

UNIDAD 1: EDICIÓN DE VIDEO

1.1.1 El trabajo del editor

¿En qué consiste el rol del editor?

El rol del editor consiste en realizar un montaje de todas las imágenes de un rodaje para darle vida a un relato; es quien se encarga de realizar la pieza final en una narración audiovisual. Las tareas principales del editor son seleccionar, ordenar las tomas según la idea original y manipular audio, efectos, colores y demás aspectos para lograr el objetivo deseado. El editor también tiene la particularidad de poder solucionar aquellos imprevistos que no salieron a la luz a la hora del rodaje.

1.1.2 Flujo de trabajo

¿Qué es el flujo de trabajo?

Según Simón Vialás Fernández,

Uno de los aspectos fundamentales en la producción audiovisual es la utilización de flujos de trabajo. Podemos describirlos como el conjunto de aspectos operacionales de una actividad de trabajo que definen cómo se estructuran las tareas, cómo se realizan, cuál es su orden correlativo, cómo se sincronizan, cómo fluye la información generada a través de cada una de las tareas y cómo se hace el seguimiento para su consecución. (21 de enero de 2014, <https://mosaic.uoc.edu/2014/01/21/flujos-de-trabajo-en-audiovisual/>).

Al momento de elegir un flujo de trabajo, es fundamental tener en cuenta todos los aspectos que pueden intervenir en una producción audiovisual. Esto va a predisponer el tipo de flujo conveniente que necesitaremos.

¿Cómo funciona el flujo de trabajo en Adobe Premiere Pro?

El flujo de trabajo en Adobe Premiere Pro está basado en importar videos, imágenes, sonidos, gráficos, etc.

La lógica de edición está dada por una línea de tiempo donde podemos tener diversas pistas de audio y video. Una vez importadas, contaremos con todos nuestros elementos para poder comenzar con la edición.

El método de edición de Adobe Premiere Pro permite trabajar con distintos tipos de archivos para lograr ediciones dinámicas y así poder obtener un excelente producto audiovisual.

1.1.3 Introducción a Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro es un *software* de edición de video no lineal utilizado tanto por aficionados como por profesionales de la industria. Posee una gran variedad de herramientas, rasgo que lo dota de una gran versatilidad al momento de trabajar. Su interfaz permite la personalización y organización de espacios de trabajo según el momento de edición que estemos atravesando. Otra característica que posee dicho programa es que brinda la posibilidad de trabajar en conjunto con otros de la misma compañía, como, por ejemplo, Adobe Audition (estudio de sonido) y Adobe After Effects (gráficos profesionales y efectos especiales).

Adobe Premiere Pro puede ser instalado en distintos sistemas operativos. En la figura 1 a continuación vemos con cuáles es compatible y qué requerimientos debe cumplir nuestra computadora para poder instalarlo.

Figura 1. Requisitos del sistema de Premiere Pro para Windows y MacOS

Windows		
	Especificaciones mínimas	Especificaciones recomendadas
Procesador	CPU * de 6. ^a generación o más reciente (o AMD equivalente)	CPU * de 7. ^a generación o más reciente (o AMD equivalente)
Sistema operativo	Microsoft Windows 10 (64 bits), versión 1803 o posterior	Microsoft Windows 10 (64 bits), versión 1809 o posterior
RAM	8 GB de RAM	16 GB de RAM para medios HD 32 GB de RAM para medios 4K o superiores
GPU	GPU con 2 GB de VRAM Para obtener una lista de las tarjetas gráficas recomendadas, consulte	GPU con 4 GB de VRAM Para obtener una lista de las tarjetas gráficas recomendadas, consulte Tarjetas gráficas
Espacio en el disco duro	8 GB de espacio disponible en el disco duro para la instalación; se necesita espacio libre adicional durante la instalación (no se puede instalar en dispositivos de almacenamiento extraíbles flash) - Unidad adicional de alta velocidad para los medios	- SSD interno rápido para la instalación de la aplicación y la caché - Unidades adicionales de alta velocidad para los medios
Tarjeta de sonido	Modelo del controlador de Microsoft Windows o compatible con ASIO	Modelo del controlador de Microsoft Windows o compatible con ASIO
Conexión de almacenamiento de red	Ethernet (solo HD) de 1 Gbit	Ethernet de 10 Gbit para flujo de trabajo de red compartida de 4K
Internet	Es necesario disponer de conexión a Internet y haberse registrado para poder activar el software, validar las suscripciones y acceder a los servicios en línea.*	
Más requisitos del sistema	Requisitos del sistema de realidad virtual Requisitos del sistema de aceleración de hardware Tarjetas gráficas recomendadas para Adobe Premiere Pro	

