



Clara Sainz de Baranda Andújar  
[cbaranda@hum.uc3m.es](mailto:cbaranda@hum.uc3m.es)

Seminario de Edición de Video

# EDICIÓN DE VIDEO CON ADOBE PREMIERE CS5

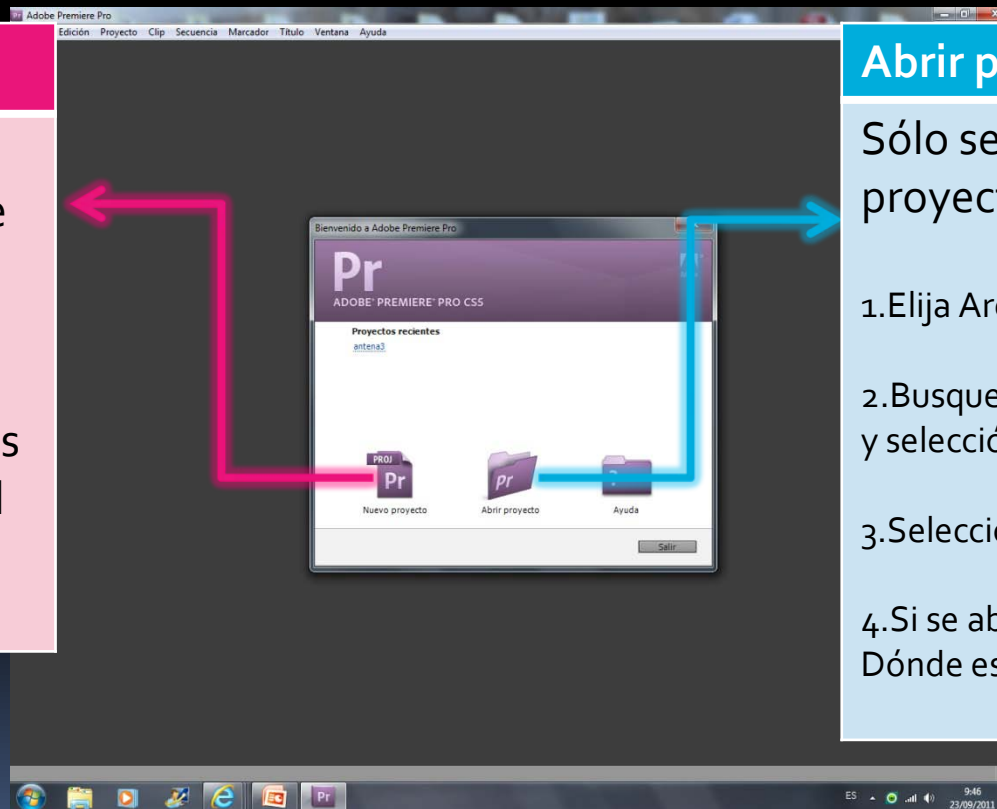
[http://help.adobe.com/es\\_ES/premierepro/cs/using/index.html](http://help.adobe.com/es_ES/premierepro/cs/using/index.html)

# Abrimos el programa y nos aparece esta pantalla:

## Nuevo proyecto

Nos aparece automáticamente una ventana.

En ella tenemos que determinar las características del proyecto.



## Abrir proyecto

Sólo se puede abrir un proyecto a la vez.

1. Elija Archivo > Abrir proyecto.
2. Busque el archivo del proyecto y selecciónelo.
3. Seleccione Abrir.
4. Si se abre el cuadro de diálogo Dónde está el archivo.

# Nuevo: Configuración del proyecto

Importante:

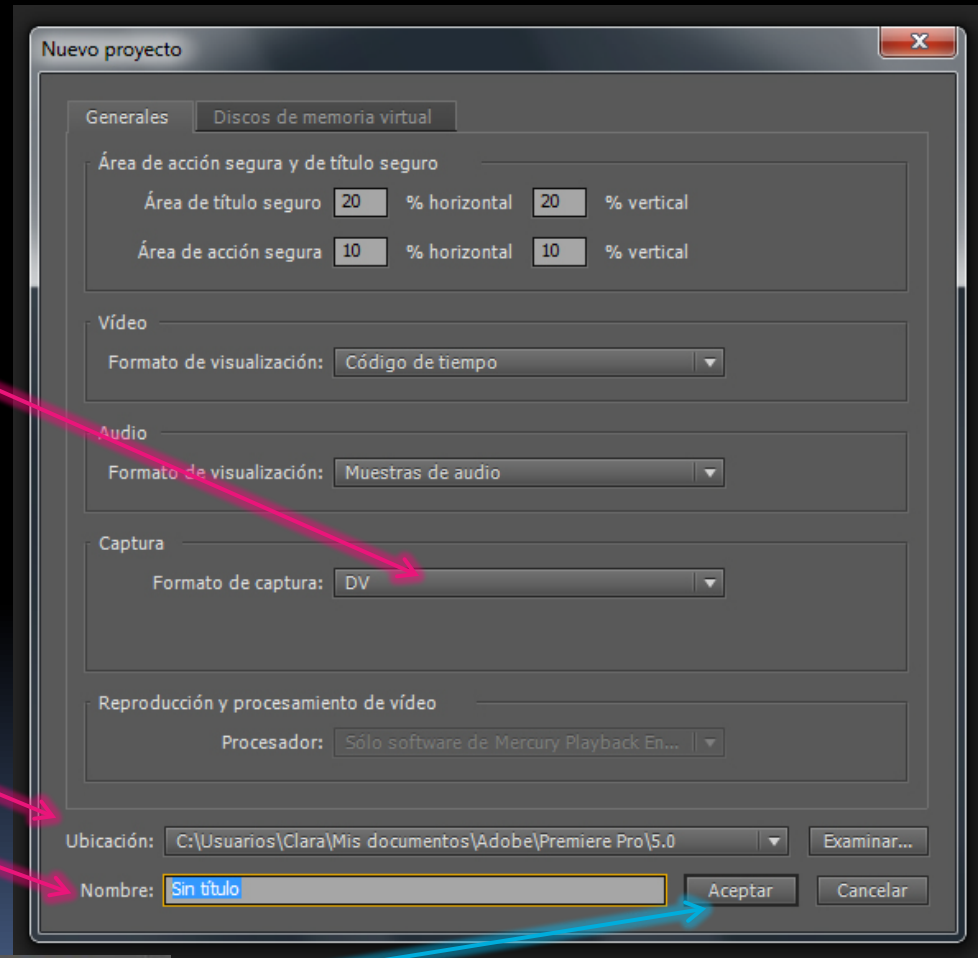
Formato de Captura

(en nuestro caso grabamos en DV)

- DV
- HDV

Ubicación

Nombre



Una vez revisado todo damos a

Aceptar

# Nuevo: Secuencia Nueva

Ajustes preestablecidos disponibles

DV PAL  
Estándar a 32 KZh

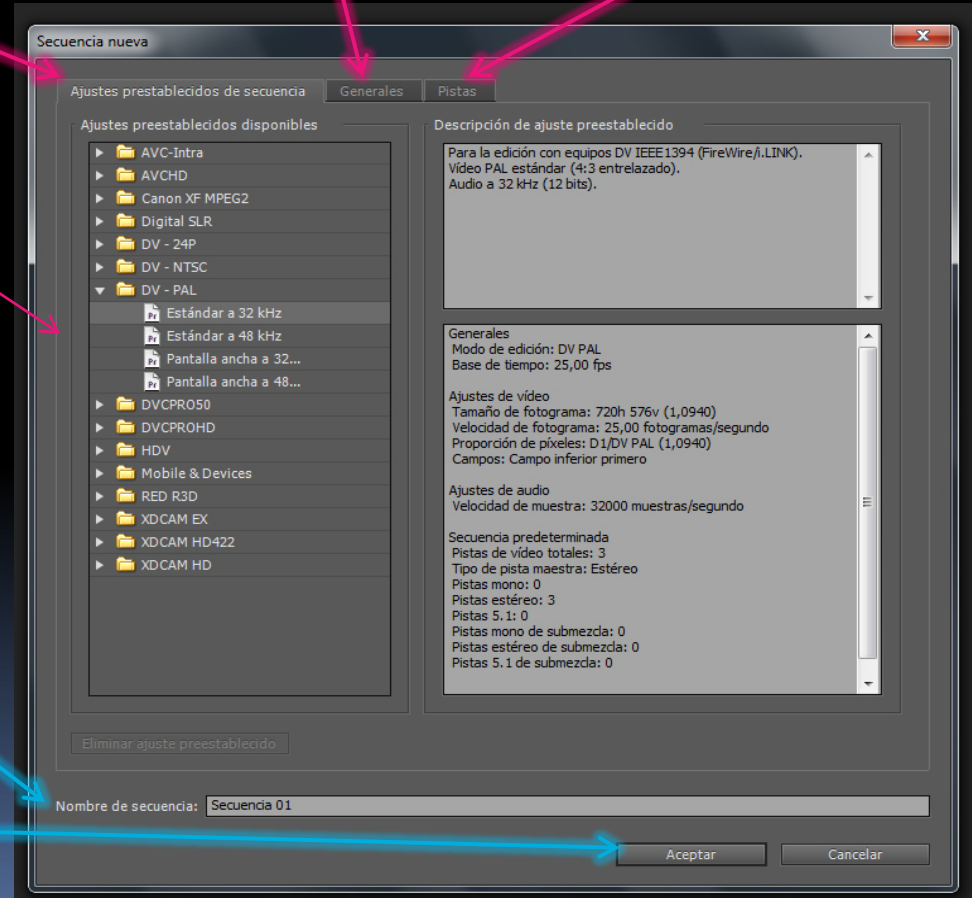
Generales

Pistas

Introducir el nombre de la secuencia

Una vez revisado todo damos a

Aceptar



# Interface de usuario

Paleta de herramientas

Menú principal

Mezclador de audio

Efectos

Control de efectos

Ventana de proyecto

Historial

Panel Información

Monitor de origen  
Lo que hemos grabado (Bruto)

Monitor de programa  
Lo que editamos

Timeline  
(Línea de tiempo)

# Importación y captura

- Para empezar nuestro montaje lo primero que necesitamos son los videos o clips desde los que queremos editar (Brutos).
- Podemos tenerlos ya grabados en nuestro disco duro (**IMPORTAR**), pero lo normal es que tengamos que capturarlos de una cámara donde previamente hemos hecho nuestra grabación (**CAPTURAR**).

