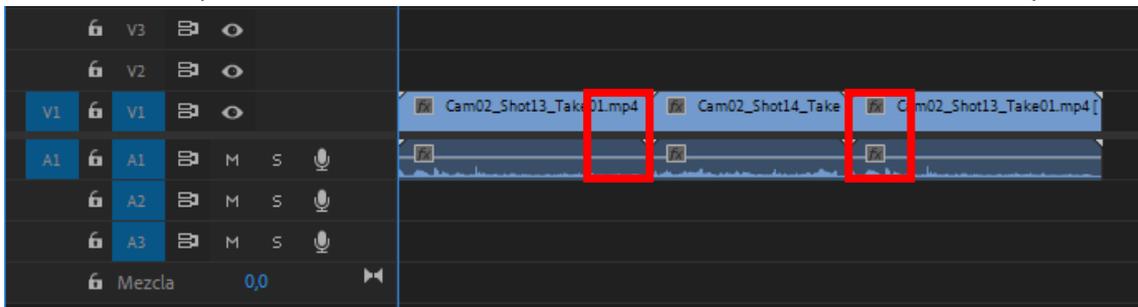


Vamos a agregar una rotación evitando que se vea parte del fondo negro.



Capítulo 32.- Editar más rápido usando atajos de teclado en Premiere

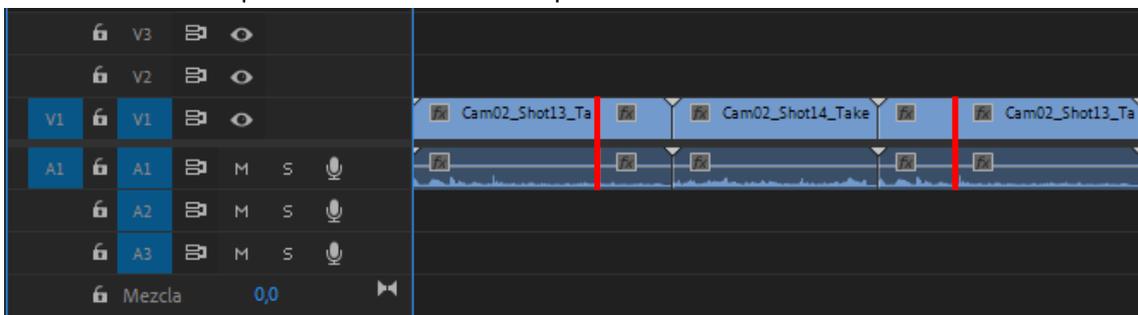
En este breve capítulo vamos a ver como acelerar tu edición de video con las teclas Q y W.



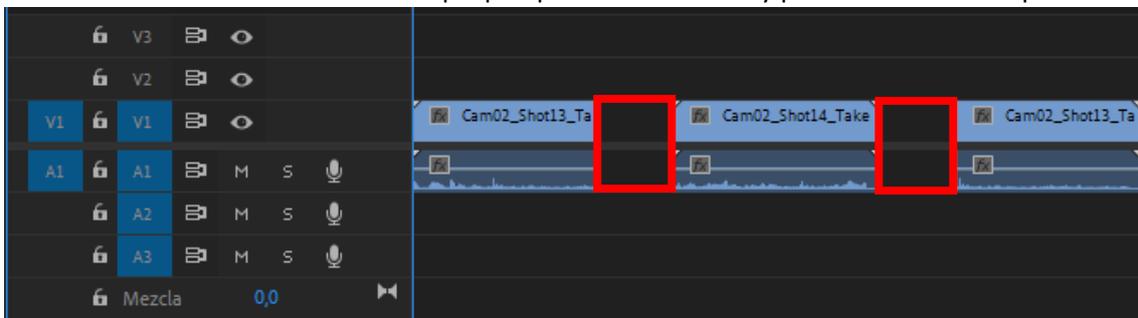
Queremos eliminar los trozos seleccionados del clip 1 y del clip 3.

Primer método:

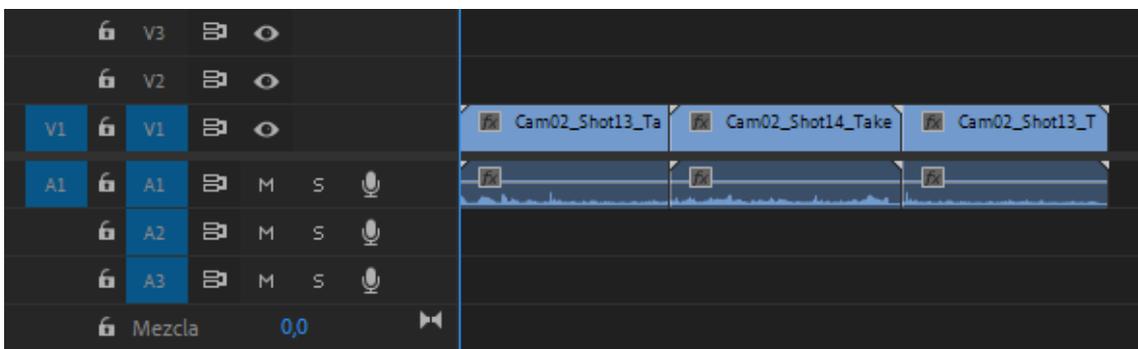
Seleccionar donde queremos cortar los dos clips.



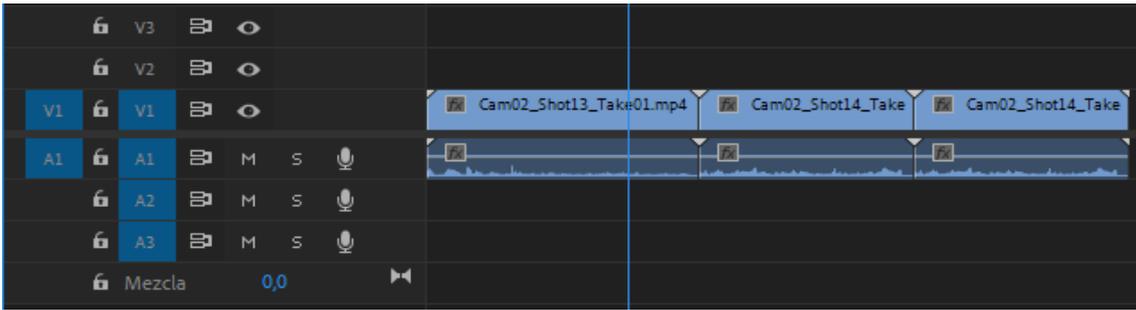
Ahora seleccionar las zonas de los clips que queremos eliminar y presionar la tecla Suprimir.



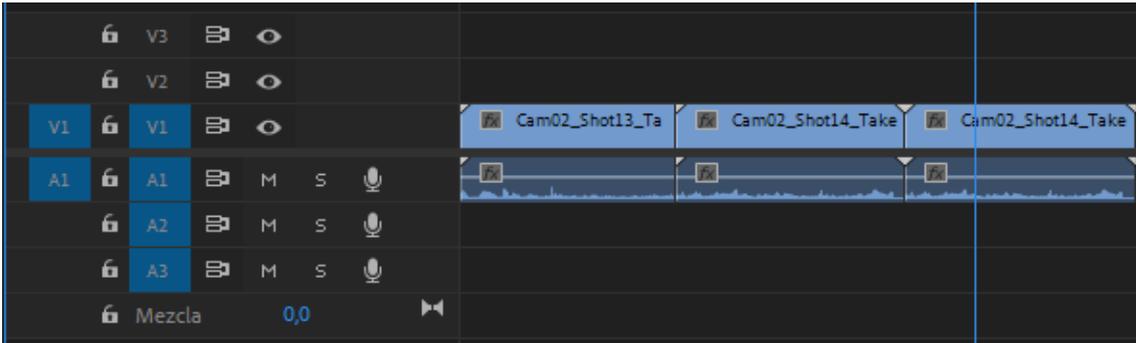
Hacer un clic con el botón derecho del ratón en las zonas que no hay clip y seleccionar 'Eliminar rizo'.



