

<http://www.videoedicion.org>

©Ramón Cutanda López (videoed)

[0. Introducción](#)

[1. ¿Qué versión de Adobe Premiere?](#)

[2. Primer paso: eligiendo proyecto](#)

[2.1 General](#)

[2.2 Video](#)

[2.3 Audio](#)

[2.4 Keyframes and rendering \(Cuadros clave y presentación\)](#)

[2.4.1 Rendering options \(opciones de presentación\)](#)

[2.4.2 Keyframing \(cuadros clave\)](#)

[2.5 Capture \(captura\)](#)

[2.6 Guardando y abriendo proyectos](#)

[3. Terminología usada en Premiere](#)

[3.1 Import \(importar\)](#)

[3.2 Project \(proyecto\)](#)

[3.3 Clip](#)

[3.4 TimeLine \(línea de tiempo\)](#)

[3.5 Preview \(vista previa\)](#)

[3.6 Export \(exportar\)](#)

[4. Importando nuestro material audiovisual a Premiere](#)

[5. Capturando con Adobe Premiere](#)

[5.1 Caputando desde videocámara DV](#)

[5.1.1 Ajustando las propiedades de captura del proyecto](#)

[5.1.2 Ajustando las preferencias de captura](#)

[5.1.3 Iniciando la captura](#)

[5.1.3.1 Batch capture](#)

[5.1.3.2 Movie Capute](#)

[5.1.3.3 Usando la ventana de tandas \(Batch Capture\)](#)

[5.1.3.4 Stop Motion](#)

[5.1.3.5 Audio Capture](#)

0. Introducción

Bienvenido a Adobe Premiere. Adobe Premiere sustituye la tradicional mesa de mezclas con dos vídeos conectados y te ofrece la posibilidad de hacer ediciones digitales de tus vídeos caseros (o no tan caseros) lo que incluye transiciones, filtros y muchas más cosas.

Trabajar con Adobe Premiere supone un proceso similar a realizar una comida. Primero conseguimos los ingredientes (vídeos, fotos, audio, animaciones, etc) Poco a poco, vamos añadiendo los ingredientes (edición), teniendo en cuenta que a algunos de ellos habrá que darles un toque especial (cambio de formato, filtros, retoque, etc) Finalmente, cuando hayamos mezclado todos los ingredientes, lo dejamos cocer (exportación) y finalmente tendremos el guiso preparado (vídeo final). Después viene lo mejor de todo: servirlo a los comensales que alabarán nuestra comida o, si todavía somos un poco novatos, se levantarán de la mesa "a medio comer" o tendrán una pequeña "indigestión" Como en cualquier comida, el principal ingrediente es el "amor" que se le pone, o dicho de otro modo, **la calidad del resultado final está directamente relacionada con el interés y esfuerzo que le dediques a la edición**, así que tómatelo con calma y dedícale su tiempo.

Cualquiera que me conozca sabe que soy un fanático del Premiere ¿Porqué? Porque es un programa abierto

que no acaba en el Adobe Premiere que nos queda terminada la instalación. Los programadores dejaron una "puerta abierta". La principal potencia de los productos Adobe es su capacidad de admitir "plug-ins" o añadidos que permiten precisamente eso, añadirle funcionalidades no previstas en la versión inicial. Hay muchas compañías de software dedicadas en exclusiva a diseñar plug-ins para los productos de Adobe (filtros, transiciones, tituladores, compresores, etc) de modo que, encontrando el plug-in adecuado, podrás hacer cosas que ni te imaginas en la versión estándar.

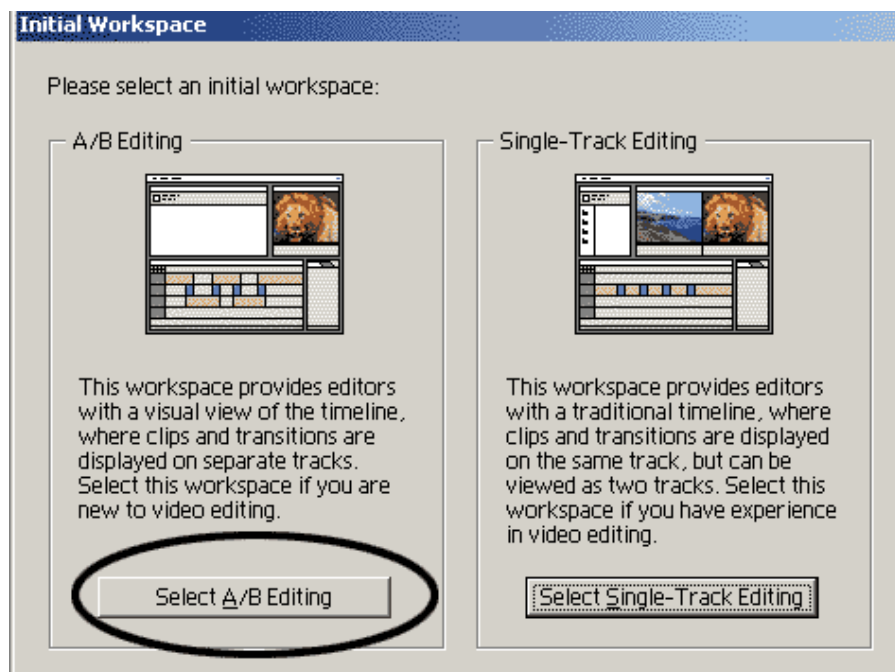
Bueno... antes de seguir indicar una cosa. Esta primera parte de Premiere es un auténtico coñazo, lo reconozco, pero hay que saberla. Lo que gusta es conducir, pero si no sabes dónde se mete la llave para arrancar el coche, si no sabes cambiar de marcha, si no sabes por dónde se le echa la gasolina... no vas a llegar muy lejos. Por eso, aunque sea un poco rollo, antes de ponerte manos a la obra deberías ir paso a paso y dejarlo todo configurado y preparado para poder hacer la edición tranquilamente sin que surgan problemas de esos que nunca sabes cómo solucionar.

1. ¿Qué versión de Adobe Premiere?

En español solo tenemos la versión 5. La última, la 6, unicamente está disponible en inglés, pero para eso tienes este manual :-) y, si quieres, hay un [parche](#) en la sección de descargas para pasarlo a español. Las principales diferencias entre una versión y otra están en que la 5 todavía no maneja cámaras DV ni archivos de audio MPEG Layer-III (mp3 para los amigos) y que se modifica el modo de aplicar los filtros, pero, desde mi punto de vista la principal diferencia está en que, por fin, Premiere 6 admite los plug-ins de After Effects, motivo, al menos para mí, suficiente para usar la 6.

2. Primer paso: eligiendo proyecto

La primera vez que usamos Premiere tras el proceso de instalación, aparece una pantalla preguntándonos cómo queremos trabajar. Si estás usando este manual es porque no tienes mucha idea de Premiere, así que te recomendaría usar el método A/B, puesto que es más "intuitivo". Aunque esta pantalla aparecerá tan sólo la primera vez que iniciemos Premiere, si quisiéramos, en un futuro puede cambiarse (Ver [3.2.1 Las pistas de vídeo](#)), de modo que pinchamos en el botón marcado en la imagen (Select A/B Editing - Seleccionar edición A/B) y pasamos al siguiente paso.