macOS		
	Especificaciones mínimas	Especificaciones recomendadas
Procesador	CPU * de 6. ^a generación o más reciente	CPU * de 6. ^a generación o más reciente
Sistema operativo	macOS v10.13 o posterior	macOS v10.13 o posterior
macOS v10.13 o RAM posterior	8 GB de RAM	16 GB de RAM para medios HD 32 GB de RAM para medios 4K o superiores
GPU	GPU con 2 GB de VRAM	GPU con 4 GB de VRAM
Espacio en el disco duro	8 GB de espacio disponible en el disco duro para la instalación; se necesita espacio libre adicional durante la instalación (no se puede instalar en dispositivos que utilicen un sistema de archivos que distinga mayúsculas de minúsculas ni en dispositivos de almacenamiento extraíbles flash) - Unidad adicional de alta velocidad para los medios	- SSD interno rápido para la instalación de la aplicación y la caché - Unidades adicionales de alta velocidad para los medios
Resolución del monitor	1280 x 800	1920 x 1080 o superior
Conexión de almacenamiento de red	Ethernet (solo HD) de 1 Gbit	Ethernet de 10 Gbit para flujo de trabajo de red compartida de 4K
Internet	Es necesario disponer de conexión a Internet y haberse registrado para poder activar el software, validar las suscripciones y acceder a los servicios en línea.*	
Más requisitos del sistema	Requisitos del sistema de realidad virtual Requisitos del sistema de aceleración de hardware Tarjetas gráficas recomendadas para Adobe Premiere Pro	

Fuente: Adobe Inc., s. f., <https://helpx.adobe.com/es/premiere-pro/system-requirements.html>

1.1.4 Diferencias entre proyecto y secuencia en Premiere Pro

¿Qué es un proyecto de Adobe Premiere?

Adobe Premiere es un programa de edición y posproducción de video digital. Es una de las herramientas de edición más utilizadas a nivel nacional y mundial.

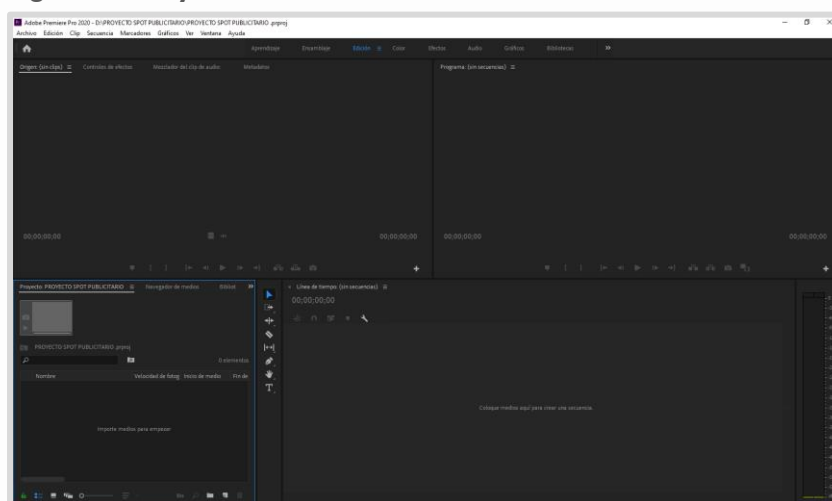
Cuando se crea un proyecto de Adobe Premiere se genera una sesión de edición, donde editaremos el material audiovisual de un proyecto en específico, asignándole un nombre a este. Dentro de cada proyecto podremos tener más de una secuencia.