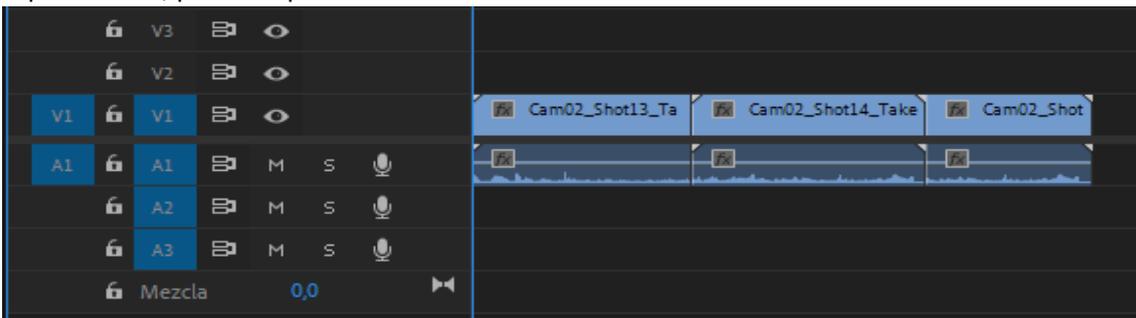
Segundo método:



Queremos eliminar desde donde se encuentra el cabezal de reproducción hasta el final del clip, para ello presionaremos la tecla 'W'.

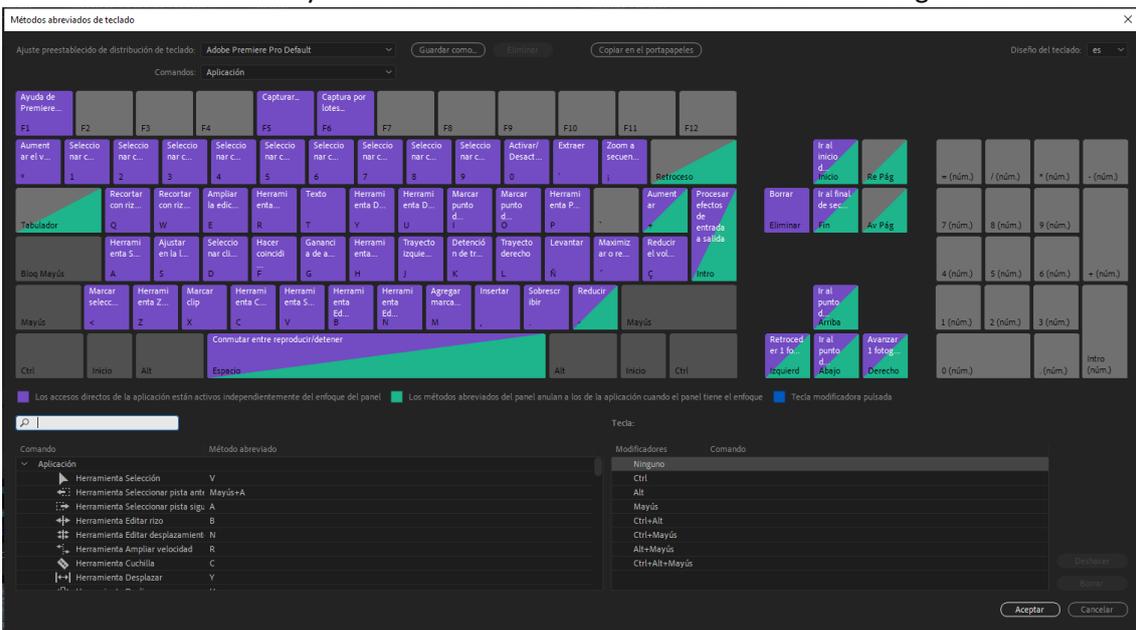


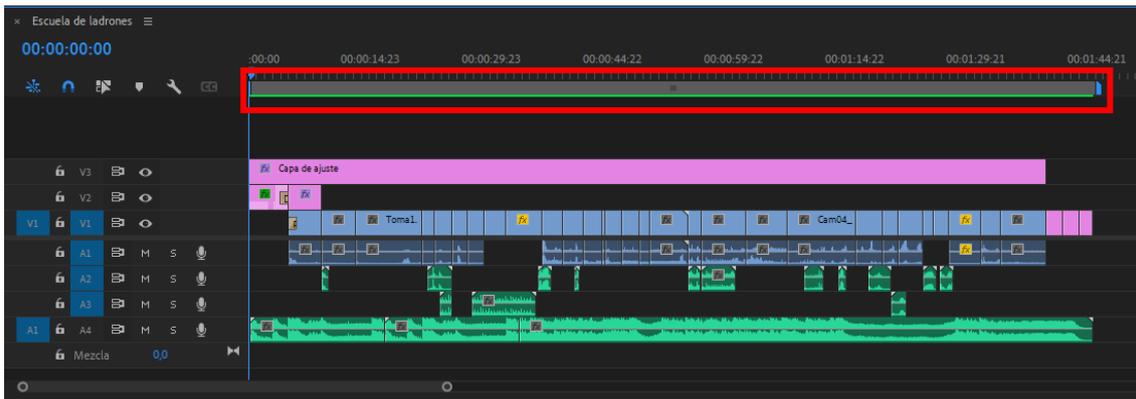
Queremos eliminar en el tercer clip desde el principio hasta donde se encuentra el cabezal de reproducción, para ello presionamos la tecla 'Q'.



Hemos obtenido el mismo resultado pero realizando menos pasos.

Si seleccionamos Edición y Método abreviado del teclado observaremos la siguiente ventana:





Se encuentra por encima de la línea de renderizado.

En los extremos de la misma aparecen unos deslizadores para seleccionar la parte que queremos exportar.



El siguiente paso será realizar un visionado de lo que hemos editado y comprobar que todo está correcto.

Si tenemos partes de rojo en el renderizado una buena práctica es renderizar. Si tu equipo no es muy potente te garantiza una reproducción de calidad, además de acelerar la exportación final.

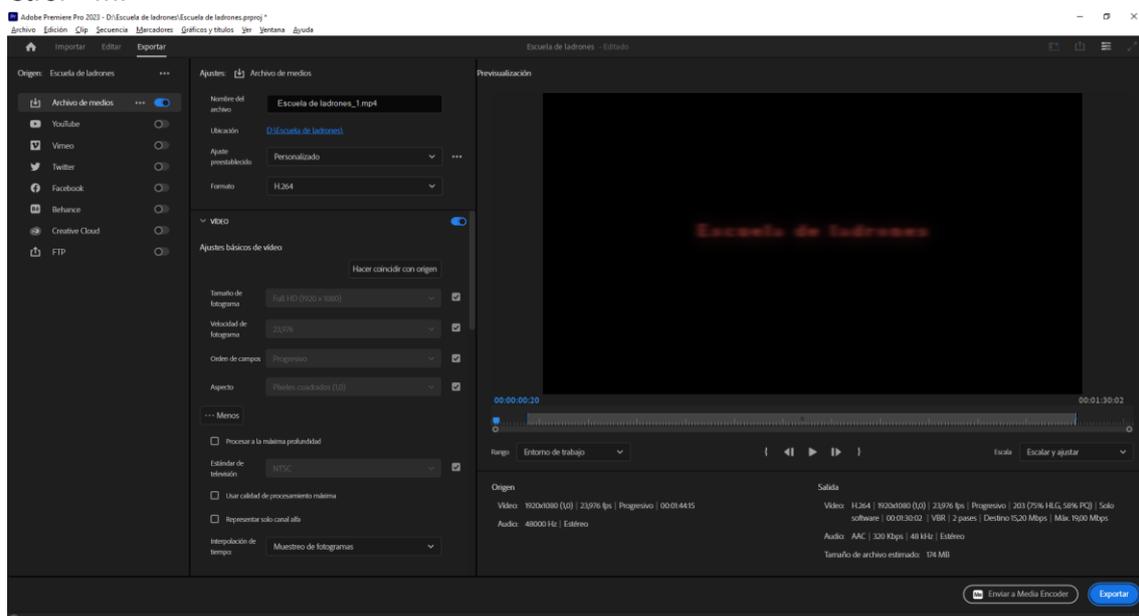
Ajustes de exportación:

una forma es seleccionar la secuencia desde el panel de proyectos con el botón derecho del ratón y seleccionar 'Exportar medios'.

Otra forma es seleccionar la secuencia desde la línea de tiempo ir al menú Archivo seguido de exportar y por último Medios...