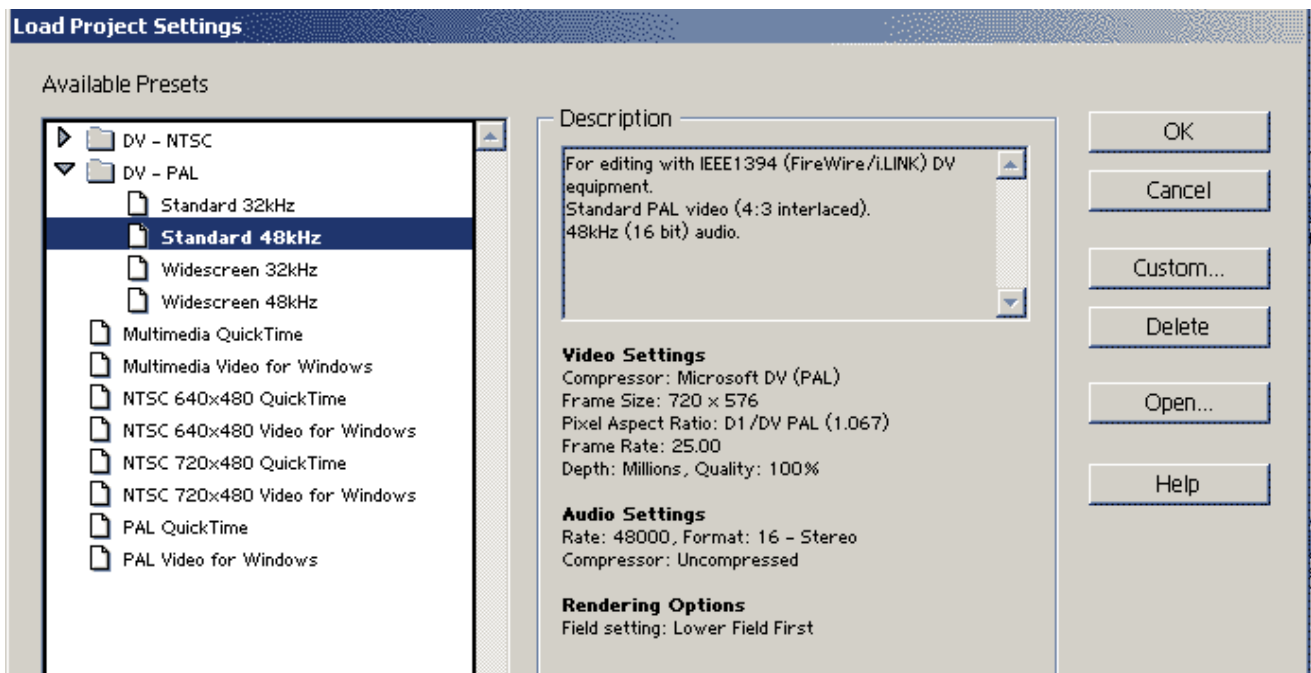


IMPORTANTE: Evitemos confusiones desde el principio. Con el proyecto tan sólo definiremos cómo "vemos" nuestro trabajo mientras estamos manos a la obra, pero no vemos el resultado final, tal cual quedará una vez finalizada la edición. Es una especie de "borrador" en el que ir trabajando, pero ***NO*** es el formato definitivo, lo que vemos en el monitor o ventana de construcción ***NO*** es, necesariamente, lo que veremos una vez terminada la edición y exportado el vídeo. A la hora de definir el proyecto hemos de valorar más la rapidez por encima de otras consideraciones como la calidad final.

No obstante, **hay dos situaciones en las que ***SÍ*** es recomendable definir el proyecto con los ajustes que vamos a querer para el formato final**

1. Si vamos a usar la opción "Print to video" para reproducir el vídeo directamente desde Premiere y grabar el resultado en VHS. (ver [3.1 Volcar a vídeo \(print to video\)](#))
2. Cuando trabajamos con DV

La siguiente pantalla aparecerá cada vez que iniciemos Premiere y en ella decidimos lo que vamos a hacer.

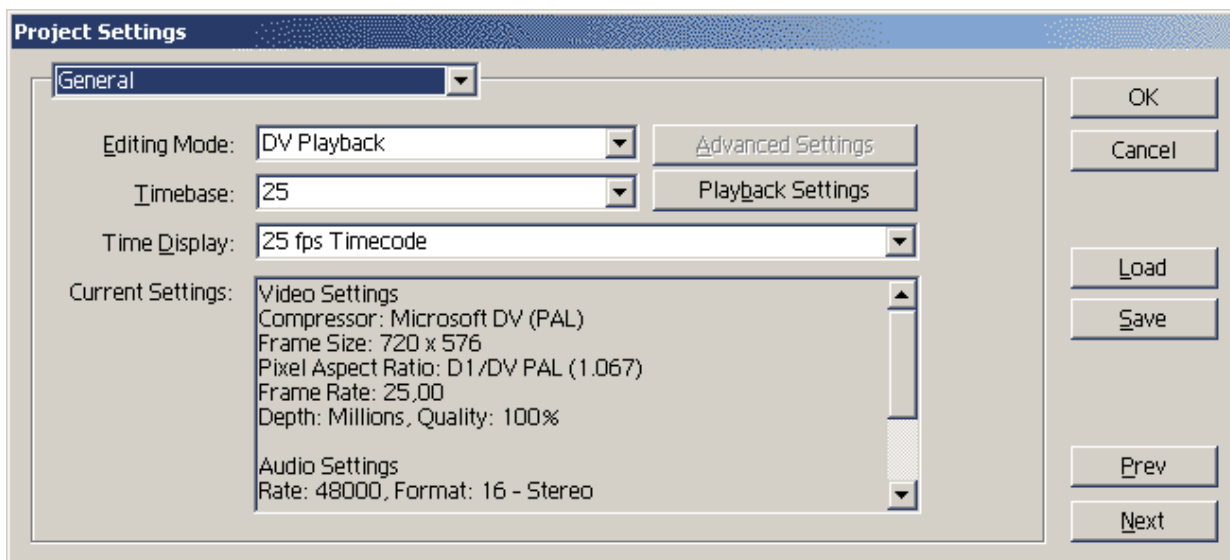


Si ya teníamos un proyecto a medio y queremos seguir trabajando con él, la opción a elegir será "Open" (abrir), de lo contrario, deberemos elegir cómo va a ser nuestro proyecto (recuerda que, excepto para VHS y DV *NO* tiene NADA que ver con el formato final del vídeo, solo con el modo en que trabajaremos en pantalla)

Si vas a trabajar con una cámara miniDV la mejor opción será, sin duda, que selecciones un proyecto DV acorde con tu formato de trabajo. PAL para Europa, NTSC América y Japón, Stándar para 4:3, WideScreen (panorámico) para 16:9. Los números 32 kHz y 48 kHz indican la frecuencia del audio. CONSEJO tanto para grabar con tu videocámara, como para usar Premiere, usa siempre 48 kHz. Si el formato final va a ser DVD, no hará falta cambiar de frecuencia de muestreo y si el destino es VCD / SVCD o derivados, la frecuencia será 44.1 kHz. En cualquier caso, seleccionar 32 kHz supondría tener que aumentar luego la frecuencia final, lo que normalmente empeora la calidad del audio y puede provocar desajuste en la sincronización. El proceso inverso, sin embargo (pasar de 48 a 44.1 kHz), se realiza más comodamente y con mejores resultados.

Si vas a trabajar con vídeo capturado (da igual que esté capturado que por capturar) entonces lo mejor será elegir la opción "Custom" (personalizado) y configurar nosotros mismos nuestro proyecto. Sería recomendable que, una vez configurado nuestro proyecto (ver a continuación) guardáramos los ajustes para no tener que introducirlos una y otra vez y poder seleccionar nuestro proyecto directamente desde la pantalla de selección de proyectos. Para ello basta con pinchar en el botón "Save" (guardar) Nos pedirá un nombre y una descripción y, si marcamos la casilla "Include control device settings" (incluir ajustes del dispositivo de control) se incluirán los ajustes que hayamos definido para controlar una videocámara DV (ver [5.1.1 Ajustando las propiedades de captura del proyecto](#))

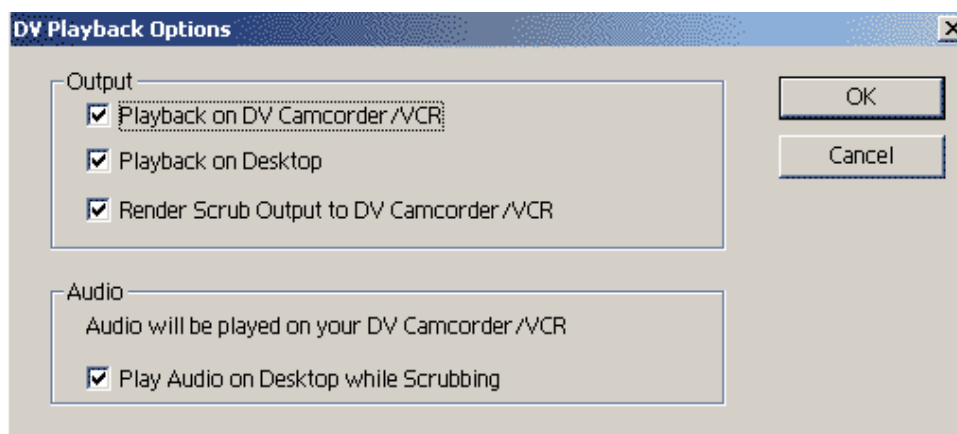
2.1 General



- Editing Mode: DV Playback (para trabajar con cámaras DV), AVI for Windows o, de haber instalado los códecs, QuickTime

- Time Base y Time Display (base de tiempo y visualización de tiempo): Aunque *NO* es lo mismo que los cuadros por segundo (fps o frames per second), no te compliques la vida y ajústala de la misma manera, es decir, 25 para PAL, 29,97 para NTSC.