## IMPORTAR

Define el proceso de "añadir" un archivo cualquiera (dentro de la gama que admite Premiere) a nuestro proyecto.

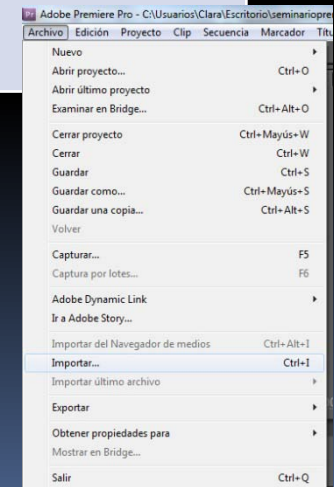
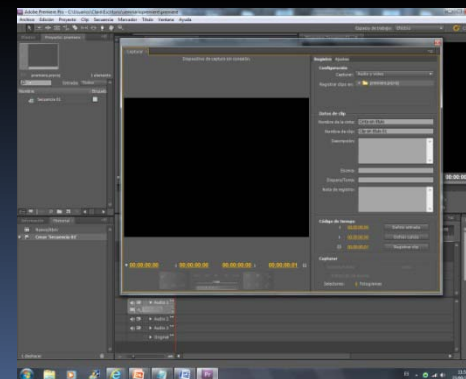
Su función se limita a decirle a Premiere dónde están localizados los archivos con los que vamos a trabajar.

Menú principal :  
Elija Archivo > Importar

## CAPTURAR

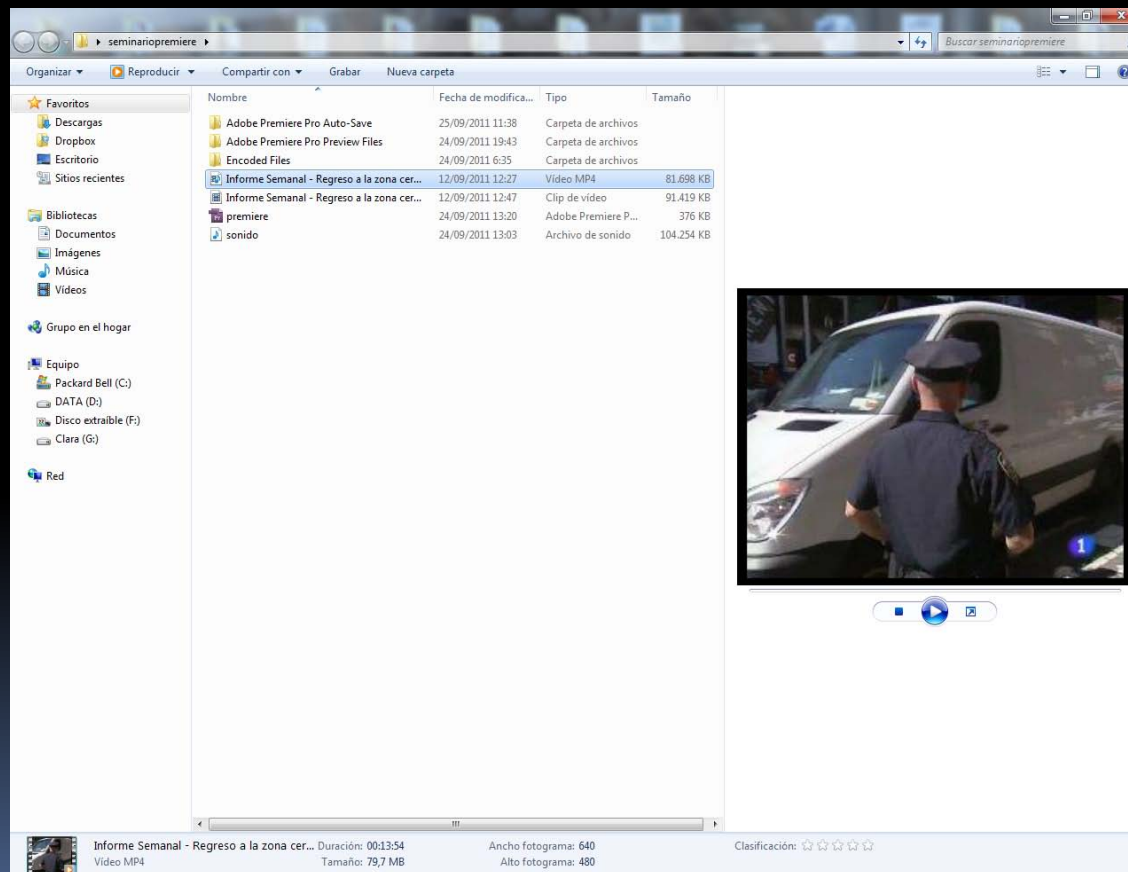
Define el proceso de "capturar"  
Para acceder al menú de captura.

Menú principal :  
Elija Archivo > Capturar



# Importación

Menú principal : Elija Archivo > Importar



- Todos los archivos deben estar al mismo nivel
- No debemos crear subcarpetas
- Formatos dentro de la gama que admite Premiere: Vídeo, audio, imagen.

# La ventana de captura

Capturar:  
Audio y vídeo  
Audio  
Vídeo

Datos del clip

Clic para seleccionar punto de entrada

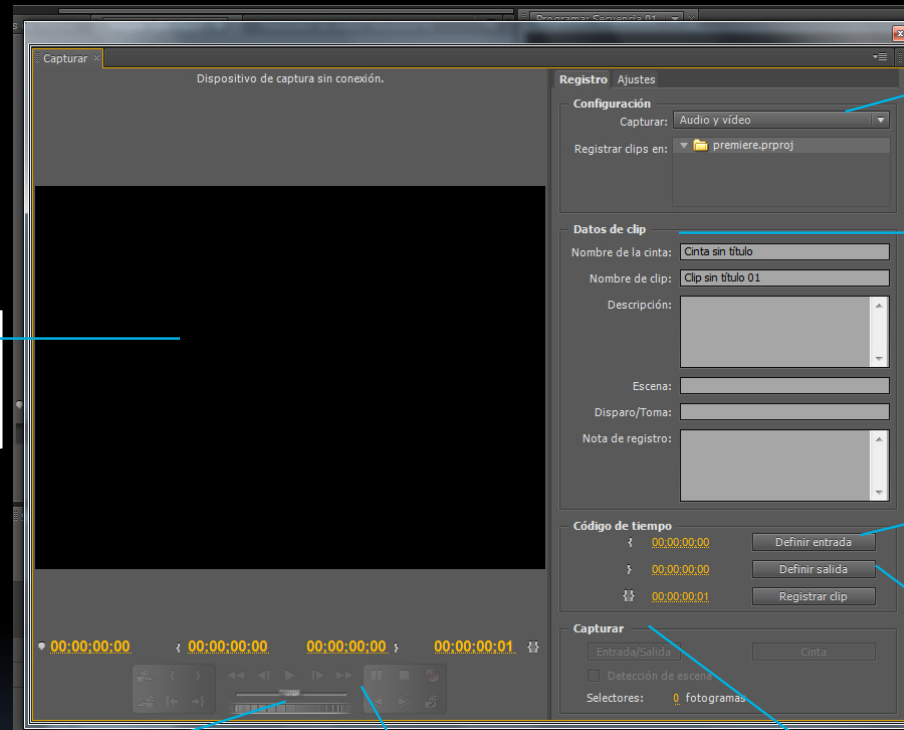
Clic para seleccionar punto de salida

Empezar a capturar automáticamente el periodo preestablecido

Controles de reproducción, pausa, grabación, etc

Deslizarse atrás y adelante por la cinta

Ventana de previsualización del vídeo a capturar





# Interface de usuario

Paleta de herramientas

Menú principal

Mezclador de audio

Efectos

Control de efectos

Ventana de proyecto

Historial

Panel Información

Monitor de origen  
Lo que hemos grabado (Bruto)

Monitor de programa  
Lo que editamos

Timeline  
(Línea de tiempo)

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

El Monitor de origen y el monitor de programa contienen varios controles similares a los controles de reproducción de una platina de vídeo.

- Utilice los controles del monitor de origen para reproducir o señalar un clip.
- Utilice los controles del monitor de programa para reproducir o visualizar la secuencia activa.



Diferentes

Diferentes

# Monitor de origen y de programa

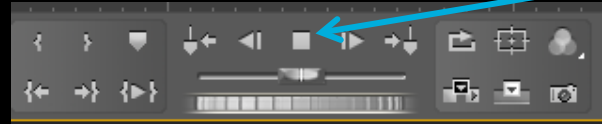
## Reproducir

Presione L (teclado)  
o la barra espaciadora (teclado)

Cambia la interfaz

## Detener

Presione K (teclado)  
o la barra espaciadora (teclado)



## Reproducir hacia atrás

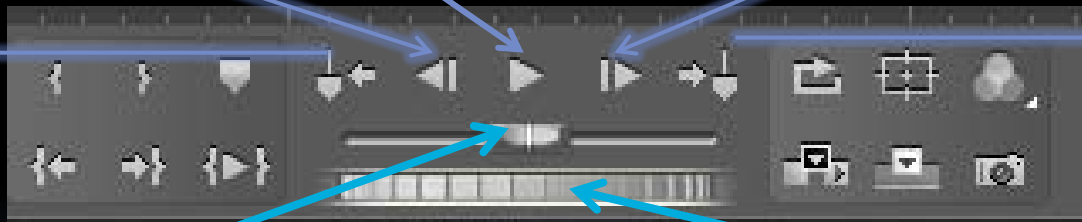
Presione J (teclado)

Para retroceder  
un fotograma

Para avanzar  
un fotograma

Ir al marcador  
anterior

Ir al marcador  
siguiente



## Control deslizante de progreso

Para reproducir hacia atrás, arrastre el deslizador de trayecto hacia la izquierda.  
Para reproducir hacia adelante, deslícelo hacia la derecha.