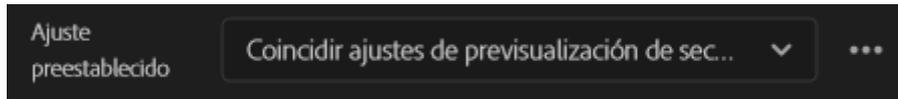
Si no seleccionamos la secuencia desde la línea de tiempo esta opción no estará disponible.

También con la secuencia seleccionada desde el panel línea de tiempo y seleccionando las teclas Ctrl + M.



Se nos abre la ventana de ajustes de exportación.

En la parte derecha podemos ver una previsualización del proyecto.



Si seleccionamos esta opción los ajustes de exportación automáticamente coincidirán con los ajustes que configuramos a la secuencia al principio.

No se suele utilizar ya que los formatos no son compatibles con muchos reproductores de vídeo.

Entre los formatos de audio podemos seleccionar AIFF, AAC, Audio en forma de onda y el MP3.

Formatos de imagen como DPX, Gif animado, una secuencia de imágenes JPG, PNG estos admiten transparencias y tiene mayor calidad.

Imágenes Targa y TIFF, en las dos podemos seleccionar que no tengan compresión y la calidad que obtenemos en ambas es muy grande.

Con Targa solo podemos tener una profundidad de 8 bits y con TIFF podemos ajustar la profundidad a 8, 16, o 32 bits.

Para vídeos tenemos el MPEG2 que es el estándar que no son de alta resolución.

El H264 es el code ideal de definición más usado y el más compatible actualmente.

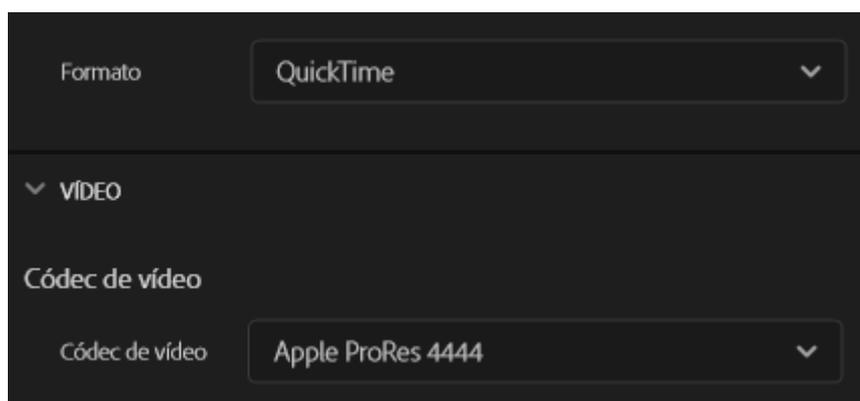
El HEVC (H265) se consigue comprimir más el archivo consiguiendo la misma calidad.

El formato QuickTime donde podemos utilizar muchos tipos de code.

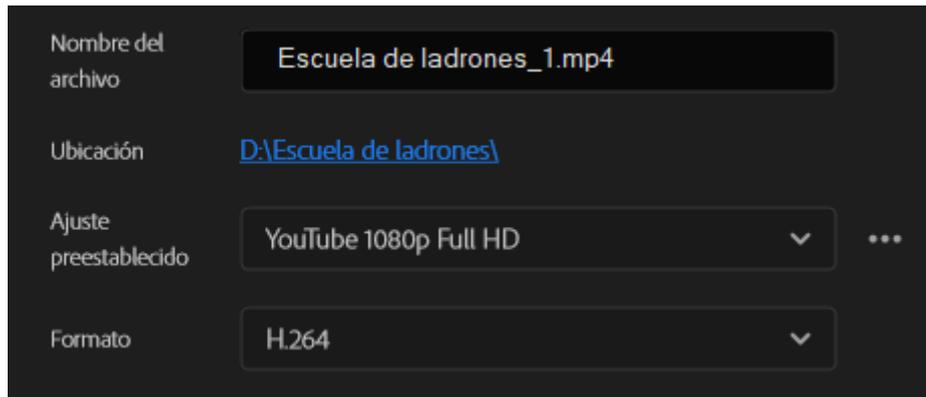
El formato DCP para la proyección en el cine.

Dependiendo del formato vamos a definir los diferentes ajustes.

La primera opción que vamos a realizar es crear un video mastes para guardarlo con una gran calidad y poder usarlo para sacar diferentes versiones.



A continuación vamos a crear una versión para YouTube.



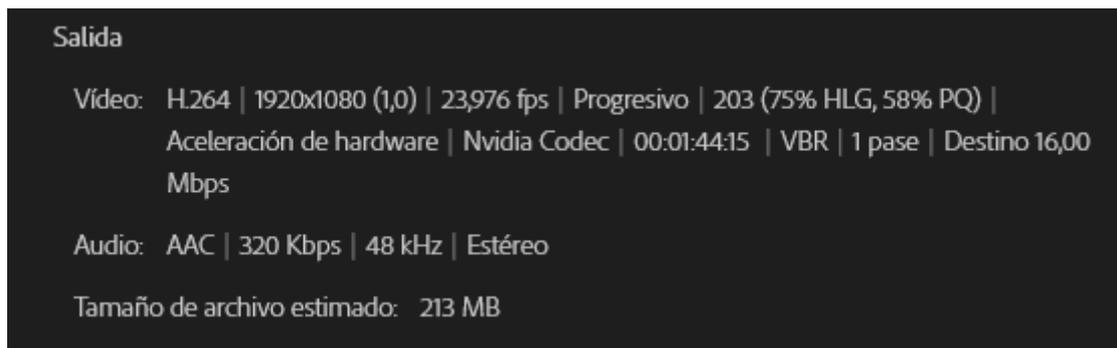
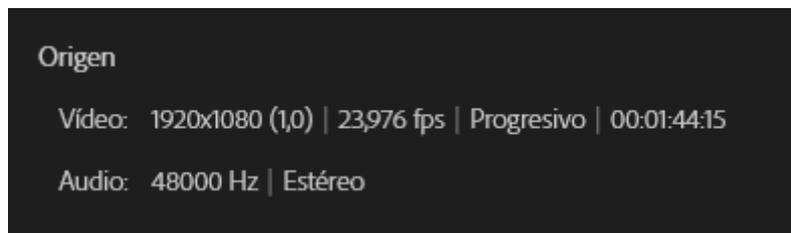
El formato H.264 con el contenedor mp4.

Si seleccionamos el texto que esta subrayado de color azul nos dará opción a asignarle otro nombre y cambiar su ubicación.

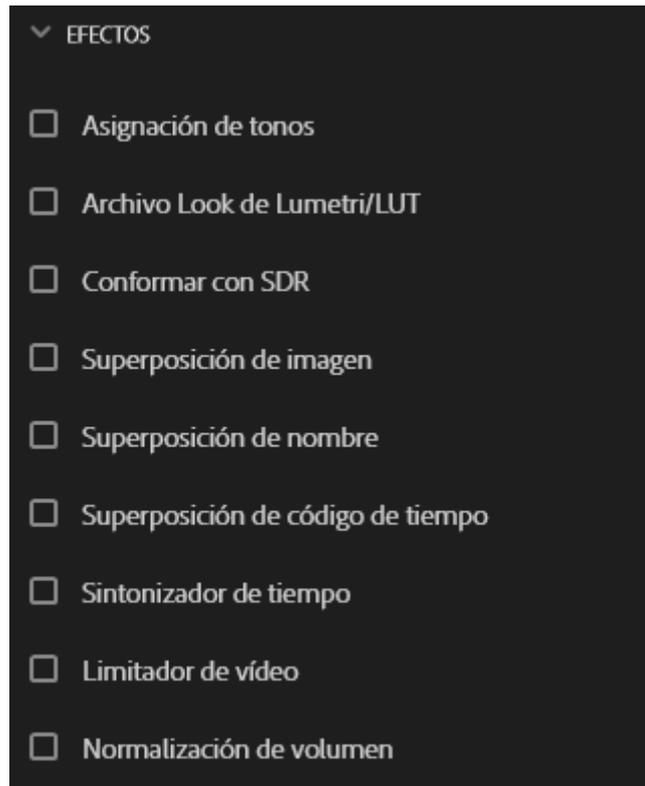


Podemos exportar el audio y el video o solo uno de ellos.