- Playback Settings (sólo para DV o tarjetas capturadora con salida TV)



- Output:

NOTA: Estas opciones afectan a la reproducción desde la línea de tiempo y NO a la exportación, por lo que los ajustes que definamos en el proyecto serán los que Premiere usará para la calidad final

Lo primero que tengo que decir es que, en el caso de DV, para que esta opción funcione, tu videocámara ha de tener activada la función DV-in. Todas las videocámaras hacen esta función, pero las más baratas no la llevan activada de fábrica, aunque se pueden activar mediante algunos trucos (a tu cuenta y riesgo, por supuesto) Consulta la página <http://www.imagedv.com/index.html> para más información al respecto

Para poder usar estas opciones con un vídeo, necesitas una capturadora con salida de vídeo compuesto.

Playback on DV Camcorder/VCR (reproducir en una videocámara DV o vídeo): Es lo que parece, para poder ver vídeo en una fuente externa, esta opción TIENE QUE ESTAR SELECCIONADA (lo está por defecto)

Playback on Desktop (reproducir en escritorio): Cuando la salida de vídeo está activada desde Premiere se ve la reproducción de la línea de tiempo en la pantalla de la videocámara o en un televisor. Si tienes seleccionada esta opción (Playback on desktop) el vídeo también se verá en el monitor del ordenador. El ordenador tendrá entonces que procesar dos señales, por un lado la que le manda fuera y, por otro, la que muestra en la pantalla del ordenador. Evidentemente doble trabajo supone doble probabilidad de verse mal. Cuando estés grabando el resultado final deselecciona esta opción para conservar recursos y si quieres ver el vídeo utiliza tan sólo la

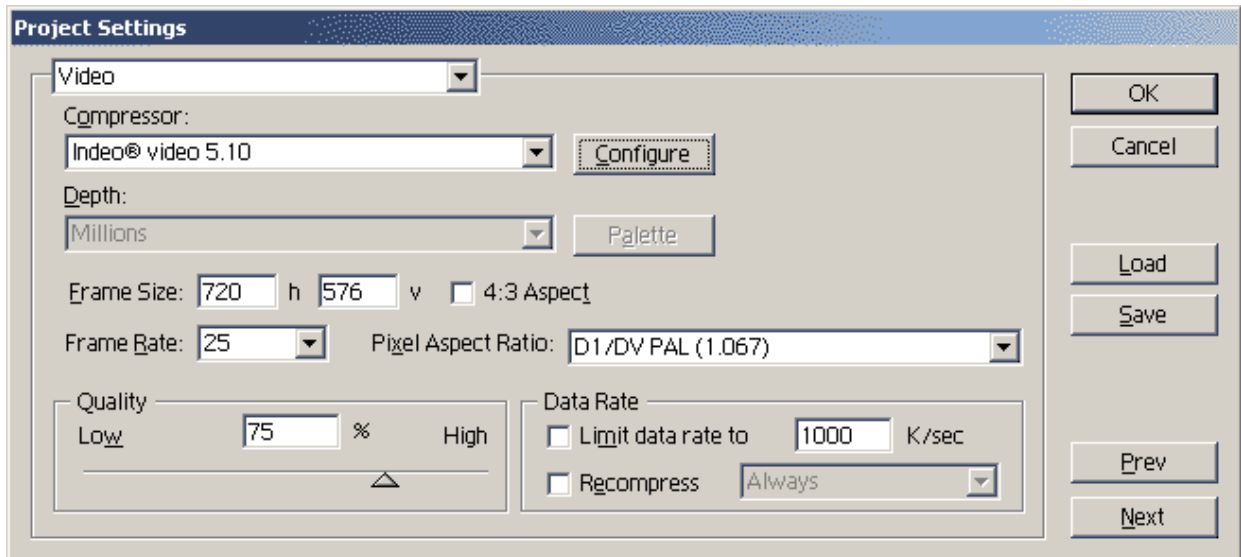
pantalla LCD de la videocámara o el monitor

Render Scrub output to DV camcorder /VCR (Ver el resultado de los renders en la cámara DV/VCR): Con esta opción mientras el ordenador hace el render de algo, por ejemplo, de una transición, un filtro, etc, etc podrás ir viendo el resultado en el televisor o en la pantalla de la videocámara.

- **Audio:**

Por defecto el audio se reproducirá en la fuente externa junto con el vídeo. Si seleccionas además la casilla de abajo también lo oirás por los altavoces del ordenador. Sucede lo mismo que con el vídeo, dejas deseleccionada esta casilla, consumirás menos recursos.

2.2 Video



- **Compressor** (compresor) Aquí dónde elegimos el códec (compresor) para trabajar en la ventana de construcción (repito, NO para el formato final) Mis recomendaciones son, o bien NO usar (si tenemos espacio y el disco es rápido) o bien usar [huffyuv](#) o [Ligos Indeo](#) con la opción Quick Compress activada. El botón "Configure" (configurar) nos llevará al menú de configuración del códec que hayamos elegido, diferente en cada caso. Es adecuado que te familiarices con los parámetros de configuración en cualquier códec. Consulta el [Manual de Primeros Auxilios](#) y [compresión AVI](#)

- **Depth** (profundidad, en este caso de color): Menos colores significarán peor calidad de PRE-visionado, pero mayor rapidez de cálculos. No todos los códec admiten modificar esta opción.

- **Frame Size**: A mayor tamaño, mayor tiempo de cálculo. Sea cual sea el destino final, usa como máximo el tamaño del VCD (352x288 PAL, 320x240 NTSC) Con la mitad de ese tamaño (176x144 PAL o 160x120 NTSC) se consigue una velocidad muy rápida a costa de una calidad notablemente reducida. (Insisto una vez más... esta calidad es solo a la hora de trabajar, no para el resultado final)

- **4:3 Aspect Ratio**: Recomiendo desactivar esta casilla e introducir las dimensiones de nuestro vídeo de forma manual, tomando como base los tamaños de vídeo estándar,(ver [tamaños de vídeo](#))

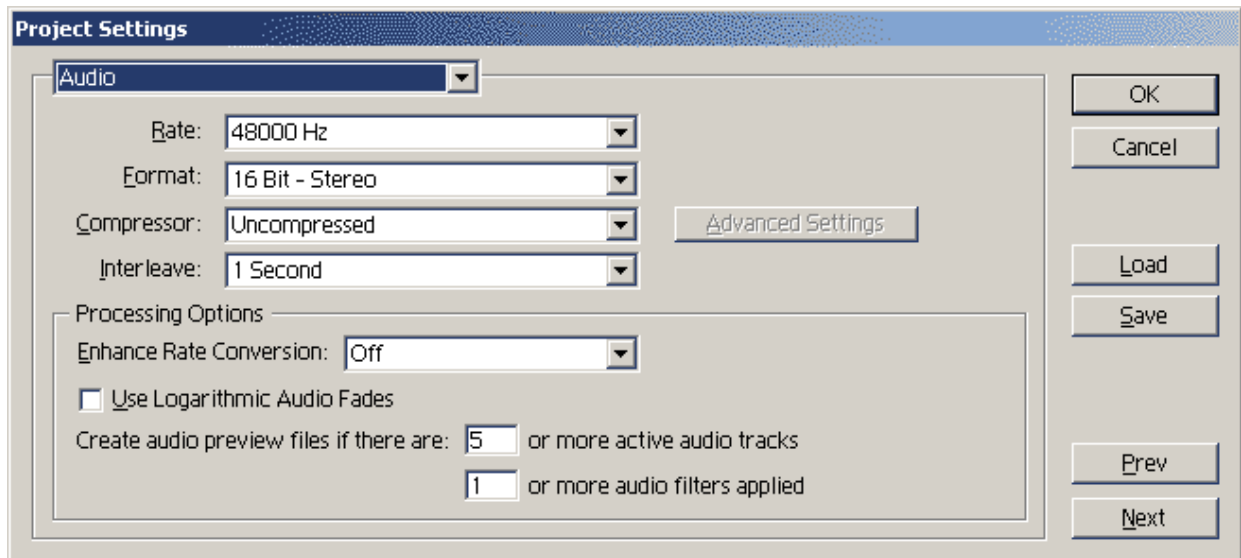
- **Frame Rate** (Velocidad de fotograma) Aunque el estándar son 25 para PAL, 29,97 para NTSC, una tasa menor supondrá mayor velocidad de previos. Hasta 15 fps (frames per second - cuadros por segundos) no hay una notable pérdida de calidad. (de hecho, la tasa de los dibujos animados es esa, de 15 cuadros por segundo) En cualquier caso, el valor del flujo de cuadros del proyecto ha de ser múltiplo par del flujo del vídeo con el que trabajemos

- **Pixel Aspect Ratio**: D1/DV PAL o D1/DV NTSC en el caso de trabajar con vídeo DV. Square Pixels (1.0) (píxeles cuadrados) en cualquier otro caso para evitar deformaciones. Ver [Relación de Aspecto](#)

- **Quality & Data Rate** (Calidad y flujo de datos) Con algunos códec ([compresores AVI](#)) se activan estas opciones. Si marcamos "Limit data rate" (limitar flujo de datos) limitamos el flujo de datos a la cantidad que le indiquemos. Si marcamos "Recompress Always" las partes del vídeo que superen ese límite, serán

recomprimidas hasta no sobrepasar ese límite. En mi opinión, estas opciones no son muy útiles en nuestro proyecto puesto que buscamos rapidez y no perder el tiempo con compresiones y recompresiones.