¿Qué es una secuencia?

La secuencia es el tamaño que tendrá nuestra pantalla en la línea de tiempo y allí es donde tendremos la edición de nuestros clips. Como se dijo anteriormente, en un mismo proyecto podremos tener más de una línea de tiempo con tamaños de secuencia distintos.

En una secuencia podremos tener tantos números, pistas de video y audio como necesitemos. Cabe destacar que, por lo general, se suele crear una secuencia con la misma propiedad que los archivos de video que vamos a editar, pero esto no es una regla fija. Es decir, por ejemplo, podemos crear una secuencia en 1280×720 e importar archivos full HD 1920 x 1080 y, de esta manera, podremos reencuadrar nuestro video logrando que no se pixele la imagen, siempre y cuando la exportación final sea de 1280×720.

Figura 2. Proyecto sin secuencias creadas

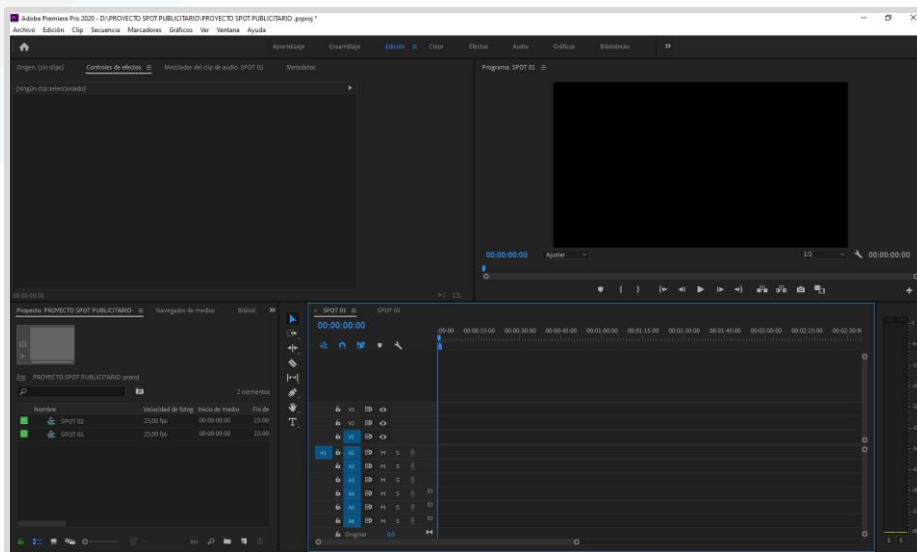


Fuente: Captura de pantalla de Adobe Premiere Pro v14.0.0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated], 2019).

Los archivos de proyecto no son pesados y varían según la complejidad y elementos utilizados. Se incluyen archivos y referencias de título a los archivos de origen que se capturan o se importan.

Dado que los archivos de proyecto almacenan referencias, es importante evitar mover, cambiar de nombre o eliminar los archivos de origen para que Premiere pueda localizarlos.

Figura 3. Proyecto con secuencias creadas



Fuente: Captura de pantalla de Adobe Premiere Pro v14,0,0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated], 2019).

UNIDAD 2: CREAR Y CONFIGURAR PROYECTOS Y SECUENCIAS EN PREMIERE PRO

1.2.1. Crear y configurar proyectos

Comenzaremos viendo cómo crear y configurar un proyecto de Adobe Premiere Pro. Hay diferentes formas de empezar a crear un proyecto; en nuestro caso, empezaremos generando una carpeta donde este va a estar alojado y seguiremos estos pasos:

- 1) Elegiremos la unidad de almacenamiento donde vamos a localizar la carpeta que tendrá nuestro proyecto.
- 2) Crearemos la carpeta con el nombre correspondiente. Ejemplo: “Proyecto Spot Publicitario”. Dentro de esta carpeta generaremos sub carpetas para organizar el material que contendrá nuestro proyecto. Ejemplo: Video, Música, Imágenes, Íconos, Efectos de sonido, Voz en off, etc.