En el apartado de salida podemos ver un resumen de configuración de entrada y salida.



La opción de efectos:



Nos da una serie de opciones que podemos añadir a nuestra edición.

Podemos incluir un filtro de color, añadir marca de aguas y código de tiempo entre otros.

Estas opciones se suelen utilizar poco.

Si activamos la opción 'Superposición de código de tiempo'.



Mostrará el tiempo de reproducción.

Si ponemos superposición del nombre.

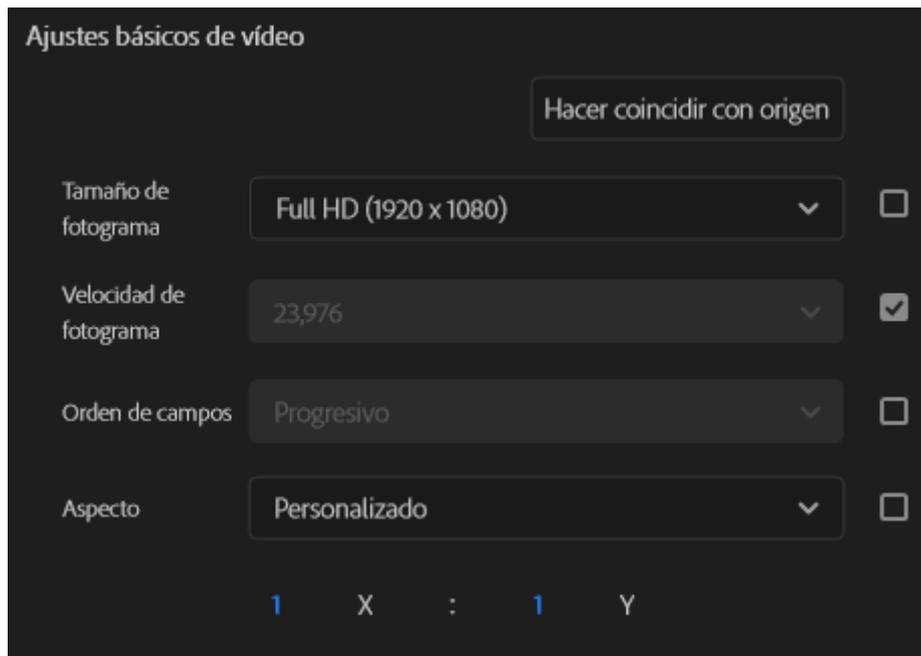


Desplazamiento (X, Y)	548	683
Tamaño	15	
Opacidad	40	

Podemos cambiar su posición, tamaño y opacidad.



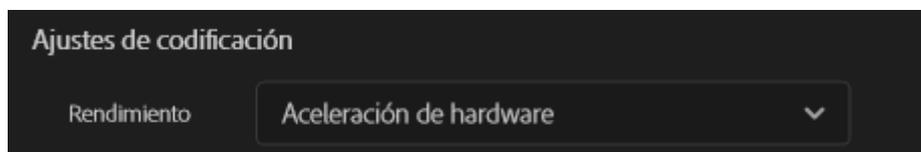
La opción video:



Podemos cambiar la resolución o la velocidad de fotogramas.



Si activamos la opción Procesar a la máxima profundidad estará procesando la profundidad de color al máximo, esto tiene como consecuencia más calidad en el archivo de salida y un mayor tiempo de procesado.



Si tenemos una tarjeta de gráfico compatible podemos seleccionar Aceleración de hardware, consiguiendo en proceso de exportación más rápido.



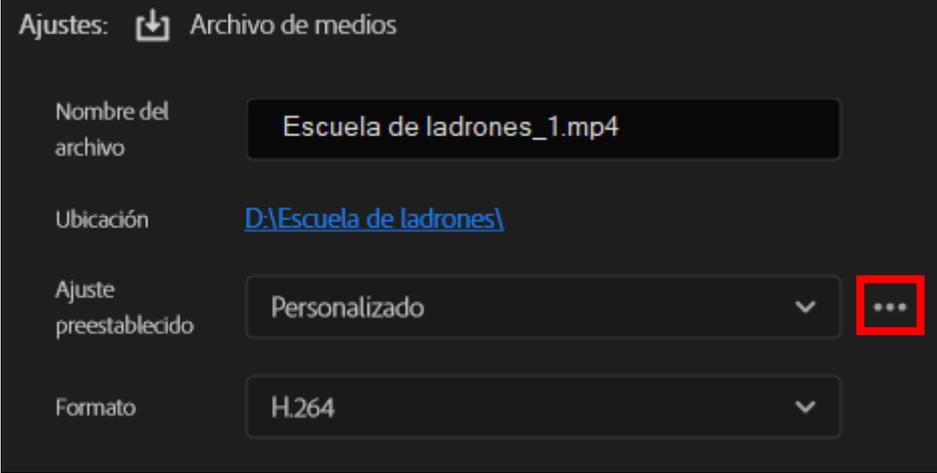
En los ajuste de velocidad están la clave del video que vamos a exportar, cuanto más alta sea la velocidad más información por segundo va a tener nuestro video.

Podemos cambiar la codificación de velocidad de VBR, 1 pase a VBR, 2 pases y el video tendrá más calidad, por ejemplo si grabamos una carrera de fórmula 1.

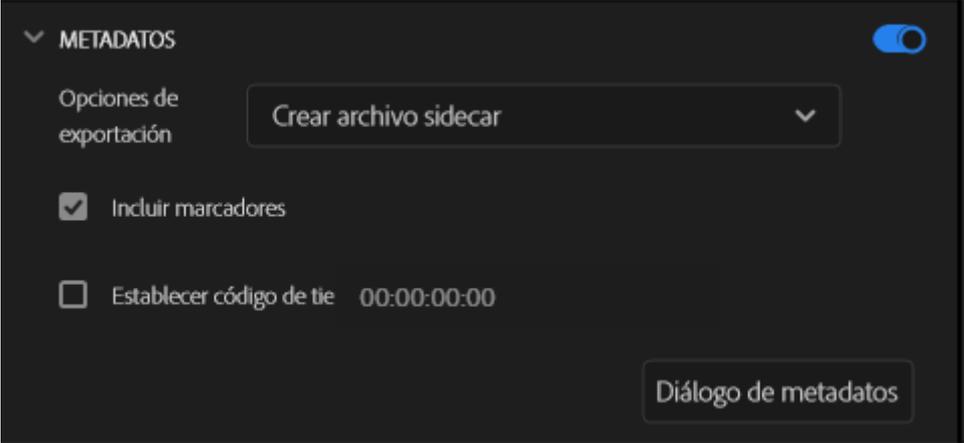
Hay reproductores como el QuickTime Player donde nos da la información de velocidad de datos.



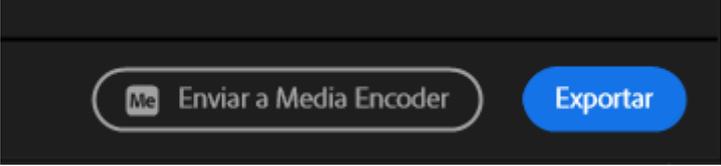
En YouTube esta opción 'Usar calidad de procesamiento máxima' la usaremos cuando en la edición hayamos realizado un aumento o disminución de escala en algún video en la línea de tiempo.



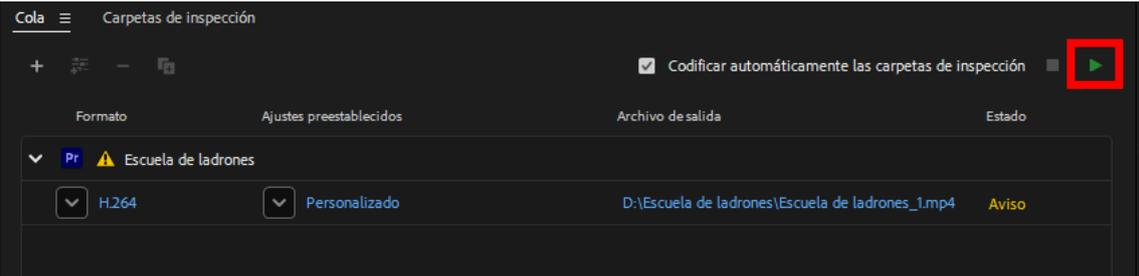
En esta opción podemos guardar estos ajustes para proyectos futuros.