2.3 Audio



- Rate: Frecuencia de muestreo. 48.000 Hz para DV / DVD, 41.100 Hz para VCD / SVCD. A mayor frecuencia., más calidad de audio y más tiempo de procesado

- Format: Formato del audio. Para calidad CD, 16 bits-Stereo (doble canal) Ocho bits-mono es el formato de menos calidad, menos espacio y más rápido, 16-bits-Stereo el de mejor calidad, más espacio y más lento

- Compressor (compresor) Para acelerar la edición, lo mejor será dejar el audio sin compresión, a costa de aumentar el tamaño de los previos.

- Interleave (entrelazado) Este parámetro define la frecuencia con la que el audio se carga en la memoria durante la reproducción desde la línea de tiempo: Valores más alto requieren un menor acceso al disco duro para leer audio a cambio de un mayor consumo de memoria.

- Enhanced Rate Conversion (Conversión de muestreo mejorada) Si la frecuencia de muestreo del audio de los clips no es la misma que la del proyecto se produce una notable degradación de la calidad en el proceso de transformación. Desde este apartado podemos elegir una mejora moderada de dicho proceso (Good) o con la máxima calidad posible (Best)

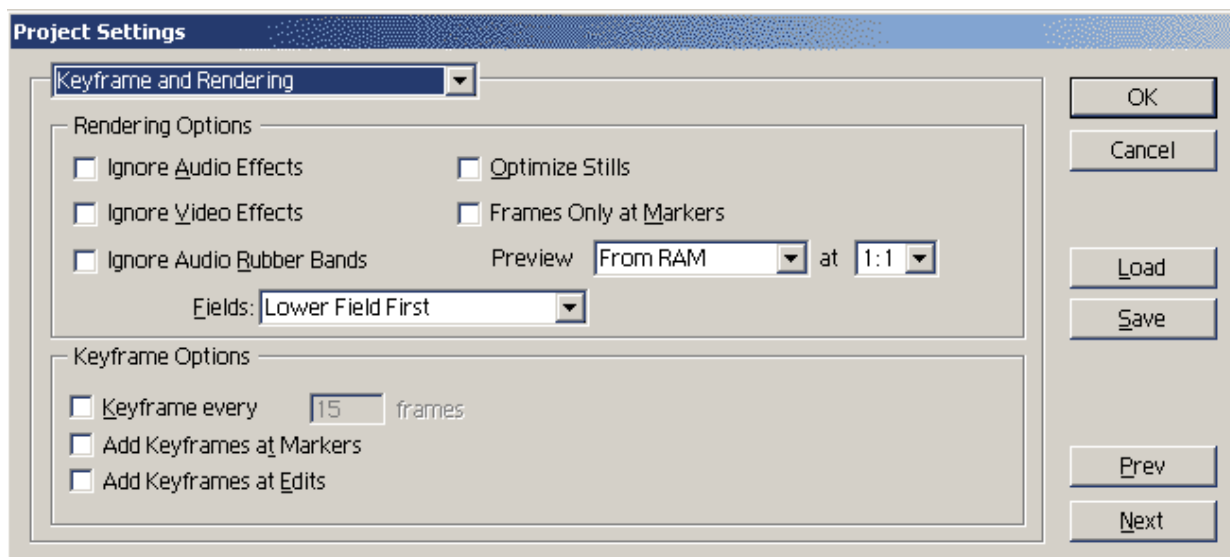
- Use logarithmic audio fades (usar desvanecimientos de audio logarítmicos) Por defecto, Premiere hace las transiciones de audio lineales. A través de esta opción podemos indicarle a premiere que realice cálculos logarítmicos para hacer que las transiciones de audio suenen más naturales, a costa, como siempre, de una mayor tiempo de proceso.

- Create audio preview files if there are (crear previos de audio si hay)

- X or more audio tracks (X o más pistas de audio)
- X or more filters applied (X o más filtros aplicados)

En la edición de vídeo la mayor carga de procesado se la lleva el vídeo, de modo que mientras editamos en la línea de tiempo es frecuente hacer previos de vídeo, pero normalmente el audio se lee directamente y, de realizar algún efecto, se puede hacer "al vuelo", en tiempo real, mientras vamos viendo el proyecto. A través de éstas opciones podremos definir en qué casos se realizarán previos de audio. Cuanto más potente sea nuestro equipo, más podremos "suavizar" estas condiciones.

2.4 Keyframes and rendering (Cuadros clave y presentación)



2.4.1 Rendering options (opciones de presentación)

· Ignore Video/Audio effects (ignorar efectos de vídeo/audio) Se ignoran los filtros de vídeo/audio a la hora de hacer la representación del vídeo

· Ignore Audio Rubber Bands (ignorar tiradores de audio) No se representarán las transiciones de audio.

· Optimize Stills (optimizar imágenes fijas) Si incluimos una imagen que permanecerá congelada unos segundos, podemos indicarle a Premiere que, en lugar de calcular la misma imagen cuadro a cuadro, lo haga solamente una vez para todos los cuadros en los que aparezca esa misma imagen de forma continuada. Ésta opción es especialmente recomendable al hacer montajes fotográficos.

· Frame only at markers (representar sólo en marcas) Con esta casilla solo se representarán los puntos en los que hayamos incluido [marcas](#).

· Preview (previos) (ver [4. Vistas previas](#))

- To Screen (a pantalla): Con esta opción veremos los previos tal y como quedarán, pero en caso de que el procesador no pueda realizar todos los cálculos necesarios en tiempo real, seguiremos viendo cuadro a cuadro el resultado final, pero la tasa de cuadros por segundo se verá reducida, en casos extremos de vídeos muy complejos, hasta 1 cuadro cada varios segundos

- To RAM (hacia la memoria RAM): Los previos se muestran directamente desde la ventana de construcción 100% en tiempo real. La utilidad de ésta opción dependerá muy directamente de: la potencia de procesado del equipo, cantidad de memoria disponible, tamaño de pantalla y los filtros aplicados. Puesto que reproduce en tiempo real, si a Premiere no le da tiempo a realizar todos los cálculos necesarios se producirán saltos y/o degradación de la imagen.

Con las opciones "To Screen" y "To RAM" podemos seleccionar 1:1, manteniendo las proporciones originales del vídeo, 1:2 para reducir la resolución a la mitad, y con ellos cálculos y tiempo de render, o 1:4 para reducir a un cuarto.

- To Disk (hacia el disco) Los previos solamente se muestran en pantalla una vez que han finalizado todos los cálculos. Por tanto se calculan primero en tiempo no-real y una vez finalizados los cálculos se reproduce el vídeo en tiempo real y con todos los efectos. Realizar los previos desde el disco tiene dos ventajas: por un lado, esos previos se quedan guardados, de modo que si no acabamos la edición en una sólo sesión, seguiremos teniendo nuestros previos para otra sesión. Eso a su vez supone la ventaja que, si exportamos el vídeo en el mismo formato que nuestro proyecto, no hará falta repetir los cálculos.

· Fields (campos): Para esta opción tendremos en cuenta las consideraciones indicadas en [2.4 Vídeo entrelazado \(campos\) / no-entrelazado](#) y en [1.5 Field Options \(opciones de campo\)](#)

- Para vídeo con resolución INFERIOR O IGUAL a 288 puntos verticales, selecciona SIEMPRE "No fields"

(sin campos, o no entrelazado)

- Para vídeo DV selecciona SIEMPRE Lower field (campo inferior o campo B)
- Para otro tipo de vídeo capturado con más de 288 puntos verticales depende EXCLUSIVAMENTE de la tarjeta con la que fue capturado. Si no sabemos cómo capturó esa tarjeta el vídeo no nos queda más remedio que exportar de los dos modos (con "upper field" primero y luego con "lower field") para averiguarlo.