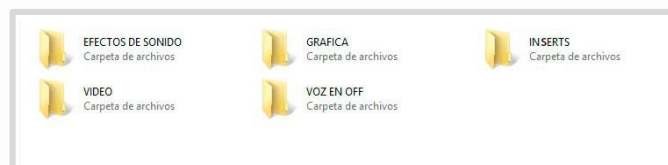
Esto dependerá de lo que requiera la producción audiovisual que vamos a editar.

Figura 4. Carpeta madre para proyecto



Fuente: Captura de pantalla de disco duro de Microsoft Windows 10 (Allen y Gates, 2015)

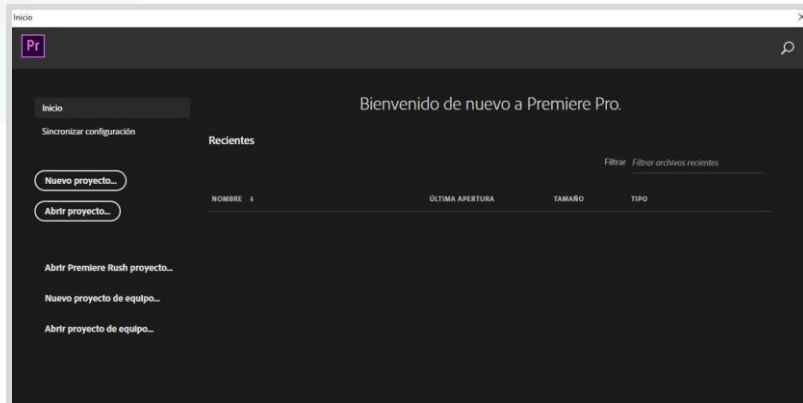
Figura 5. Ejemplo de sub carpetas



Fuente: Captura de pantalla de disco duro de Microsoft Windows 10 (Allen y Gates, 2015)

- 3) Ya generada nuestra carpeta madre y sus sub carpetas, procederemos a abrir el programa para la creación del proyecto. Al abrir Premiere Pro veremos la siguiente imagen:

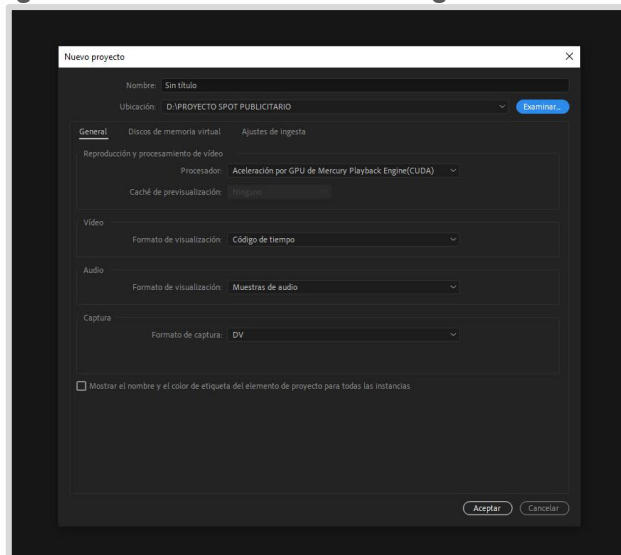
Figura 6. Pantalla principal de Adobe Premiere Pro



Fuente: Captura de pantalla de Adobe Premiere Pro v14,0.0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated], 2019).

- 4) Si observamos la imagen anterior, vamos a ver, en el margen superior izquierdo, la pestaña Nuevo proyecto, allí haremos clic y se abrirá la opción de Configuración para la creación de proyecto.