La velocidad de la reproducción aumentará a medida que se aleje el deslizador de su posición central. Al soltar el deslizador, éste volverá a la posición central y se detendrá la reproducción

## Disco de progreso

Arrastre el disco de progreso hacia la izquierda o hacia la derecha, incluso más allá del borde del controlador, si fuese necesario.

# Monitor de origen y de programa



A. Marcar punto de entrada

B. Marcar punto de salida

C. Definir marcador sin numerar

D. Ir a punto de entrada

E. Ir a punto de salida

F. Reproducir de entrada a salida

G. Bucle: Para reproducir repetidamente desde el punto de entrada hasta el punto de salida

H. Márgenes seguros \*

I. Salida

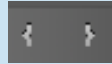
J. Exportar fotograma (capturar)

*\*Nota: La mayor parte de los televisores sobrebarren la imagen. El sobrebarrido sitúa los bordes exteriores de la imagen fuera del área de visualización. El grado de sobrebarrido no es uniforme en todos los televisores.*

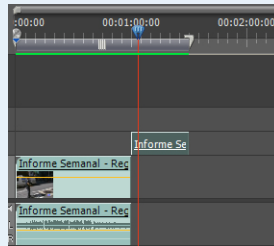
*Para garantizar que toda la imagen se ajusta al área que muestra la mayoría de los televisores, el texto se debe mantener dentro de los márgenes de título seguros. Mantenga todos los demás elementos importantes dentro de los márgenes de acción seguros*

## Monitor de origen

En el monitor de origen marcamos un punto de entrada y otro de salida

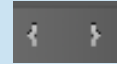


En el Timeline marcamos el punto donde queremos insertar el clip seleccionado

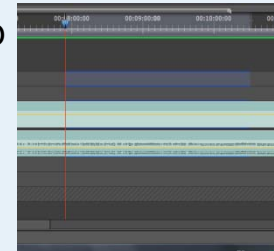


## Monitor de programa

En el monitor de programa marcamos un punto de entrada y otro de salida



En el Timeline sale un reflejo azul en los puntos que hemos seleccionado



### Insertar

**Desplazando:** Desde la posición del cursor en el timeline hacia delante en el tiempo.

### Superponer

**Sobrescribiendo:** Desde la posición del cursor sobrescribiendo los clips en el timeline desde la posición del cursor hacia adelante en el tiempo.

### Levantar

**Eliminación en modo hueco:** quedará el hueco dejado por la selección eliminada.

### Extraer

**Eliminación en modo desplazamiento:** los clips situados a la derecha se desplazarán hasta ocupar el hueco dejado por la selección eliminada.



# Interface de usuario

Paleta de herramientas

Menú principal

Mezclador de audio

Efectos

Control de efectos

Ventana de proyecto

Historial

Panel Información

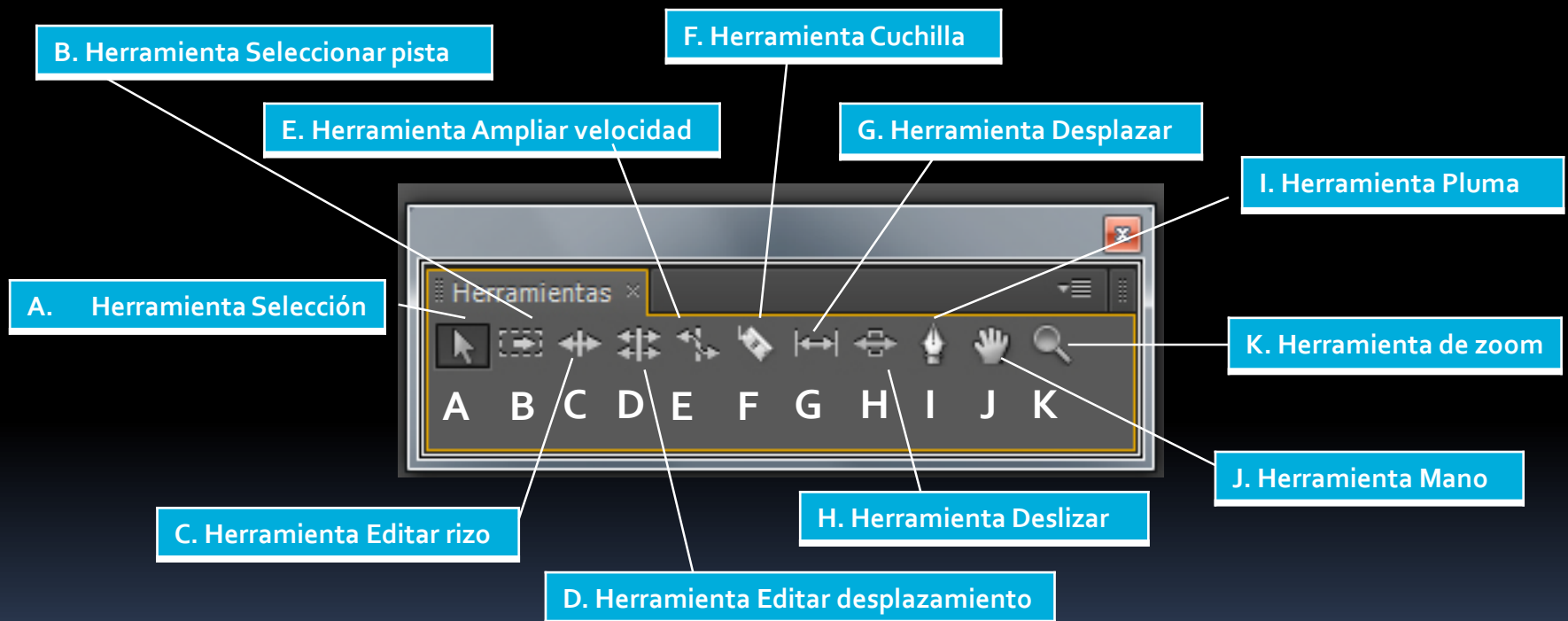
Monitor de origen  
Lo que hemos grabado (Bruto)

Monitor de programa  
Lo que editamos

Timeline  
(Línea de tiempo)

# Panel Herramientas

- Al seleccionar una herramienta, el puntero cambiará la forma en función de la selección.



Nota: La herramienta Selección es la herramienta predeterminada. Se usa para todo, excepto para algunas funciones especiales. Si el programa no responde como debería, asegúrese de que la herramienta Selección está activada.



# Panel Herramientas 1/4

A.



## Selección

- ❖ **Selección de clips:** Selecciona el clip con el que vamos a trabajar. Basta con pinchar una vez con el botón izquierdo
- ❖ **Desplazar un clip a lo largo de la línea de tiempo:** Pinchar y, sin soltar, desplazar a izquierda o derecha hasta que queramos, o encontremos otro clip en esa misma pista que nos impida seguir desplazando el clip.
- ❖ **Cambiar el clip de pista:** Pinchar el clip y, sin soltar el botón del ratón, desplazar el clip verticalmente de una pista a otra. Al igual que antes, no podremos hacerlo en el caso de que ya se encuentre un clip en la zona dónde queremos dejarlo
- ❖ **Modificar la duración de un clip:** Pinchando en los extremos del clip podremos "estirar" o "encoger" el clip, de modo que aumentemos o reduzcamos su duración, prolongando o acortando la duración total del montaje. En el caso de que tengamos clips adyacentes no podremos aumentar la duración.
- ❖ **Añadir clips a la línea de tiempo:** Si, una vez definidos los puntos de inicio (in) y fin (out) pinchamos en el monitor de origen (source), podremos arrastrar la selección a la pista que queramos de la línea de tiempo. Esto, en realidad, se puede hacer con CUALQUIER herramienta, pero puesto que lo habitual será desplazar el clip que acabamos de añadir a su lugar correspondiente, o incluso modificar los puntos de inicio-fin pinchando en los bordes, lo habitual es añadirlos con la herramienta de selección



# Panel Herramientas 1/4

B.



Selección de pista

Selección de toda una pista: Cuando seleccionamos un clip con esta herramienta seleccionamos TODA esa pista, pero A PARTIR del clip que hemos seleccionado.

- Para seleccionar un clip y todos los clips a la derecha de todas las pistas, haga clic en el clip y presione Mayús.
- Si pulsa Mayús, la herramienta **Selección de pista** cambiará a la herramienta **Selección multipista**.

C.



Editar rizo

Con este tipo de edición alargamos un clip pero, al contrario que en caso anterior, los clips adyacentes NO se modifican, incrementándose por tanto la duración total del proyecto.

D.



Editar desplazamiento

Sirve para mantener la duración total del proyecto, de modo que si alargamos el final de un clip estaremos acortando el siguiente, y si atrasamos el comienzo de ese clip estaremos prolongando el anterior.

# Panel Herramientas 2/4

E.



## Ampliar velocidad

- ❖ Con esta herramienta podremos modificar la velocidad de reproducción de un clip. Acortándolo se reproducirá más rápido, alargándolo se reproducirá más lento. Para poder alargarlo es necesario que NO haya ningún clip adyacente.
- ❖ La velocidad de reproducción se puede modificar numéricamente pinchando el clip con el botón derecho y luego en "Speed" (velocidad) Aparecerá una ventana en la que podremos especificar numéricamente la velocidad de reproducción deseada. En caso de querer reproducir un clip "marcha atrás" deberemos aplicar un factor negativo. Es decir, para una reproducción hacia atrás a velocidad normal usaremos -100%. Cambia la velocidad y la duración pero no cambia los puntos de entrada y salida del clip

F.