2.4.2 Keyframing (cuadros clave)

- Keyframe every X frames (cuadro clave cada X cuadros) Ver [1.3.3. Keyframes](#)
- Add keyframes at markers (añadir cuadros clave en marcadores) Se añade un cuadro clave en los puntos del proyecto en el que hayamos incluido marcadores, independientemente de los demás cuadros clave.
- Add keyframes at Edits (añadir cuadro clave en ediciones) Añade un cuadro clave entre un clip y otro, independientemente de los demás cuadros clave.

2.5. Capture (captura)

(Ver [5. Capturando con Adobe Premiere](#))

2.6 Guardando y abriendo proyectos

Para guardar nuestro proyecto usaremos la opción "File -> Save" (Archivo -> Guardar) Para abrir, normalmente lo haremos desde la pantalla de presentación que sale al iniciar Premiere. También podemos con "File -> Open" (Archivo -> Abrir)

Podemos decirle a Premiere que guarde el proyecto cada x minutos con la opción "Edit -> Preferencias -> Autosave & Undo -> Automatically save projects, save every x minutes" (editar -> preferencias -> grabación automática y deshacer -> grabar proyectos automáticamente, guardar cada x minutos)

UN TRUCO QUE OS PUEDE SALVAR LA VIDA: Ya sé que estas cosas nunca pasan... hasta que pasan. Una vez fui a grabar el archivo y... ¡alehop! justo en el momento en que grababa se fue la luz. Cuando reinicié, el archivo del proyecto estaba corrupto y no podía abrirlo. Más de una semana de trabajo a la basura. No resignándome a la desesperación, me encontré que en la carpeta C:\Archivos de programa\Adobe\Premiere 6.0\Project-Archive se guarda una copia de seguridad de la penúltima vez que grabaste el proyecto, con lo que la pérdida de información es mínima.

3. Terminología usada en Premiere

Antes de avanzar, quisiera dejar clara la terminología empleada en Premiere y a la que haré referencias constantes a lo largo de todo el texto. Son conceptos que han de quedar claros para evitar confusiones o malentendidos

3.1 Import (importar)

Es un término ya usado en muchas otras aplicaciones, y define el proceso de "añadir" un archivo cualquiera (dentro de la gama que admite Premiere) a nuestro proyecto (ver [4. Importando nuestro material audiovisual a Premiere](#)). Su función se limita a decirle a Premiere dónde están localizados los archivos con los que vamos a trabajar. Si los cambiamos de sitio nuestro proyecto quedará inservible. Bueno, no totalmente, pero tendremos un "hueco" en las zonas en las que se usaba ese archivo. Si eso sucede, al abrir el proyecto Premiere nos preguntará dónde están los archivos que faltan para poder seguir usándolos con normalidad. Una vez importado un archivo al proyecto no debemos modificar ese archivo JAMÁS fuera de Premiere, so pena de tener que ajustar de nuevo todos los clips en dónde se use ese archivo

3.2 Project (proyecto)

Es un archivo muy simple (simple en comparación con los archivos multimedia) que guarda datos tipo "Vamos a trabajar con los vídeos a un tamaño de 352x288 con el compresor Ligos Indeo sin compresión de audio. El proyecto comienza con el vídeo 1, que usaremos del punto 02:24 al 05:23 en la pista número dos. Junto con ese vídeo hay una pista de audio de la misma duración que comienza con un fundido desde cero. Al finalizar

transición con pista 1..." etc, etc, etc. Por eso decía que un proyecto es algo "simple" porque sólo incluye las instrucciones que introducimos nosotros en la línea de tiempo que es dónde queda definido qué va a ocurrir con cada uno de los clips (archivos de trabajo) que hemos utilizado en ella. El proyecto NO incluye por tanto ningún tipo de archivo adicional, ni de vídeo, ni de audio, ni gráfico. Si tenemos un proyecto, pero no tenemos los archivos con los que lo creamos, no tenemos nada.

3.3 Clip

Cada uno de los elementos que se manipulan en la línea de tiempo de Premiere se llama clip. Es decir, los archivos de vídeo, audio, imágenes y títulos son clips. Ahora bien. Es importante entender lo siguiente:

- Un clip es sólo un clip cuando esté usado en la línea de tiempo
- Un clip, en sí mismo, no es nada, es un "invento" que nos permite manipular con facilidad archivos originales. Si tenemos un clip en la línea de tiempo y borramos el archivo original del que extraímos el clip, no tendremos nada, puesto que el clip es una especie de "acceso directo" al archivo original.

3.4 TimeLine (línea de tiempo)

La línea de tiempo es la ventana de trabajo en la que vamos colocando los clips, indicándole a Premiere qué tiene que hacer en cada momento con los distintos archivos que hemos importado. Puesto que la línea de tiempo es la "base" de todo nuestro trabajo, la veremos en profundidad en el apartado [La línea de tiempo](#)

3.5 Preview (vista previa)

NOTA: Es muy común denominar a éstas vistas previas "renders" (presentaciones)

Si añadimos un clip a la línea de tiempo podremos reproducirlo sin problemas en la ventana de monitor (la "tele" dónde veremos nuestro trabajo mientras estamos "manos a la obra") Sin embargo, cuando apliquemos algún tipo de filtro o transición estaremos creando un vídeo que no existe. El clip 1 existe, ya lo hemos importado. El clip 2 también. Ahora los ponemos en la línea de tiempo y añadimos una transición que mezcle final de uno, comienzo del otro. Esa "transición" no existía anteriormente, luego Premiere tiene que crearla, y eso se lleva su tiempo. El tiempo de cálculo depende de:

- Complejidad y número del filtros / transiciones
- Velocidad del procesador
- Cantidad de memoria
- Tamaño del vídeo y profundidad de color
- Si tenemos alguna tarjeta que aplique en tiempo real compresiones y/o filtros y/o transiciones

Cuando nuestro equipo no puede satisfacer alguna de las demandas anteriormente descritas, es imposible aplicar los efectos en tiempo real. Las soluciones que aporta Premiere son las vistas en el apartado [Preview \(previos\)](#)

Éstas vistas previas se generan utilizando el códec de compresión que hayamos elegido para nuestro proyecto (Ver [2.2 Video](#)) Como dije entonces, y mantengo ahora, nos conviene utilizar un códec rápido para no demorar mucho este proceso (excepto cuando volquemos directamente el vídeo a VHS desde Premiere, ver [3.1 Volcar a vídeo \(print to video\)](#)).

3.6 Export (exportar)

Si importar es incluir archivos en nuestro proyecto, exportar es justo lo contrario. Una vez terminado nuestro proyecto, está claro que habrá que darle salida de alguna manera. Con Adobe Premiere 6 podemos hacerlo de cuatro formas distintas.

- Print to video (volcar a vídeo): Para grabar en VHS
- Print to tape (volcar a cinta). Para grabar en videocámaras miniDV con entrada de vídeo (DV-in) activada
- Export Movie (exportar película): Para grabar el vídeo en formato MOV, AVI, DivX o MPEG y de ahí, probablemente, a un VCD, SVCD o DVD
- Save to Web (guardar para la web): Para usar algún formato de streaming o vídeo por internet (y alguna opción más)

(ver [El último paso: la exportación](#))

4. Importando nuestro material audiovisual a Premiere

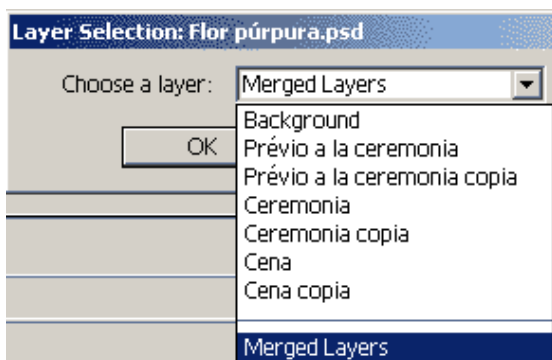
Con Premiere trabajaremos cómodamente con imágenes fijas, audio y, por supuesto, vídeo y, como hemos visto (ver [IMPORTANTE](#)), en la mayoría de los casos las características del proyecto serán independientes, y por tanto diferentes, de las de los elementos audiovisuales con los que trabajemos.

Los archivos se importan a través de la ventana de proyecto (Ver [1. La ventana de proyecto](#)) y como norma general debemos procurar usar originales de la máxima calidad, puesto que para exportarlos siempre acabaremos comprimiéndolos y, por tanto, reduciéndoles calidad en mayor o menor medida. Trataremos de seguir las siguientes recomendaciones.