Figura 7. Pantalla inicial de configuración Adobe Premiere Pro

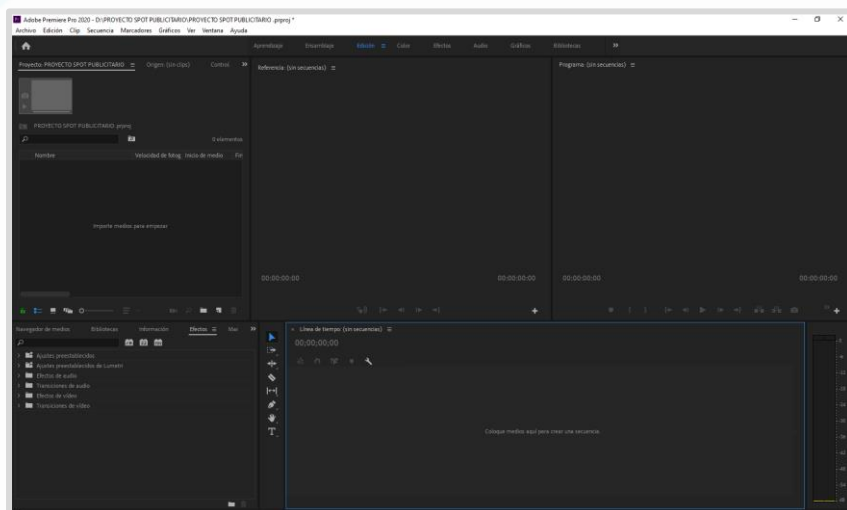


Fuente: Captura de pantalla de Adobe Premiere Pro v14,0.0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated], 2019).

- 5) Como vemos en la imagen, será el momento de elegir el nombre de nuestro proyecto. Para seguir la lógica del ejemplo que venimos mencionando, vamos a nombrarlo como “Proyecto spot publicitario” en la pestaña Nombre.

- 6) Ya nombrado nuestro proyecto, seleccionaremos la ubicación donde se guardará. En la pestaña Ubicación, haremos clic en la opción Examinar y buscaremos la ruta donde generamos nuestra carpeta Proyecto spot publicitario. De esta manera, tendremos alojado el proyecto y todos los elementos que necesitaremos en una única carpeta, evitando así dejar archivos sueltos que se pierdan por estar ubicados en otras unidades de almacenamiento.

Figura 8. Proyecto creado en Adobe Premiere Pro



Fuente: Captura de pantalla de Adobe Premiere Pro v14,0,0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated], 2019).

Gif 1. Crear un proyecto en Adobe Premiere Pro

Fuente: Captura de pantalla de elaboración propia en base al software Adobe Premiere Pro v14,0,0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated]).

Otra manera de crear un proyecto en Adobe Premiere Pro

En este caso, vamos a comenzar creando el proyecto y luego las carpetas con los elementos que utilizaremos. Es decir, se realizará el proceso anteriormente explicado, pero de manera inversa.

Gif 2. Otra manera de crear un proyecto en Adobe Premiere Pro

Fuente: Captura de pantalla de elaboración propia en base al software Adobe Premiere Pro v14,0,0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated]).

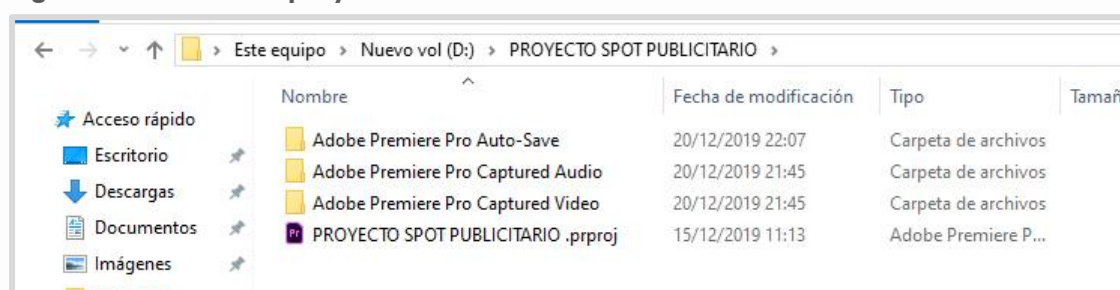
¿Cómo funciona el sistema de importación de archivos en Adobe Premiere Pro?