Para añadir los metadatos.



Podemos exportar desde Premiere, este quedará bloqueado hasta que termine la exportación. Otra opción es Enviar a Media Encode.



Le daremos al play para exportar y seguir trabajando con Premiere.

Capítulo 34.- Archivar los proyectos de video terminados

Hemos terminado nuestro proyecto, lo hemos exportado y ya tenemos nuestro video final totalmente terminado.

¿Qué hacemos con el proyecto? si lo borramos ganamos espacio en el disco duro pero perdemos toda la posibilidad de poder corregir cualquier error que tuviera el video y no nos hubiéramos dado cuenta a la hora de exportarlo.

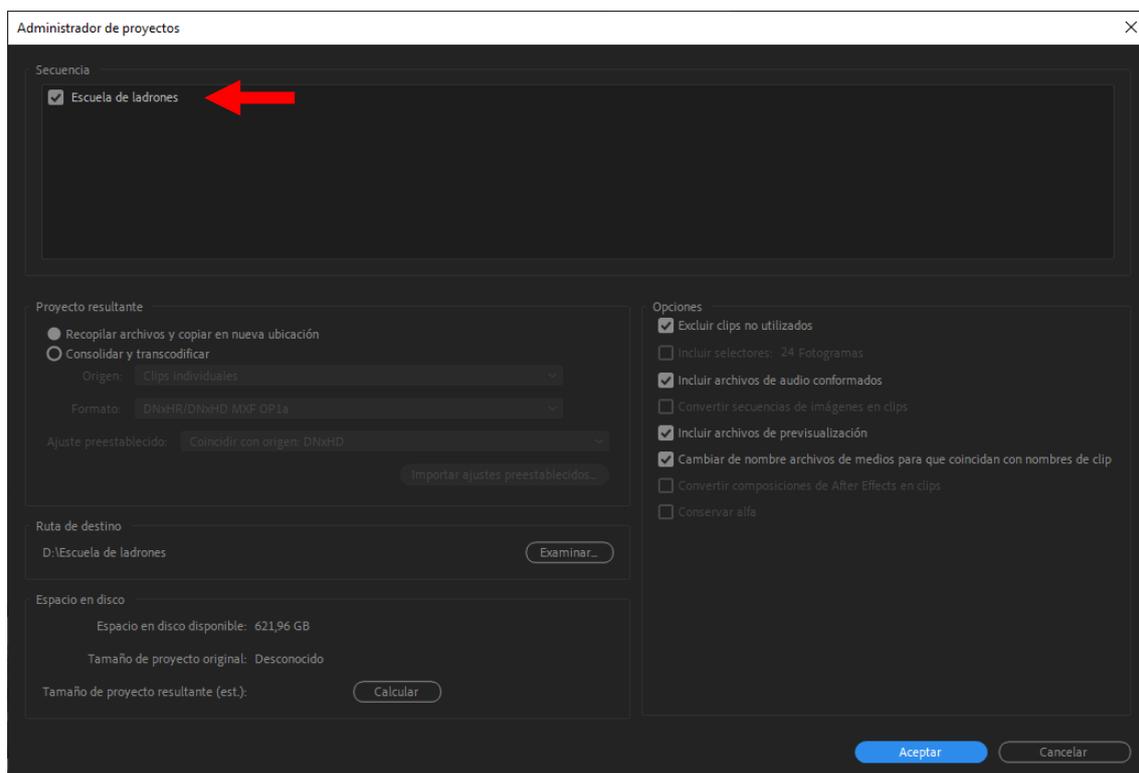
También es interesante tener guardado estos proyectos par añadir material en futuros proyectos.

Seguramente habremos utilizado archivos de diferentes carpetas o de diferentes discos duros. por lo tanto tendríamos que ir buscando estos distintos archivos y recopilándolo en una carpeta, teniendo en cuenta que no todos los archivos que hemos importado al proyecto son usados.

Premiere este trabajo nos lo hace automáticamente.

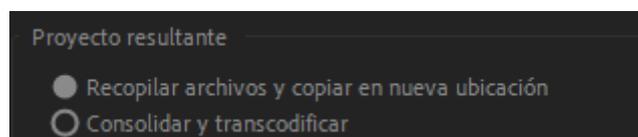
Vamos a ver el administrador de proyectos.

Del menú Archivo seleccionaremos Administrador de proyectos.

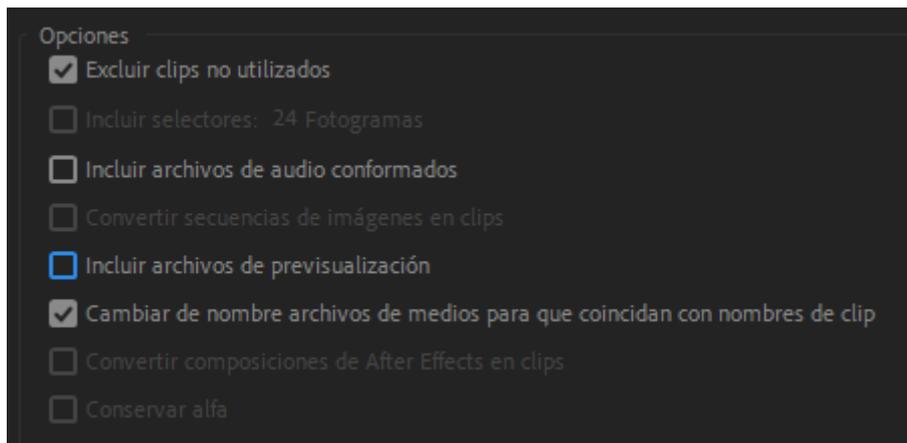


En el panel secuencias nos muestra todas las secuencias que tiene el proyecto, en nuestro ejemplo solo tenemos una secuencia.

Si tenemos varias seleccionaremos aquellas que nos pueden interesar.



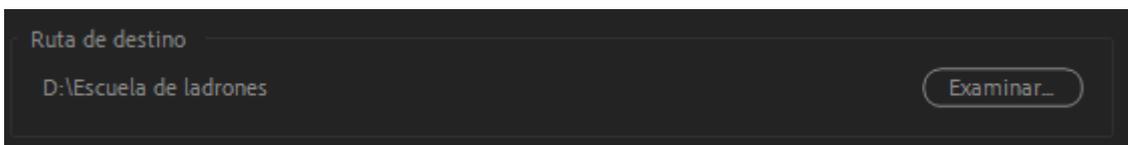
En proyecto resultante dejaremos seleccionada la primera opción.



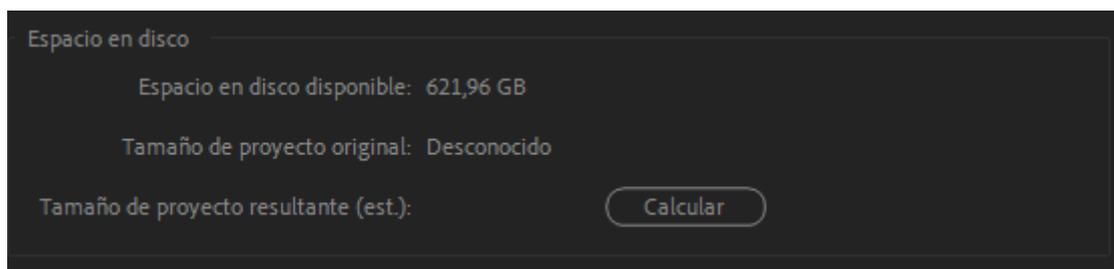
En opciones dejaremos activada la opción 'Excluir clips no utilizados', de este modo solo nos copiará los archivos de video y audio que se utilizan en el proyecto y los restantes los excluirá.

Activar las opciones 'Incluir archivos de audio conformados' y 'Incluir archivos de previsualización' harán que se incluyan en la carpeta todos los archivos que Premiere va ir creando internamente para acelerar la visión, como va a ocupar mucho espacio es recomendado dejarlos sin seleccionar.