## Cuchilla

- Sirve para "cortar" un clip en el punto seleccionado, obteniendo, por tanto, dos clips diferentes. A tener en cuenta que tan sólo cortaremos el clip seleccionado.
- ❖ Si tenemos un clip video+audio (que estén vinculados) se cortarán ambas pistas.
  - ❖ Si queremos cortar sólo el vídeo / audio deberemos usar la herramienta vincular/desvincular

# Panel Herramientas 3/4

G.



**Desplazar**

Seleccione esta herramienta para cambiar simultáneamente los puntos de entrada y salida de un clip en una Línea de tiempo y conservar el espacio de tiempo entre ellos constante.

Por ejemplo, si se ha recortado un clip de 10 segundos a 5 segundos en una línea de tiempo, la herramienta.

Desplazar se puede emplear para determinar qué 5 segundos del clip aparecen en la línea de tiempo.

H.



**Deslizar**

Seleccione esta herramienta para mover un clip a la izquierda o la derecha de una Línea de tiempo y recortar simultáneamente los dos clips que lo rodean.

La duración combinada de los tres clips y la ubicación del grupo en la Línea de tiempo no cambian.

# Panel Herramientas 4/4

I. 

**Pluma**

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

J. 

**Mano**

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

K. 

**Zoom**

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

# Interface de usuario

Paleta de herramientas

Menú principal

Mezclador de audio

Efectos

Control de efectos

Ventana de proyecto

Historial

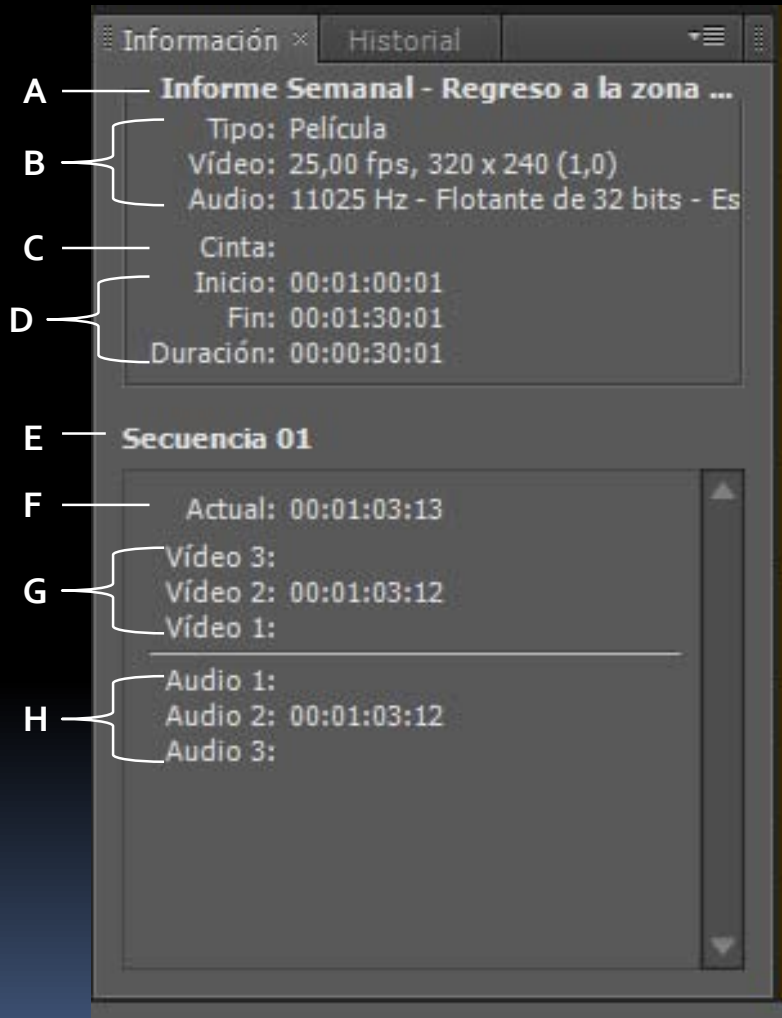
Panel Información

Monitor de origen  
Lo que hemos grabado (Bruto)

Monitor de programa  
Lo que editamos

Timeline  
(Línea de tiempo)

# Panel de Información



A. Nombre del clip seleccionado

B. Datos del clip seleccionado

C. Nombre de la cinta

D. Ubicaciones de los puntos de inicio y final de código de tiempo de la secuencia

E. Nombre de la secuencia activa

F. Ubicación del código de tiempo de origen del indicador de tiempo actual en el clip seleccionado

G. Ubicación del código de tiempo de origen del indicador de tiempo actual en clips de pistas de vídeo

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

# Interface de usuario

Paleta de herramientas

Menú principal

Mezclador de audio

Efectos

Control de efectos

Ventana de proyecto

Historial

Panel Información

Monitor de origen  
Lo que hemos grabado (Bruto)

Monitor de programa  
Lo que editamos

Timeline  
(Línea de tiempo)

# Panel Historial



Puedes utilizar el panel Historia para saltar a un estado del proyecto creado durante la sesión de trabajo actual.

## Estas instrucciones le ayudarán con el panel Historia:

Los cambios a nivel de programa, como los cambios realizados en paneles, ventanas y preferencias, no son cambios del proyecto en sí, por eso no se agregan al panel Historia.

Tras haber cerrado y vuelto a abrir el proyecto, los estados anteriores ya no están disponibles en el panel Historia.

El estado más antiguo es el primero de la lista y el más reciente es el último.

Cada estado aparece con el nombre de la herramienta o comando utilizado para cambiar el proyecto, así como con un icono que representa la herramienta o el comando. Algunas acciones generan un estado para cada panel afectado por esta acción, como el Titulador. Las acciones realizadas en ese panel se tratan como un solo estado en el panel Historia.

La selección de un estado atenúa los anteriores, para indicar qué cambios serán eliminados si trabaja desde el proyecto con ese estado.

Si selecciona un estado y luego cambia el proyecto, eliminará todos los estados anteriores.

**Además puedes utilizar Deshacer y Rehacer**  
(Se encuentran en el Menú principal > Edición > Deshacer o Rehacer )



# Interface de usuario

Paleta de herramientas

Menú principal

Mezclador de audio

Mezclador de audio

Ventana de proyecto

Historial

Panel Información

Monitor de programa  
Lo que editamos

Timeline  
(Línea de tiempo)

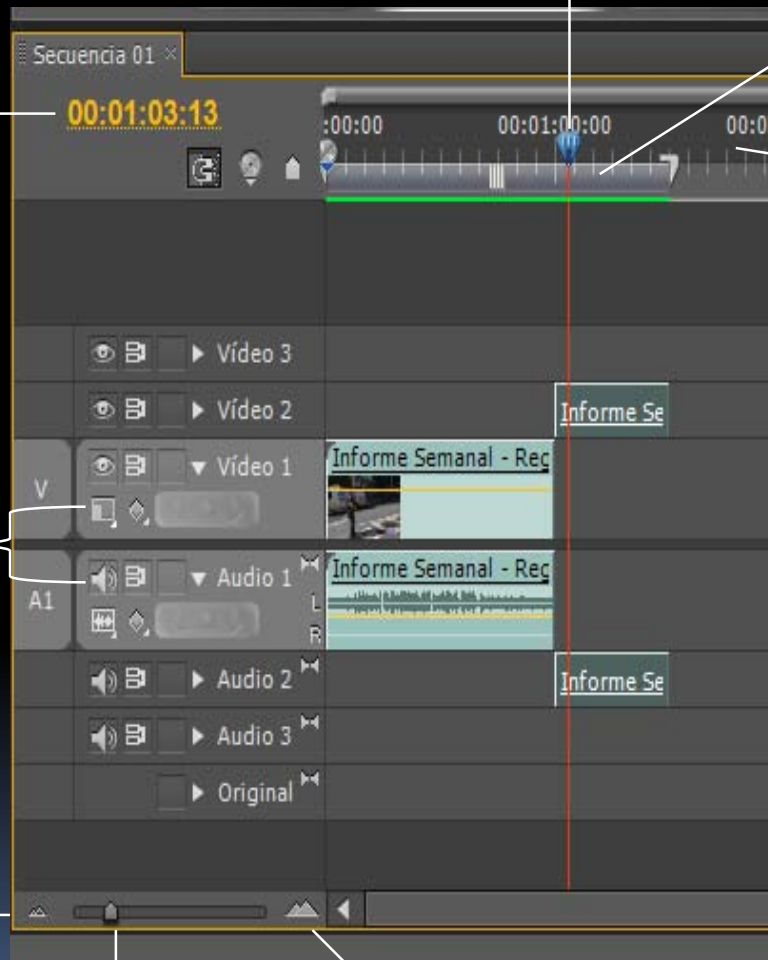
# Panel de la línea de tiempo



# Navegación en una secuencia

## B. Cabezal de reproducción e indicador de tiempo actual

A. Presentación del tiempo actual



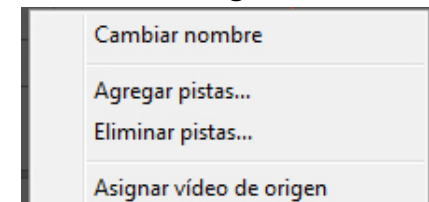
C. Barra del área de trabajo

D. Barra del área de visualización

E. Regla de tiempo

F. Indicadores de pista de origen

Botón derecho sobre las pistas (F), abre el siguiente cuadro de diálogo



G. Alejar

H. Regulador de zoom

I. Acercar



Ocultar el icono Ojo (para vídeo)