- **Vídeo:** De ser posible, hay que evitar trabajar con vídeo comprimido y muy especialmente vídeos MPEG (Ver [2.2.2 Los formatos AVI y MOV](#)) En cuanto al tamaño, lo mejor es trabajar en su justa medida. Si usamos vídeo con menos tamaño que el destino (importar archivos 352x288 para un destino final DVD PAL 720x576, por ejemplo) está claro que perderemos calidad puesto que se tendrán que añadir píxeles que no existen en el vídeo de origen. El proceso contrario tampoco es recomendable. Si tenemos un vídeo 720x576 cuyo destino es un VCD PAL 352x288 está claro que no perderemos calidad, pero mientras que hagamos la edición estaremos calculando un montón de píxeles para las transiciones y filtros que no usaremos en el vídeo final, una pérdida de tiempo bajo mi punto de vista. Eso sin contar por supuesto con todo el espacio extra que necesitamos para trabajar en calidad DVD. Mi recomendación es, por tanto, capturar o usar vídeos del mismo tamaño de salida. De no ser posible, como en el caso de SVCD que no suele venir entre los formatos de captura, entonces sí que recomiendo capturar con el tamaño inmediatamente superior. Es decir, si nuestra capturadora sólo ofrece 352x288 y 720x576 para PAL y queremos hacer un SVCD PAL 480x576 entonces sí, capturaremos a 720x576

- **Audio:** Para el audio se puede aplicar las mismas recomendaciones que para el vídeo. Hay que procurar no usar Mp3's de origen ya que presentan de partida una reducción de calidad que al comprimir de nuevo para exportar será más acusada. Hay que prestar especial atención a las frecuencias de muestreo. Usar un original de 48 kHz de frecuencia para un destino final de 44.1 kHz no supone ningún problema, sin embargo el proceso contrario sí. Se suelen presentar variaciones en la velocidad de reproducción, sonido metálico y/o chasquidos. Al igual que con el vídeo, lo mejor es capturar o usar audio con la misma frecuencia que el destino de salida. Para DV o DVD serán 48.000 Hz, mientras que para VCD / SVCD serán 44.100. DivX puede usar el que sea.

Si te ves en la situación de tener que pasar un archivo de audio con una frecuencia inferior a una superior, recomiendo usar [ssrc](#) (incluye manual de uso)



- **Imágenes:** Para las imágenes, en principio, no hay que tener ninguna consideración especial. Por supuesto, cuanto mayor calidad mejor y, si las vamos a usar a pantalla completa, lo mejor será también que tengan el mismo tamaño que el del destino final (VCD, SVCD, DVD) En cuanto a los formatos admitidos están los más comunes: BMP, GIF, JPG, TIFF, TARGA y, por supuestísimo, Adobe Photoshop (.psd) Cuando importamos imágenes de Photoshop con varias capas se nos presenta un cuadro de diálogo que nos da la oportunidad de importar la imagen sin capas "Merge Layers" (fundir capas en una sola perdiendo las transparencias) o bien podemos

mantener las transparencias de cada capa importando las distintas capas **una a una** lo que quiere decir que si queremos importar una imagen de 4 capas y queremos manipular esas 4 capas por separado, tendremos que abrir ese archivo 4 veces y seleccionar una capa distinta cada vez. El efecto es el mismo que abrir 4 imágenes por separado.

5. Capturando con Adobe Premiere

Para capturar vídeo analógico (videocámara o VHS) ni me lo pienso: uso [Virtual Dub](#) o [AMCap](#). Sin embargo,

sí que me gusta usar Adobe Premiere para las capturas de miniDV. Lo primero que debemos tener en cuenta es que sólo podremos romper la barrera los los 4GB de captura si usamos un sistema operativo con partición NTFS (Windows NT 4.0, 2000 o XP) ¡Ojo! No basta con tener 2000 o XP instalado, si al instalarlo usamos particiones FAT32 (las usadas para Windows 98/ME) no nos vale. Esas particiones tienen un límite para cualquier archivo, incluidos los de vídeo, de 4 GB, lo que limita muchísimo a la hora de capturar. Además, razones técnicas (dígase cuelgues y manejo de memoria) hacen mucho más recomendable usar Windows 2.000 / XP sobre otras versiones.

Dicho esto, os remito al manual de [Virtual Dub](#) si queréis capturar analógico y durante este apartado me referiré tan sólo a la captura desde una videocámara DV, aunque, todo sea dicho, la captura desde una fuente analógica es muy similar a la DV y por tanto, las indicaciones de éste manual servirán también parcialmente para ese tipo de captura

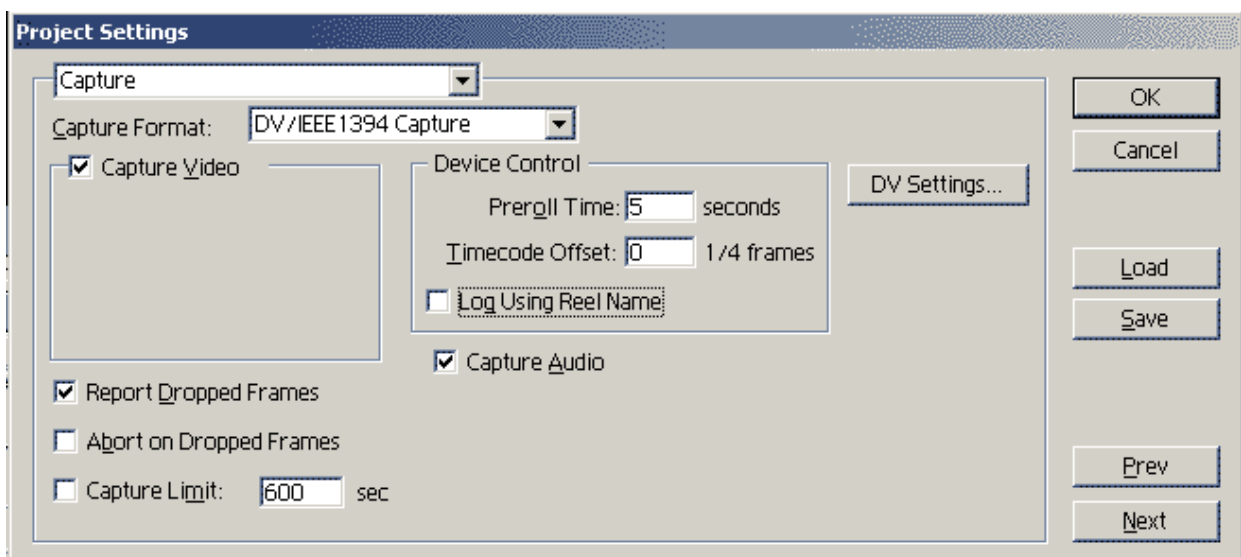
5.1 Caputando desde videocámara DV

Una de las principales novedades de Adobe 6 frente a la versión 5 es su capacidad para trabajar con cámaras DV. Como vimos en el apartado [2. Primer paso: eligiendo proyecto](#) Lo primero que deberemos hacer antes siquiera de capturar (aunque se podría hacer desde directamente desde la interfaz de captura) es definir las características de nuestro proyecto. En el caso de DV es LO MÁS FÁCIL DEL MUNDO. Basta con seleccionar el tipo de vídeo de destino (PAL / NTSC, 4:3 / 16:9, Audio 48 kHz / 32 kHz) y todo quedará ajustado. En cuanto al audio, recomiendo usar siempre 48 kHz en la grabación, captura, y por tanto, también en el proyecto. Excepto para DivX, usemos el destino que usemos, necesitaremos siempre una frecuencia superior (44.1 o 48 kHz) con los problemas que eso acarrea.

5.1.1 Ajustando las propiedades de captura del proyecto

Más arriba, cuando vimos cómo ajustar las propiedades de nuestro proyecto nos dejamos pendiente el apartado de captura. Ha llegado la hora de ajustarlo. Puesto que no tenemos ningún dispositivo de captura definido, si iniciáramos la captura por primera vez, Adobe Premiere abriría automáticamente una ventana de configuración. No obstante, iremos paso a paso a esa ventana antes de intentar capturar. Antes de tocar otra cosa, nos limitaremos a ir al menú "Project" (proyecto) y luego a la opción "Project Settings -> Capture" (ajustes del proyecto -> Captura) Aquí aparecerán distintas opciones dependiendo de nuestro sistema. En nuestro caso, para capturar desde DV deberemos seleccionar "DV IEEE 1394 Capture" en el apartado Device. Si todavía no tenemos conectada la cámara, o si no está encendida aparecerá "Unable to connect to capture driver" (Conexión con el controlador de captura fallida) Es hora de conectar nuestra videocámara.