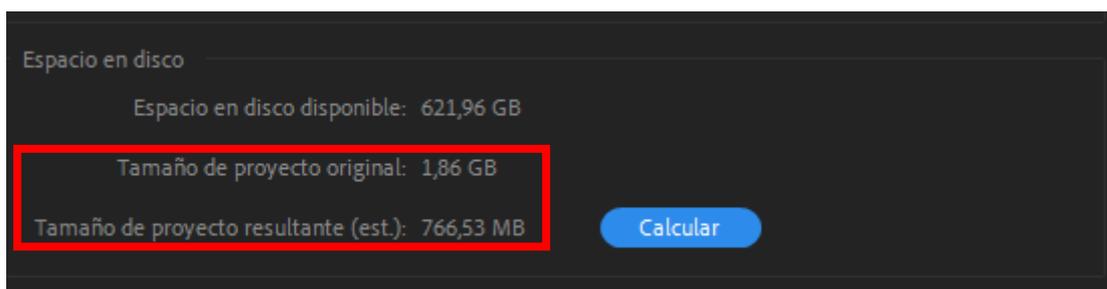
La opción de 'Cambiar de nombre archivos de medios para que coincidan con nombres de clip' en caso que se le haya cambiado el nombre a algún archivo en el pasado en el panel proyecto el archivo final sea renombrado de la misma manera.



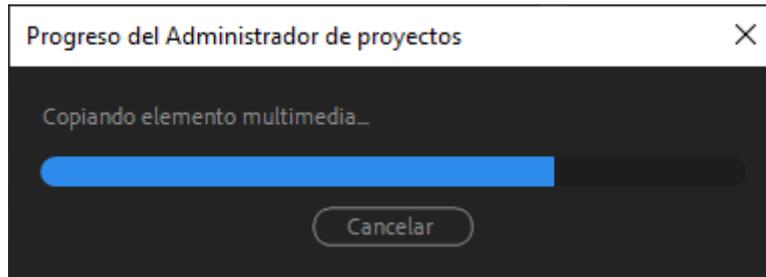
Aquí nos muestra la ruta de destino, pulsando Examinar podemos cambiar su ubicación.



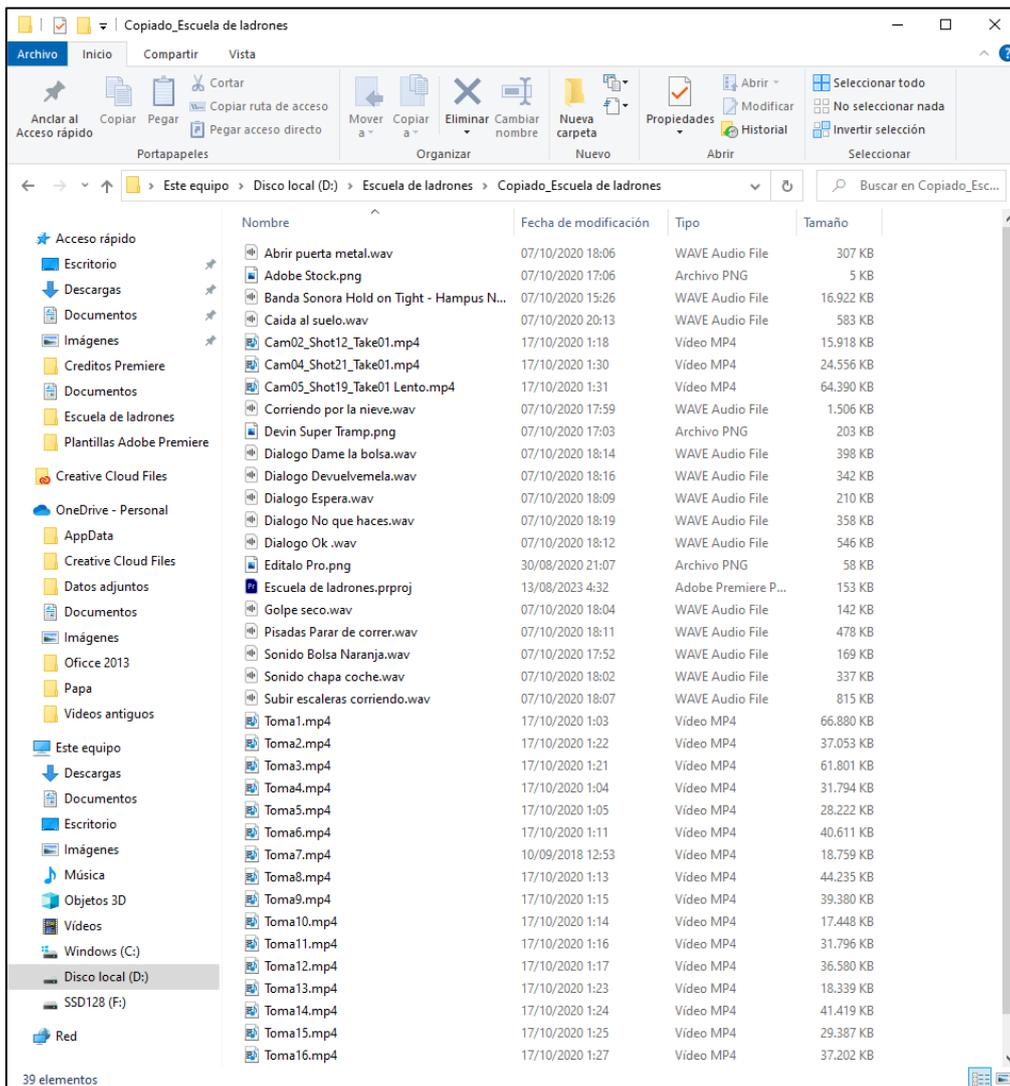
En espacio de disco nos muestra la memoria disponible del disco, por otro lado el tamaño del proyecto original y tamaño del proyecto resultante, para obtener estos datos hay que darle al botón Calcular.



A continuación pulsaremos el botón Aceptar.



Vamos a ver la carpeta que ha generado:



Capítulo 35.- Problemas comunes al editar en Premiere

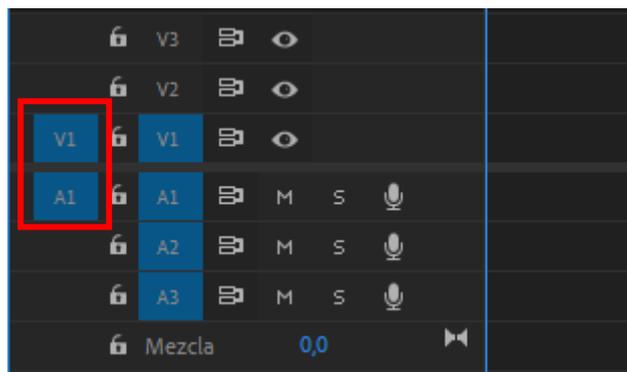
Vamos a comenzar con uno de los problemas que nos puede pasar cuando importamos material a la línea de tiempo.

Si alguna vez nos muestra solo la pista de video y no la del audio y el video contiene audio ya que en el panel origen se reproduce la pista de audio.

También se nos puede dar el caso contrario que al importarlo a la línea de tiempo solo nos muestre la pista de audio.

Si el audio y el video se reproduce en el panel origen vamos a descartar un problema de code.

El problema puede estar en la configuración de la línea de tiempo.



Hay que asegurarse que las pistas de video y audio están activas.

Otro problema puede ser que estando los dos selectores activos no se muestra la pista de video o de audio.

Si lo reproducimos en el panel origen y no se reproduce el sonido es porque tu ordenador no dispone de los code para reproducir dicho audio.