Ocultar el icono Altavoz (para audio)



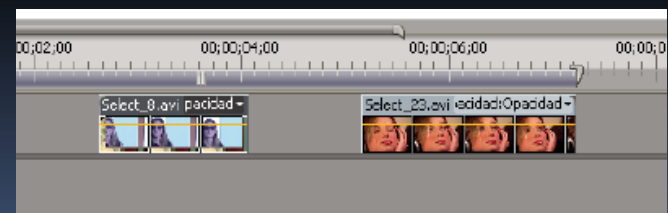
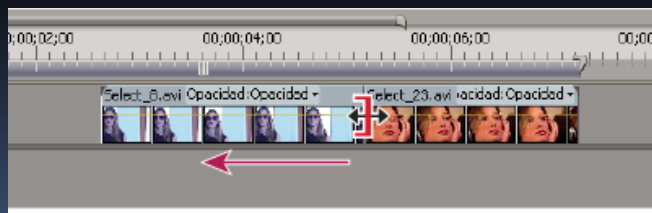
Conmutar bloqueo de pista para mostrar el icono de bloqueo junto al nombre de la pista

# Modificar punto de entrada y de salida (recortar y ampliar)

Hacer clic en la herramienta Selección  y realiza una de las siguientes acciones :

- ★ Para editar el punto de entrada, arrastre el borde izquierdo del clip cuando aparezca el icono **Recortar**  o **Ampliar**  punto de entrada .
- ★ Para editar el punto de salida, arrastre el borde derecho del clip cuando aparezca al icono **Recortar**  o **Ampliar**  punto de salida .

## Ejemplo de cómo Recortar un clip



# Interface de usuario

Paleta de herramientas

Menú principal

Mezclador de audio

Mezclador de audio

Ventana de proyecto

Historial

Panel Información

Monitor de programa  
Lo que editamos

Timeline  
(Línea de tiempo)

# Descripción general de audio y del Mezclador de audio

- En Premiere Pro, se puede editar audio, añadir efectos al mismo y mezclar tantas pistas de audio en una secuencia como admita el sistema informático. Las pistas pueden contener mono, estéreo o canales envolventes.
- Para usar el audio, primero debe importarlo en un proyecto o grabarlo directamente en una pista. Es posible importar clips de audio o de vídeo que contengan audio.
- Cuando los clips de audio ya están en un proyecto:
  - Se pueden ver las formas de onda de los clips de audio y recortarlas en el Monitor de origen antes de agregar el audio a una secuencia.
  - Se pueden definir los ajustes de volumen y de panorámica/equilibrio de las pistas de audio directamente en los paneles Línea de tiempo o Controles de efectos.
  - Se puede utilizar el Mezclador de audio para llevar a cabo modificaciones de mezclado en tiempo real.
  - También es posible agregar efectos a clips de audio en una secuencia.

# Mezclador de audio

A. Control de panorámica/ equilibrio

B. Silenciar pista

C. Pista Solo

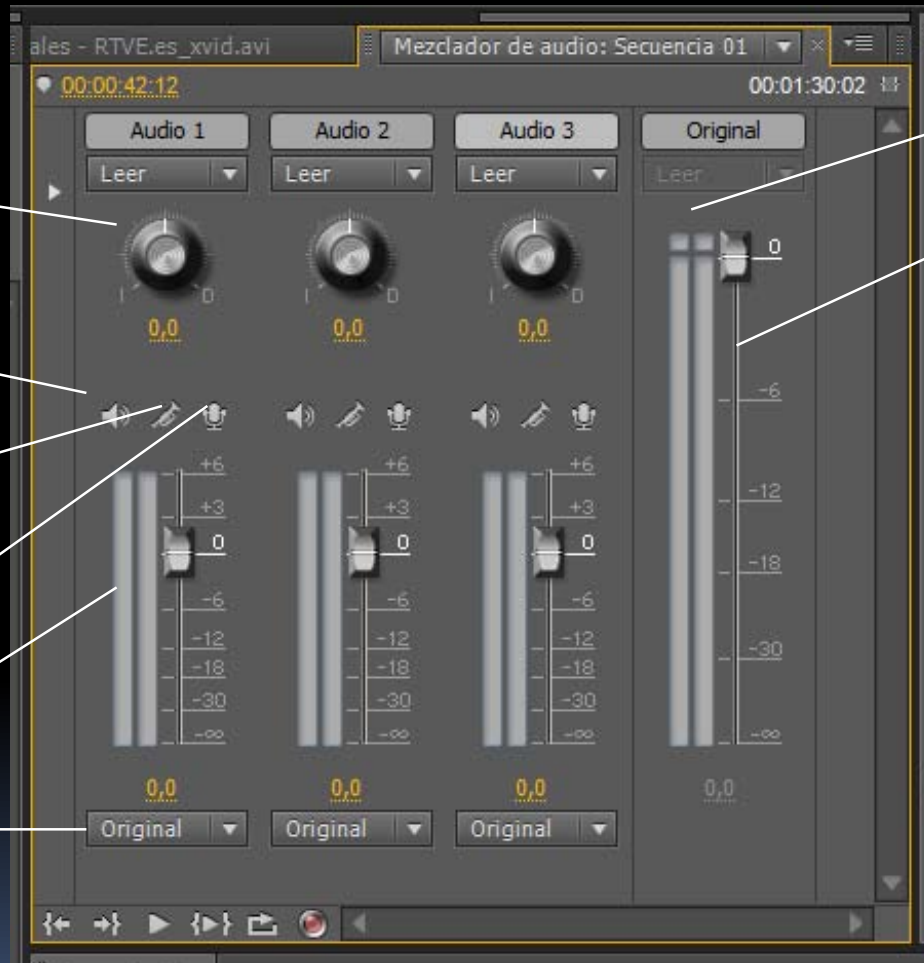
D. Habilitar pista para grabación

E. Medidores de VU y atenuadores

F. Asignación de salida de pista

G. Indicador de clips

H. Medidor y atenuador de VU maestro



## Controles de reproducción del mezclador de audio

- A. Ir a punto de entrada
- B. Ir a punto de salida
- C. Conmutar Reproducir/Detener
- D. Reproducir de entrada a salida
- E. Bucle
- F. Grabar

# Titulación y Titulador

- El Titulador es una herramienta muy versátil, que permite crear títulos y créditos y, además, compuestos animados.
- El Titulador es un conjunto de paneles relacionados.
  - Puede seleccionar los paneles en el Titulador sin cerrarlo.
  - Los paneles se pueden acoplar entre sí o en otras partes de la interfaz.
  - Si los paneles no se acoplan al espacio de trabajo principal, aparecen o flotan sobre los demás paneles.
- Se pueden cargar varios títulos en el Titulador.
- Se puede seleccionar el título que se desea ver eligiendo su nombre en el menú de fichas Título.
- Puede volver a abrir un título cuando desee cambiarlo o duplicarlo y guardar una nueva versión.



# Creación de un título

Realice una de las acciones siguientes:

- Elija Archivo > Nuevo > Título.
- Seleccione Título > Nuevo título y, a continuación, elija un tipo de título.
- En el panel Proyecto, presione el botón Nuevo Elemento y seleccione Título.

Especifique un nombre para el título y haga clic en Aceptar.

Utilice las herramientas de texto y forma para crear un archivo o para personalizar una plantilla.

Cierre el titulador o guarde el proyecto para guardar el título.

*Nota: Los títulos se añaden al panel Proyecto de forma automática y se guardan como parte del archivo del proyecto.*