Indicar aquí que trabajar con videocámaras DV a través de una tarjeta FireWire es realmente sencillo. Con Windows XP / 2.000 no tendrás que configurar nada. Instala la tarjeta y automáticamente será detectada y configurada por Windows. Lo mismo sucede cuando conectas por primera vez la videocámara. El sistema operativo la reconoce y a partir de ese momento ya está operativa y lista para usar.



Las opciones que podemos ajustar aquí son:

- Capture video (capturar vídeo) Si no la seleccionamos no podremos capturar
- Device Control (control del dispositivo) Con éstas opciones definiremos cómo se comunica Premiere con la videocámara.
 - Preroll Time (Rebobinado previo) Especifica el tiempo que rebobinará la cinta antes de comenzar a reproducir el vídeo en el punto deseado. Ésto se hace así para dar tiempo a la cinta a reproducirse a la velocidad adecuada y con el cabezal correctamente ajustado.
 - Timecode Offset (desfase de código de tiempo): Normalmente no modificaremos esta opción, que corrige un posible desfase entre el contador de la videocámara y el de Premiere, lo que daría lugar a errores en la precisión de los puntos de inicio y final de captura.
 - Log Using Reel Name (Registrar usando el nombre del rollo) Ver [Batch Capture](#)
- DV Settings (ajustes DV)
 - During Preview (durante la vista previa)
 - Preview video on desktop (ver vista previa del video en el ordenador) Muestra el vídeo en el ordenador durante las vistas previas
 - Preview audio on desktop (ver vista previa del audio en el ordenador) Reproduce el audio en el ordenador durante las vistas previas.
 - During capture
 - Preview video on desktop (ver vista previa del video en el ordenador) Muestra el vídeo en el ordenador durante la captura
 - Preview audio on desktop (ver vista previa del audio en el ordenador) Reproduce el audio en el ordenador durante la captura.
- Capture Audio (Capturar audio) Desmarcar si no queremos o no necesitamos el audio
- Report dropped frames (avisar de la pérdida de cuadros)
- Abort on dropped frames (cancelar si se pierden cuadros)
- Capture limit X seconds (Límite de captura X segundos)

5.1.2 Ajustando las preferencias de captura

A continuación vamos a modificar las preferencias de captura que se mantienen con todos los proyectos.

"Edit -> Preferencias -> Scratch discs and device control" (Editar -> preferencias -> Discos de trabajo y controlador de dispositivo"

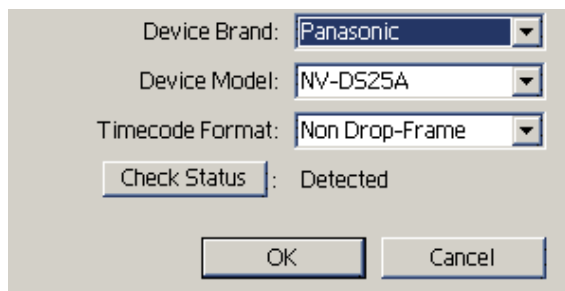
- Captured Movies (películas capturadas) Aquí seleccionaremos en qué parte de nuestro disco se almacenarán las capturas. Por defecto aparece "Same as application" (la misma que el programa) Pero eso no nos interesa (consulta el apartado [El disco duro](#) dentro de [problemas frecuentes de captura](#)) Pinchamos ahí y seleccionamos "Select folder" (seleccionar carpeta) y elegimos la ruta deseada. El lugar elegido quedará indicado justo debajo al lado de "Path" (ruta).

- Video Previews (vistas previas de video), (ver [4. Vistas previas](#)) Aunque para la localización de los archivos de las vistas previas no hay que ser tan exigente como para las capturas puesto que su duración es menor y hay menos riesgo de bajada de rendimiento por fragmentación, también ha de ser un lugar de acceso rápido y preferiblemente sin fragmentación. Por defecto aparece la opción "Same as project" (la misma que el proyecto) que podemos cambiar al igual que antes con "Select folder" (elegir carpeta)

- Audio Previews (vistas previas de audio) Es recomendable tener el vídeo localizado en un disco duro y el audio en otro, aunque el del audio sea un disco duro lento. De ese modo el sistema puede leer simultáneamente video y audio. De lo contrario, de usar un sólo disco duro, el cabezal tendría que saltar alternadamente de un lado a otro del disco para ir leyendo video / audio. Al igual que la opción anterior, por defecto aparece "Same as project" (la misma que el proyecto) que podremos cambiar con "Select folder" (cambiar carpeta)



- Device control (control del dispositivo) Con esta opción le indicaremos a Premiere qué cámara tenemos conectada para que se comunice con ella de manera adecuada. Pinchamos en



"None" que aparece por defecto, y seleccionamos "DV Device control 2.0" y aparece automáticamente las opciones (el mismo menú que aparece al pinchar sobre el botón "Options" una vez configurada)

- Video Standar: PAL (Europa) o NTSC (América y Japón)
- Device Brand (Marca del dispositivo): Aquí elegiremos el fabricante de nuestra cámara. Si no aparece, usaremos "Generic"
- Device Model: Una vez seleccionada la marca, aparecerá

una lista de modelos de ese fabricante. Si no aparece el nuestro, dejaremos "Generic"

· Timecode Format: Desconozco su función. Mi videocámara tan sólo me deja seleccionar la que aparece en la imagen, y el manual de Premiere tan sólo indica "Elija la opción adecuada para su videocámara"

5.1.3 Iniciando la captura

Una vez ajustados todos los parámetros necesarios vamos a "File -> Capture" Aquí tenemos tres opciones

5.1.3.1 Batch capture (captura programada)

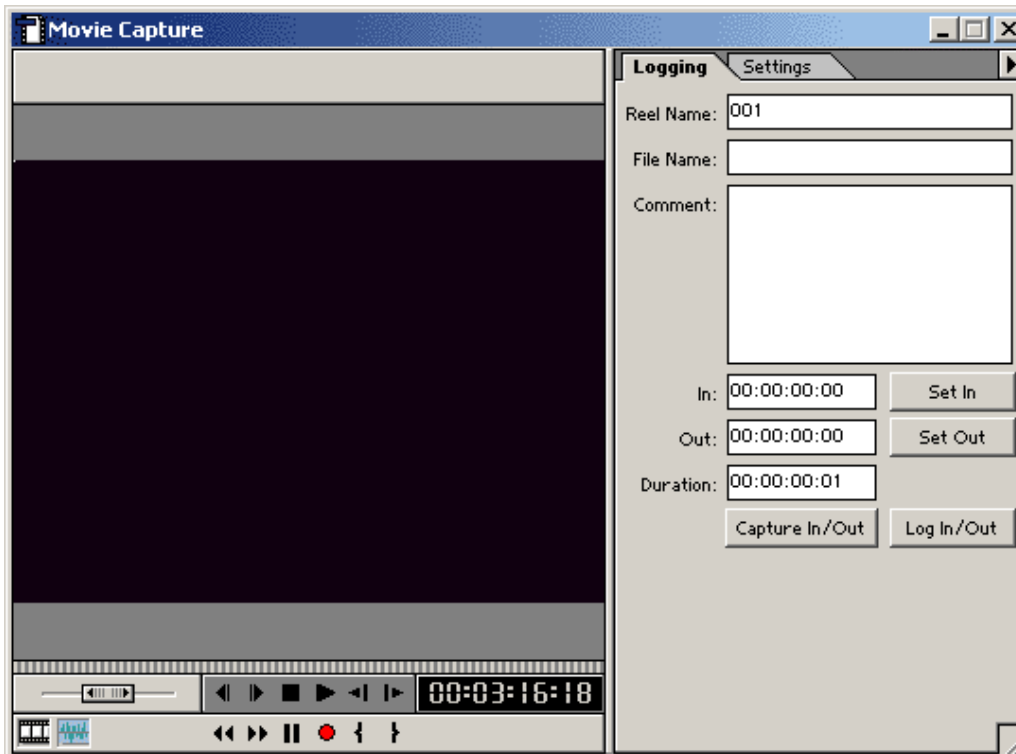
La captura programada, como su nombre sugiere, es una captura "desatendida" en la que le indicamos a Premiere los puntos de inicio y fin de la captura y él sólo va capturando. Esto tiene dos ventajas

- Por un lado no es necesario que estemos presente durante las capturas
- Por otro lado, al definir con precisión los archivos con los que trabajaremos (los puntos de inicio y fin en la cinta original), podremos capturarlos primero en un proyecto con baja resolución para hacer una edición rápida, puesto que serán archivos pequeños y manejables, y una vez terminado el proyecto podremos volver a usar LOS MISMOS PUNTOS de inicio y fin para cada archivo capturado, pero con un proyecto de una mayor resolución, de manera que aunque hemos trabajado con poca calidad en el proyecto podremos exportar el resultado de nuestra edición con la máxima calidad posible puesto que los clips serán los mismos.