Otra solución es descargar QuickTime en tu ordenador:

https://support.apple.com/kb/dl837?locale=es_ES



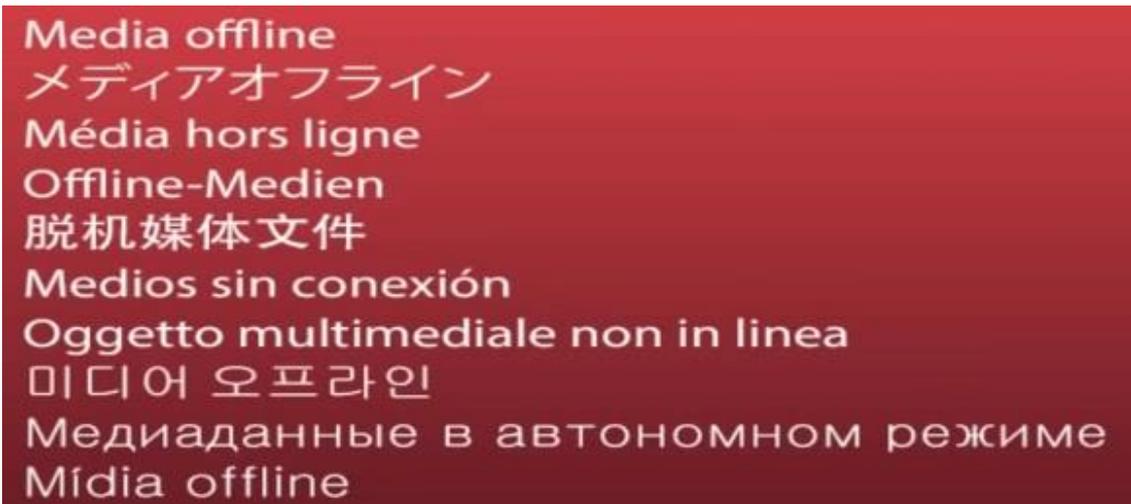
Descargar QuickTime 7.7.9 para Windows

Descargar

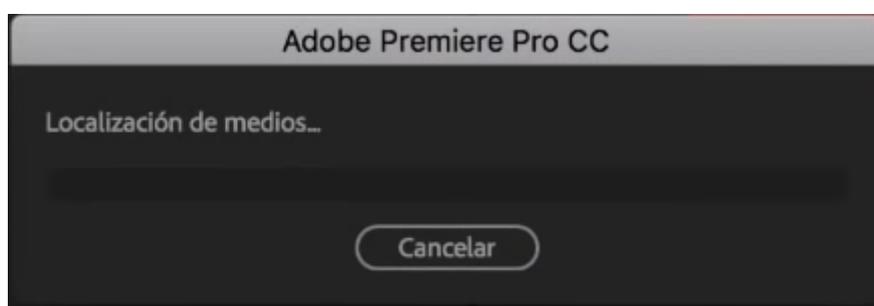
Este reproductor que está disponible tanto para Windows como para Mac contiene una gran cantidad de codes que quedarán instalados en tu ordenador, por lo que Premiere los podrá utilizar si le hiciera falta.

Otro problema que nos puede suceder es que a mitad de la edición de un proyecto modifiquemos archivos y carpetas de su ubicación original.

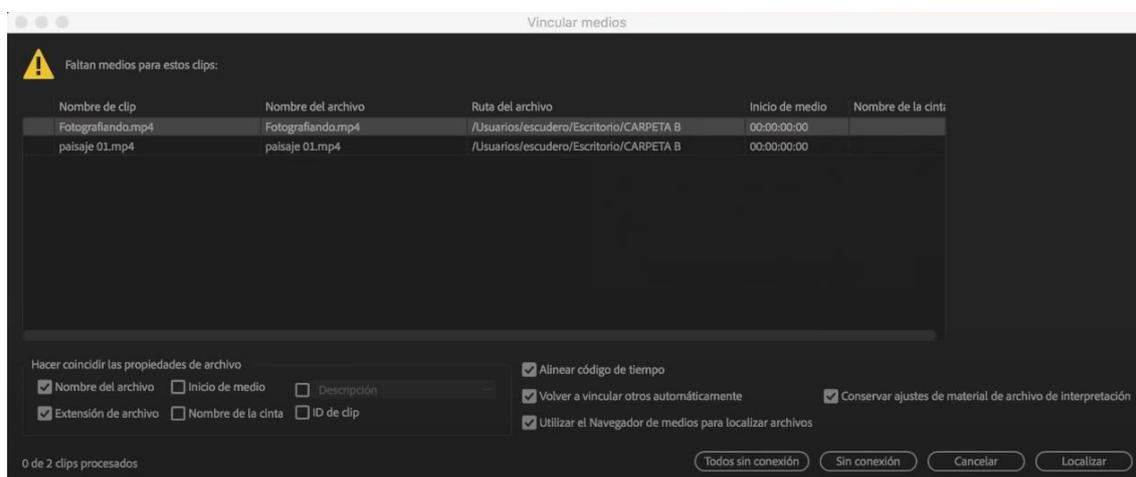
Al ejecutar de nuevo Premiere intentará localizarlos y premiere nos mostrará la siguiente ventana en el panel programas.



Premiere realizará una búsqueda intentando localizarlos de nuevo.



Una vez terminada nos mostrará una lista de los archivos que no ha localizado.



Nos indica el nombre del archivo y la ubicación que tenía.

Para encontrarlos manualmente seleccionaremos el botón Localizar, se nos abre la ventana de buscar archivos donde podremos ayudar al programa seleccionando la nueva ubicación de los archivos y pulsando en Aceptar para terminar.

Si por cualquier motivo esta ventana de vincular medios no se muestra seleccionaremos el botón derecho del ratón sobre el archivo que no encuentra y del menú seleccionaremos 'Vincular medios...', y nos mostrará la ventana de vincular medios para realizar los pasos explicados anteriormente.

Problemas que podemos tener cuando usamos el estabilizador de movimiento.

Si tenemos un video que se ha grabado con muchos movimientos desde el panel de efectos en efectos de video en la carpeta distorsionar seleccionaremos 'Estabilizador de deformación' que arrastraremos al clip.

El programa antes de aplicarlos nos devuelve el siguiente error:

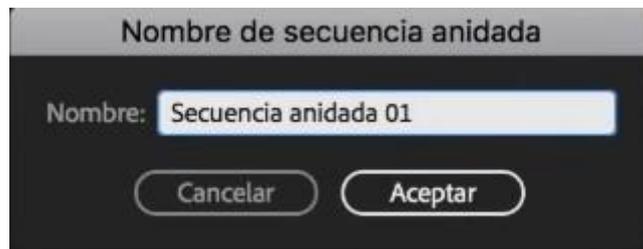
El estabilizador de deformación requiere que las dimensiones del clip coincidan con la secuencia (corrección por anidamiento)

Esto pasa porque estamos utilizando videos que tienen una resolución distinta a la de la secuencia.

Por ejemplo videos en 4K utilizados en una secuencia de 1080.

Tenemos que tener todos los videos de la misma resolución de la secuencia.

Para solucionarlo seleccionaremos el clip con el botón derecho del ratón y seleccionamos Anidar...



Nos saldrá una ventana para que le asignemos un nombre seguido de Aceptar.

Que ocurre cuando anidamos, pues todo lo que se incluya en esta secuencia anidada estará con la misma resolución que la secuencia principal, aun que en su interior hayan videos con resoluciones diferente.

Volvemos a aplicarle el efecto de 'Estabilizador de deformación' , este se aplica sin ningún problema.

Otro problema que nos podemos encontrar en cuando ya hemos estabilizado un clip y queremos modificar su velocidad.

Por ejemplo un video que hemos estabilizado y queremos que vaya a cámara lenta.

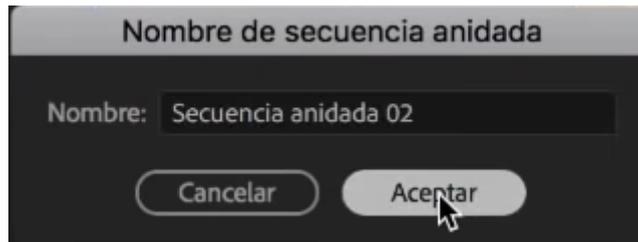
Seleccionaremos la herramienta:



Al modificar el clip nos puede salir el siguiente mensaje:

No se pueden utilizar el Estabilizador de deformación y la Velocidad en el mismo clip

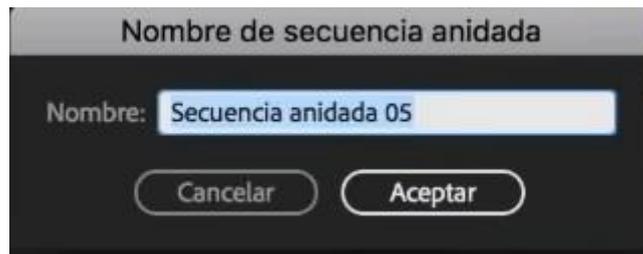
Seleccionamos de nuevo el archivo y con el botón derecho del ratón seleccionaremos de nuevo Anidar...



Si queremos le asignamos un nombre seguido de Aceptar.

Ya podemos modificar su tamaño con la herramienta 'Ampliar velocidad'.