# Titulador

A. Herramientas

B. Panel principal

C. Propiedades del título

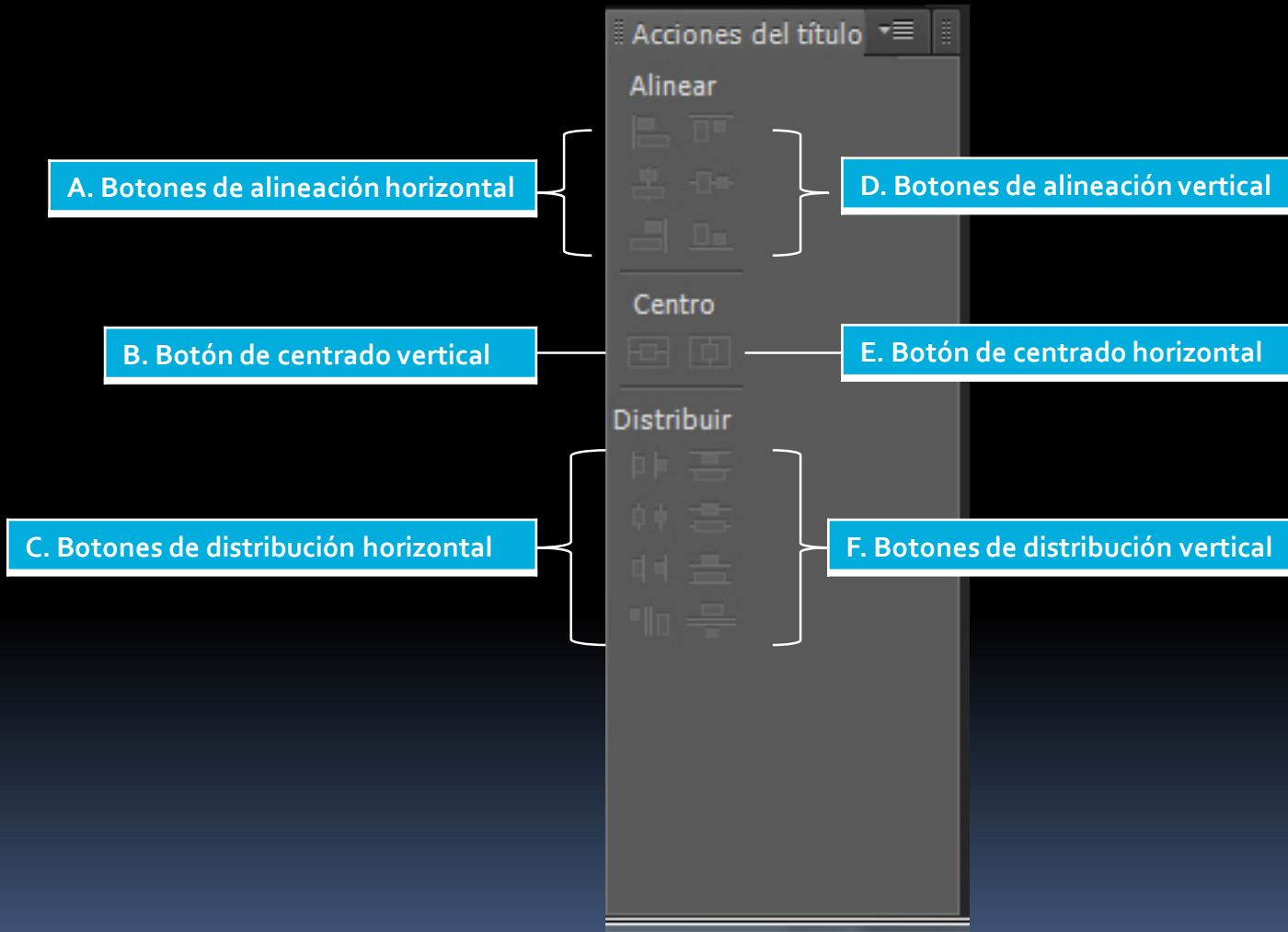
D. Acciones

E. Estilos

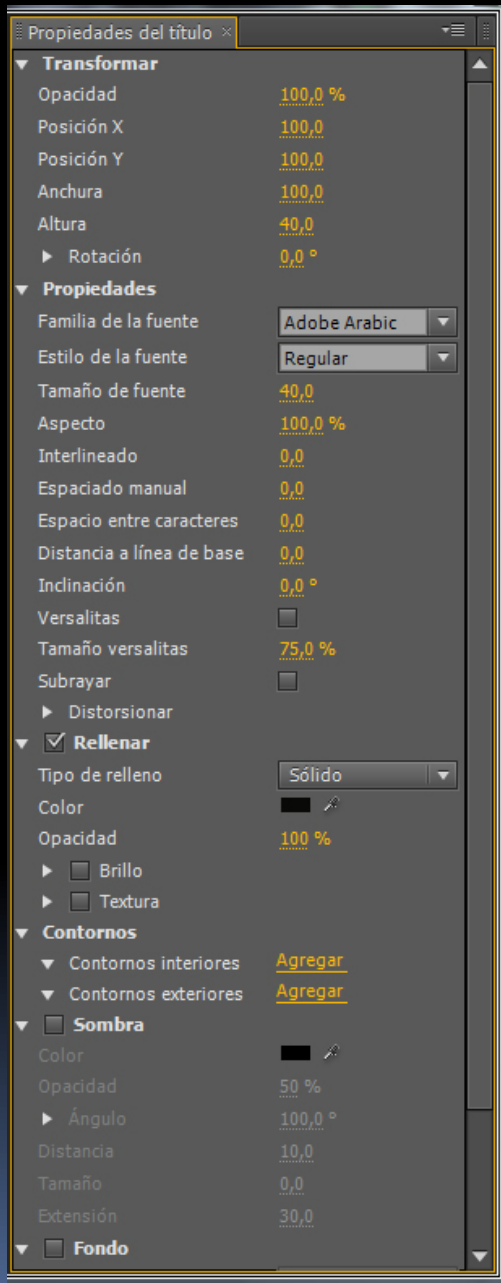




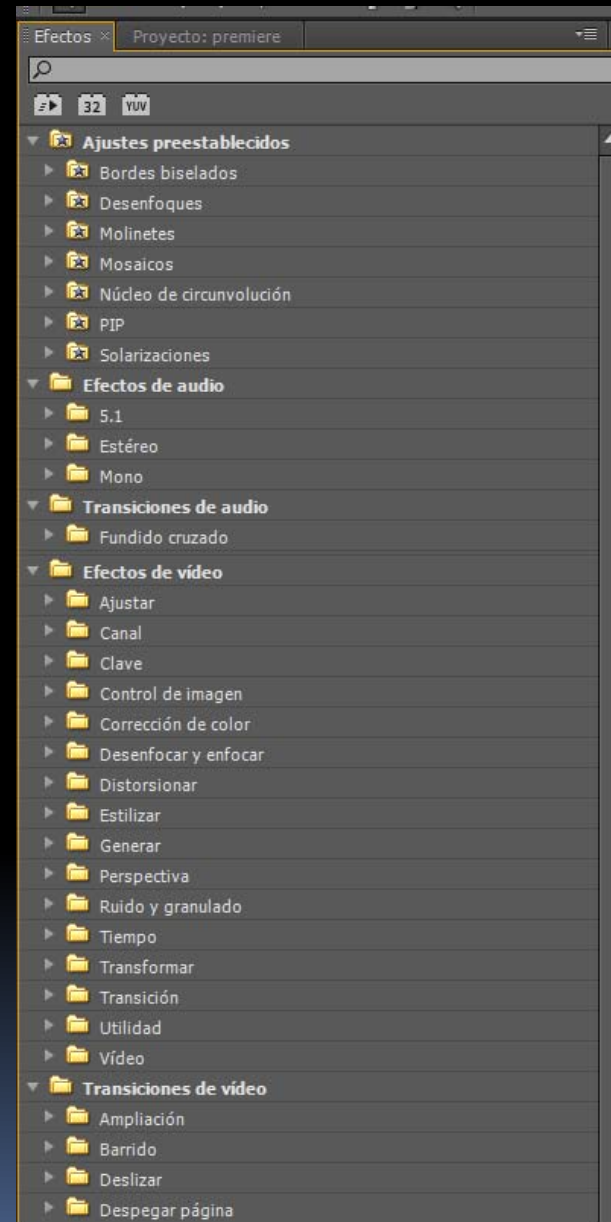
# Titulador: Acciones de título



# Titulador: Propiedades del título



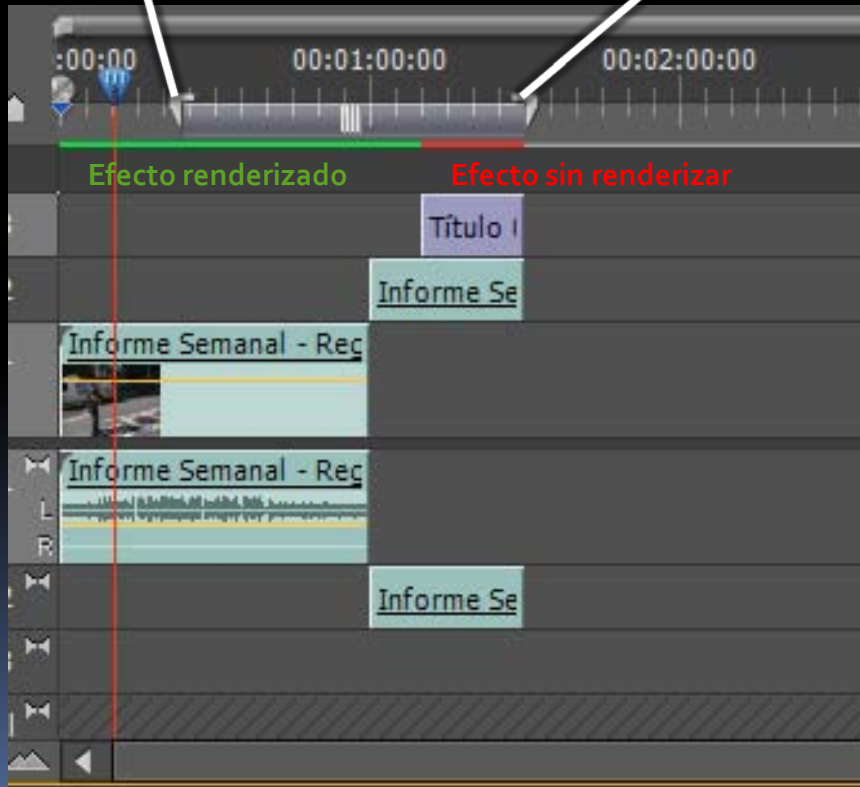
# Efectos y Transiciones



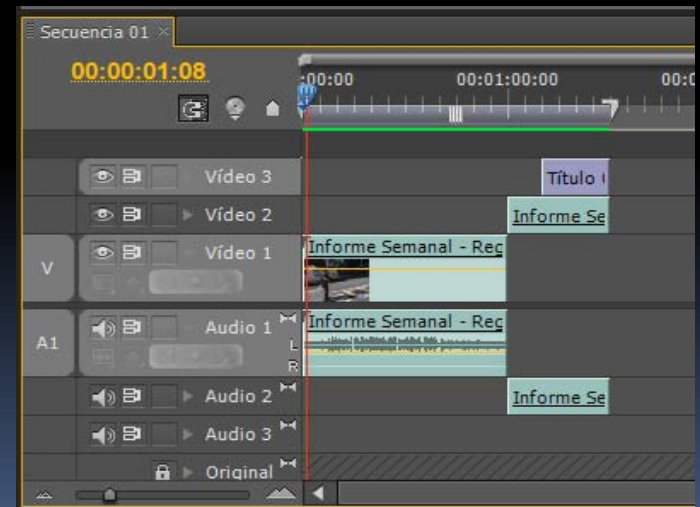
# Renderizar

Es el proceso en el cual una composición de un proyecto AE es convertida a un archivo de video.  
Este proceso demanda tiempo porque el programa debe identificar cuales son los elementos usados sobre la composición que quedarán visibles en el video final.