Para ver como usar este tipo de captura consulta el siguiente apartado, o ve directamente el punto [5.1.3.3 Usando la ventana de tandas \(Batch Capture\)](#)

5.1.3.2 Movie Capute (captura de película)














Ésta será la opción que utilizemos para capturar vídeo. Puesto que nosotros ya hemos definido las preferencias y propiedades del proyecto, (ver [5.1.1 Ajustando las propiedades de captura del proyecto](#) y [5.1.2 Ajustando las preferencias de captura](#)) aparecerá directamente la siguiente pantalla. En realidad aparecerá seleccionada la pestaña "Settings" (ajustes) pero como digo, ya tenemos definidas las preferencias y propiedades de la captura, de modo que pincharemos en la pestaña "Loggin" y pasaremos directamente "a la acción"



Cuando capturamos desde una cámara DV tenemos varias formas de hacerlo

1. La más "tradicional" coincidiría con el modo de captura analógico y sería reproducir el vídeo en la videocámara y pichar sobre el botón  para iniciar la grabación y en el botón  para detenerla, pero con una cámara DV, eso no "mola"

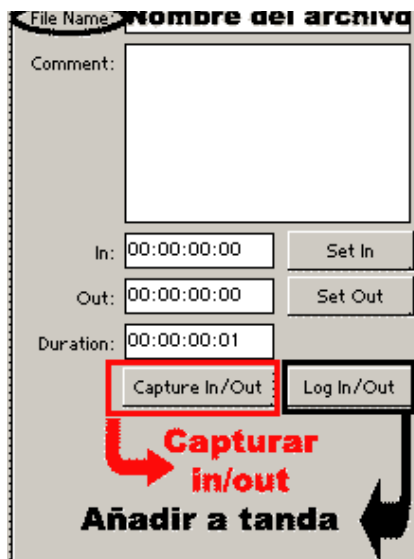
2. Desde Premiere podemos controlar la videocámara a nuestro antojo. Si alguna vez has editado vídeo con una mesa de mezclas "tradicional", esto te va a saber a gloria... porque te sentirás en casa. Podemos ir definiendo una serie de puntos "in-out" (inicio-fin) de modo que capturemos tan sólo lo que queremos, y además de una forma desatendida. Es decir, que como le indicamos a Premiere lo que queremos capturar y él maneja la cámara, no es nesario estar presentes durante la captura. Y ésto no sólo es válido para un punto in-out (inicio-fin) sino que podemos definir todos los in-out (inicio-fin) que queramos. Antes de ver cómo hacer ésto, echémosle un ojo a los controles de los que disponemos. Algunos son de sobra conocidos por todos, pero hay otros que quizás los veas en Premiere por primera vez.

-  Retroceso cuadro a cuadro
-  Avance cuadro a cuadro
-  Parada
-  Reproducción
-  Retroceso a cámara lenta
-  Avance a cámara lenta
-  Rebobinado rápido (si pichamos durante la reproducción se avanzará visualizándose la imagen)
-  Avance rápido (si pichamos durante la reproducción se avanzará visualizándose la imagen)
-  Pausa
-  Grabación
-  Set In (marca de inicio)
-  Set out (marca de fin)
-  Shuttle (Barra de desplazamiento) Desplazando esta barra podremos elegir de forma manual la velocidad de avance/retroceso de la cinta.

Una vez situado el vídeo en el punto de inicio deseado, pinchamos sobre Set-in. Avanzamos la cinta hasta el punto de fin, y pinchamos sobre "Set-out"



Si solamente queremos capturar esos puntos es suficiente con pinchar en "Capture in/out". Como he dicho antes, Premiere tiene un control total de la

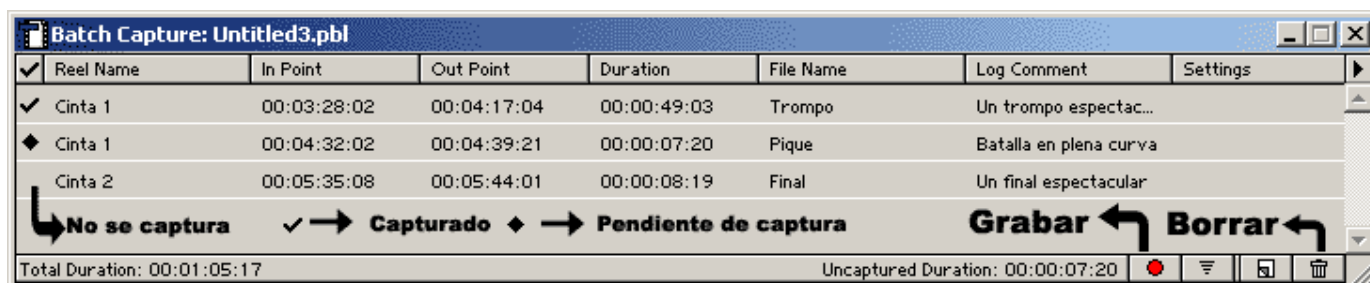



videocámara, de modo que da igual en qué punto se encuentre la videocámara, Premiere la llevará al punto de comienzo, la rebobinará los segundos que especificamos en las Preferencias del Proyecto (ver [5.1.1 Ajustando las propiedades de captura del proyecto](#)) y comenzará la captura justo hasta el punto out. Una vez terminada la captura nos preguntará por un nombre para ese archivo "File Name" (nombre de archivo) y nos da la opción de poder añadir cualquier comentario personal a ese fichero.

Si lo que queremos es capturar diversos puntos de la cinta, entonces usaremos la opción "Log in/out" (guardar in/out) y Premiere nos preguntará, al igual que con Capture in/out un nombre de archivo (File Name) y un comentario opcional, pero esta vez no lo hará después de hacer la captura, sino antes. Una vez indicado el nombre, aparecerá la ventana de tanda de captura en la que veremos los datos de la captura que hemos definido. La opción "Reel Name" (nombre de la cinta), que se define en la ventana de captura, es optativa y tan sólo sirve en el caso de ir capturando de diversas

cintas por ir manteniendo un poco de orden y saber qué es cada cosa. El procedimiento para el resto de puntos in/out es el mismo

5.1.3.3 Usando la ventana de tandas (Batch Capture)



Una vez definidos todos los puntos, hemos de pinchar sobre el botón de grabación  de la ventana de tandas (Batch Capture) y Premiere nos dará un mensaje de aviso para que introduzcamos la cinta número 1 (por si hemos trabajado con varias cintas) Le damos a aceptar y el resto del proceso se realizará automáticamente.

Todos estos archivos, además de guardarse en el directorio que hayamos definido en las Preferencias (ver [5.1.2 Ajustando las preferencias de captura](#)) se añaden automáticamente a la ventana de proyecto (Ver [1. La ventana de proyecto](#))

5.1.3.4 Stop Motion (sin movimiento)

Hace una captura de un sólo fotograma, es decir, de una foto fija. Aparece una ventana con un botón arriba "Capture" Cuando tengamos la imagen que queremos pinchamos sobre él y aparecerá la imagen que hemos capturado. Cerramos la ventana (con la X de la esquina superior derecha) y nos preguntará si queremos guardarla. Si es lo que queremos, decimos que sí y elegimos dónde la vamos a guardar. La imagen se guardará en formato BMP, es decir, sin compresión de ningún tipo, y será del tamaño que hayamos definido el proyecto. Para otras imágenes sólo tenemos que repetir el proceso.

NOTA: Cuando capturamos una imagen de una fuente entrelazada, como sucede con vídeo DV, no habremos capturado un cuadro, sino un campo (medio cuadro) Podremos mejorar la calidad NOTABILÍSIMAMENTE desde Photoshop con "Filtro -> Video -> Desentrelazar"

5.1.3.5 Audio Capture (captura de audio)

Adobe Premiere no dispone ningún módulo específico para la captura de audio, de modo que lo único que hace esta opción es preguntarnos por la localización de algún programa de tratamiento de audio y lo inicia, de modo que el proceso de captura de sólo audio es externo a Premiere. Para modificar archivos de sonido recomiendo [GoldWave](#) por su sencillez, pero a la vez potencia para la mayoría de modificaciones y capturas de audio. Por otro lado, también recomiendo Sonic Foundry Sound Forge por su potencia para hacer realidad todos nuestros deseos en audio. Eso sí, es un tanto complicado de manejar (pero para eso tenemos a [Jordy Max](#)

trabajando en un manual...)