Con la opción anidar podemos tener un problema cuando pretendemos anidar varios archivos.



Le damos a aceptar.

Luego no hay ninguna manera de volver a desanidar.

Solo nos queda la opción del menú Edición y utilizar deshacer o las teclas Ctol + Z.

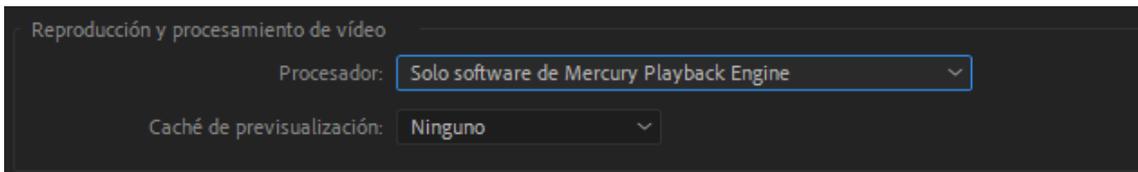
Pero si llevamos varias horas editando la opción deshacer haría que perderíamos el trabajo que hemos realizado hasta este momento.

La única solución es desde el panel proyectos seleccionar la secuencia anidada y arrastrarla al panel de línea y haciéndola coincidir en la línea de tiempo.

Otro problema que podemos encontrar es que al reproducir nuestros clips los muestre de la siguiente forma:

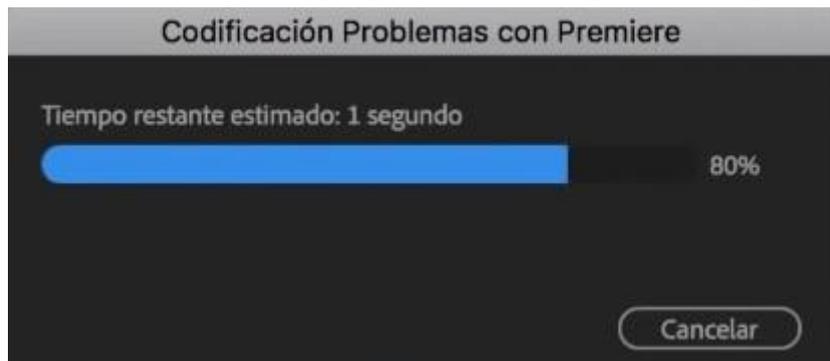


Suele ser porque nuestro ordenador no es lo suficiente potente, no te preocupes, para solucionarlo del menú Archivo seleccionamos Ajustes de proyecto y Generales...

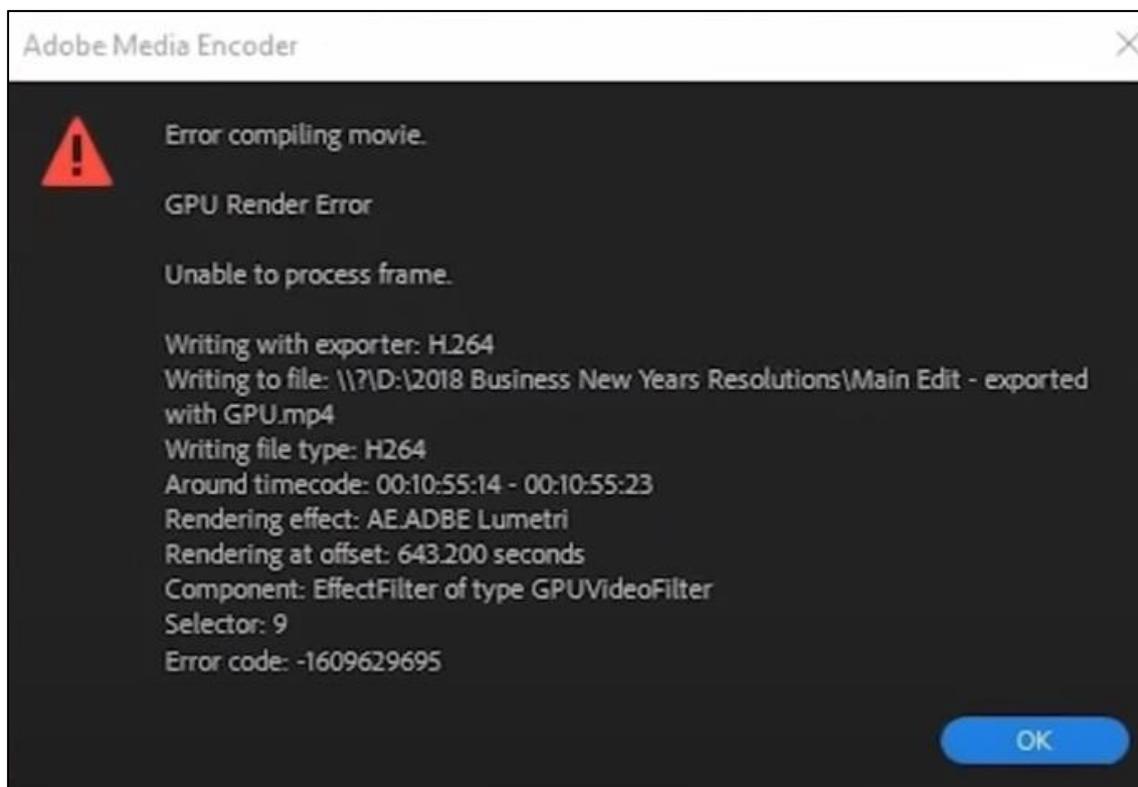


Seleccionamos 'Solo software de Mercury Playback Engine'.

Otro error que se soluciona de la misma forma es cuando estamos exportando y la barra de procesos se queda sin avanzar.



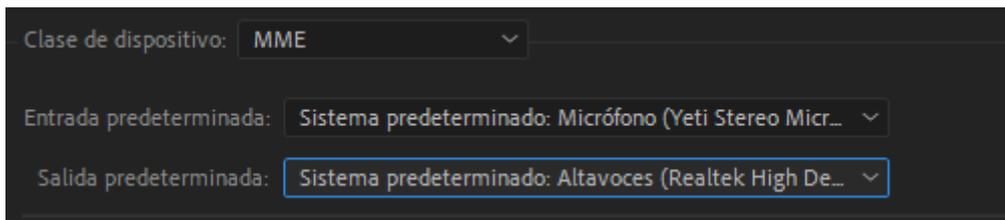
Interrumpiéndose pasado un tiempo la exportación, mostrando la siguiente ventana de error:



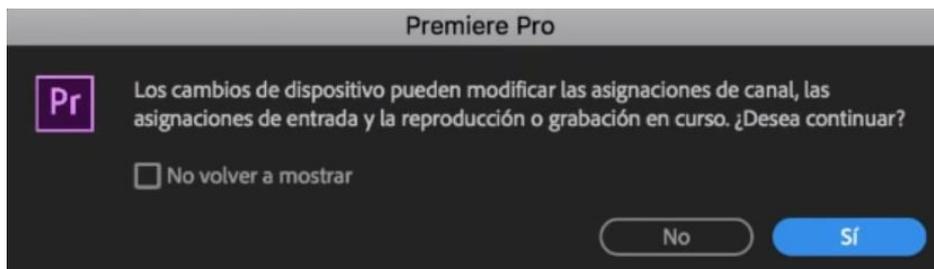
La próxima vez que lo exportes se hará sin ningún problema.

Si cambiamos la salida del audio de unos altavoces a unos auriculares, estos no se van a escuchar, es porque hay que configurarlo desde Premiere.

Del menú Edición seleccionaremos Preferencias y Hardware de audio...



En salida predeterminada seleccionaremos la se sea para los auriculares.



Saldrá una ventana avisándonos del cambio a lo que seleccionaremos Sí y para cerrar la ventana de preferencias seleccionaremos Aceptar.

Por último si queremos enviar un clip o una imagen a otro programa de Adobe para su edición, lo seleccionaremos con el botón derecho y seleccionaremos Reemplazar con composición de After Effects, si tenemos una imagen Editar en Adobe Photoshop y si es un audio Editar clip en Adobe Audition.

Puede pasar que estas opciones no estén activas, porque los programas no están instalados o que sea una versión distinta frente a la versión de Adobe Premiere.

La solución sería actualizar los otros programas a la versión de Adobe Premiere.