Barra de selección para renderizar



Pulsar



# Tipos de exportación

## Exportación de archivos para su modificación posterior

- Se pueden exportar archivos de audio y películas editables.

## Exportación a cinta

- Puede exportar una secuencia o un clip a una cinta de vídeo en una videocámara o un VTR admitidos. Se puede utilizar este tipo de exportación para archivar una cinta maestra o para distribuir ediciones básicas para visualización en VTR.

## Exportación de archivos del proyecto para otros sistemas

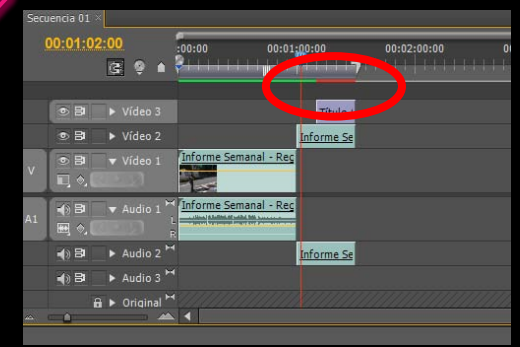
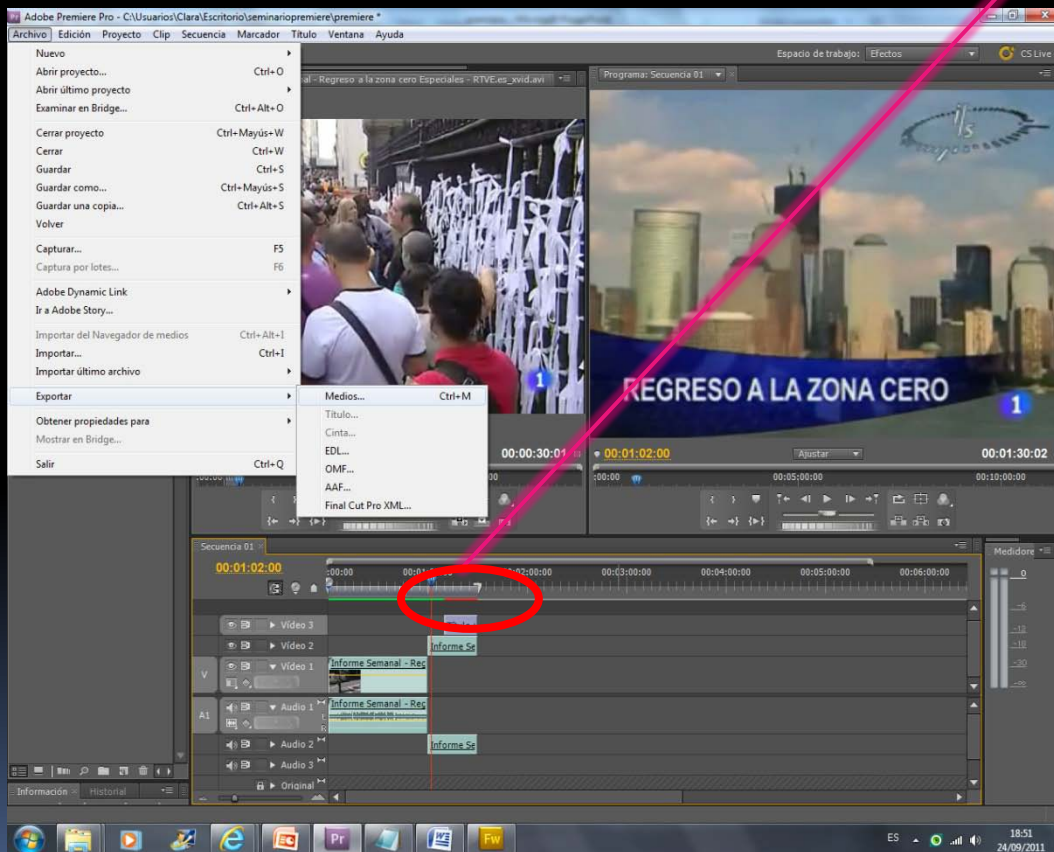
- Puede exportar archivos de proyecto, no sólo clips, a archivos EDL estándar. Puede importar archivos EDL en una gran variedad de sistemas de edición de terceros para finalizarlos. Puede recortar los proyectos de Premiere Pro hasta su formato básico y dejarlos preparados, con o sin sus medios de origen, para el archivado



# Exportar: Fin de nuestro trabajo

Menú principal : Elija Archivo > Exportar > Medios

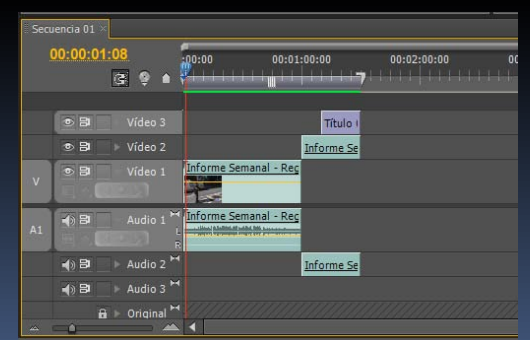
¡Cuidado!



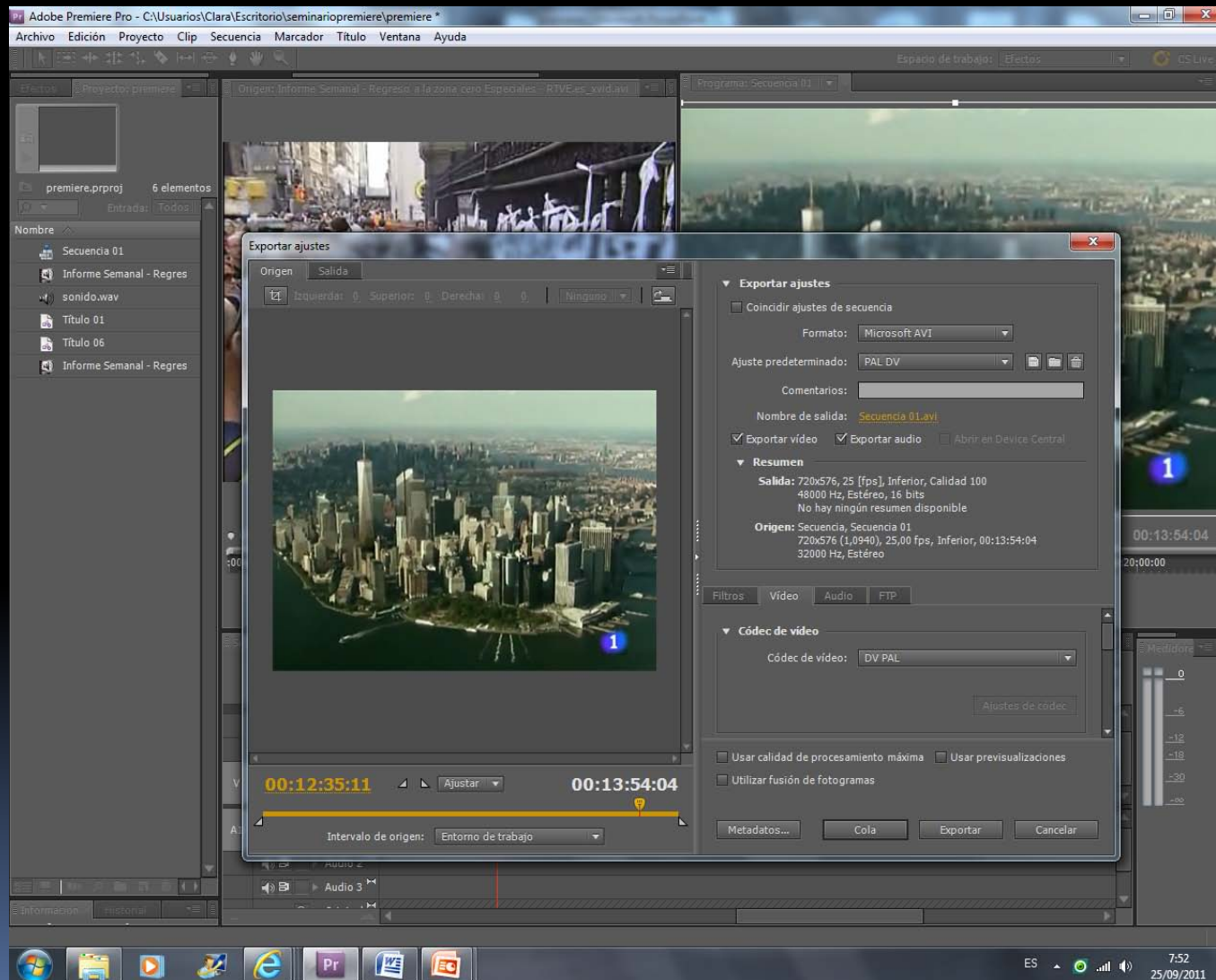
Pulsar



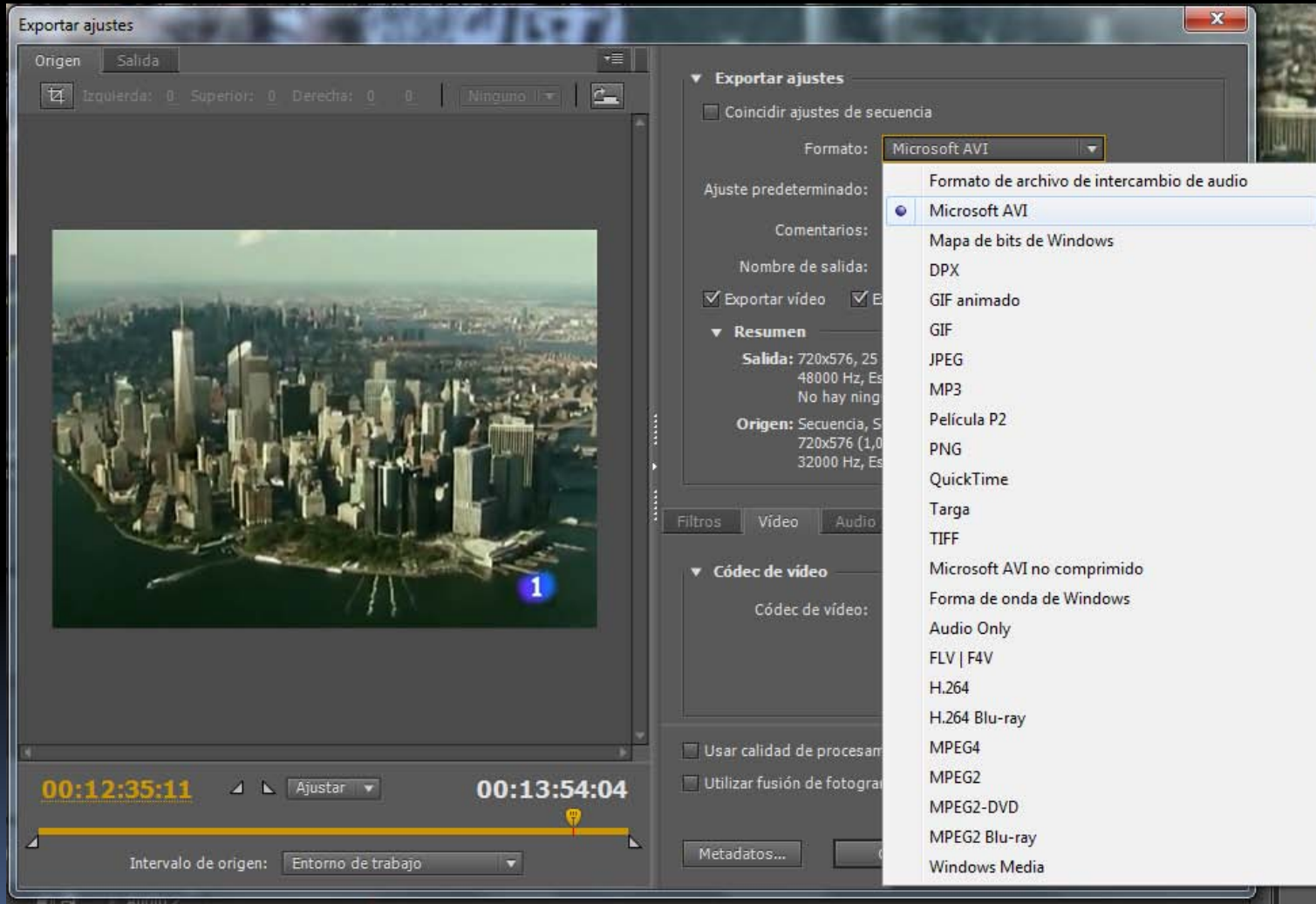
¡OK!



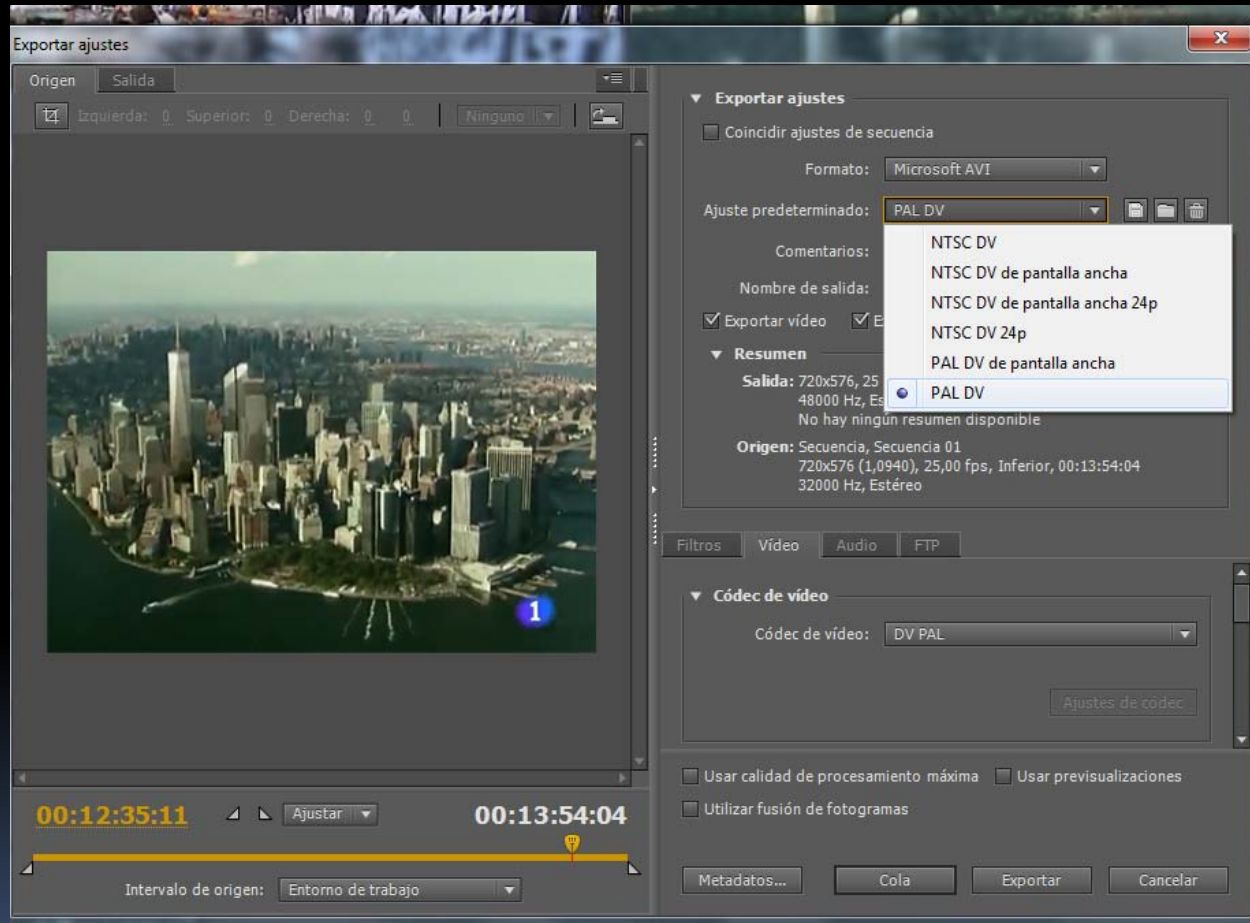
# Exportar



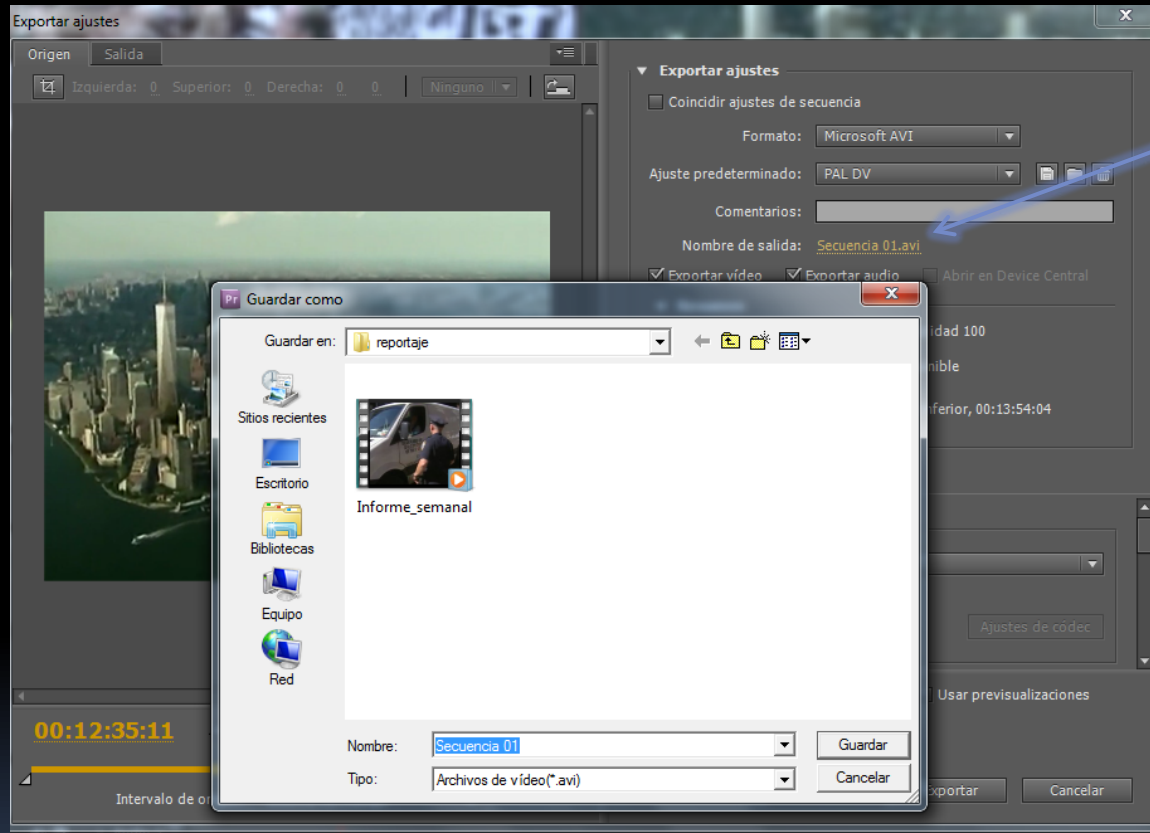
# Exportar: Formato



# Exportar: Ajuste predeterminado



# Exportar: Nombre de Salida



Haciendo "click" en el nombre de salida, podemos cambiar:

- el nombre
- lugar donde se va a guardar