Debemos tener presente la manera en que Adobe Premiere Pro trabaja con los archivos. A continuación, presentamos la explicación que brinda la página oficial del programa sobre su sistema de importación de archivos de trabajo:

Adobe Premiere Pro crea una carpeta en el disco duro al comienzo de cada proyecto. De forma predeterminada, es ahí donde almacena los archivos que captura, los archivos de audio conformados y de previsualización que crea, y el propio archivo del proyecto. Premiere Pro no almacena video, audio ni imágenes fijas en el archivo del proyecto; solo almacena una referencia de cada uno de estos archivos, un clip, según el nombre y la ubicación del archivo cuando se importó. Si posteriormente mueve o elimina un archivo de origen o cambia su nombre, Premiere Pro no podrá encontrarlo automáticamente la próxima vez que abra el proyecto. (Adobe Inc., s. f., <https://helpx.adobe.com/es/premiere-pro/using/creating-changing-projects.html>)

En la próxima imagen observaremos una captura de pantalla de cómo se verá nuestro archivo de proyecto de Adobe Premiere Pro en nuestra computadora, cuya extensión será (.prproj):

Figura 9. Archivo de proyecto



Fuente: Captura de pantalla de disco duro de Microsoft Windows 10 (Allen y Gates, 2015).

Procederemos a describir qué contiene cada una de las carpetas que se generan automáticamente al crear un proyecto de edición.

Adobe Premiere Pro Captured Video: se localizarán todos aquellos archivos de video que se capturen con Adobe Premiere Pro por medio de la conexión a un dispositivo de grabación de video, como, por ejemplo, una videgrabadora.

Adobe Premiere Pro Captured Audio: aquí se localizarán todos aquellos archivos de audio que capturemos con Adobe Premiere Pro conectado a un dispositivo, como por ejemplo un micrófono, videocámara, etc.

Adobe Premiere Pro Auto-Save: son archivos de copia del proyecto creado, versiones de resguardo que se generan a medida que vamos trabajando. Es decir, copias de seguridad, cuyo intervalo de creación podremos programar según deseemos.

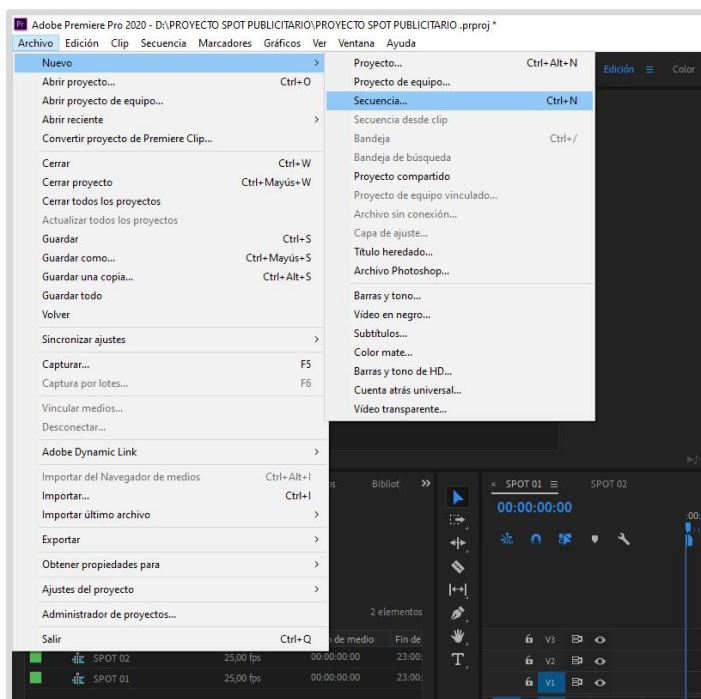
Adobe Premiere Pro Audio Previews: cuando se renderiza en un proyecto de edición, se generan archivos de previsualización para poder ver nuestra edición de una manera fluida. Cada vez que hagamos un *render* se producirán este tipo de archivos.

1.2.2 Creación y ajustes de una secuencia en Premiere Pro

Pasos para crear una nueva secuencia

- 1) Vamos a dirigirnos al margen superior izquierdo, en Archivo, seleccionaremos Nuevo y se abrirá una ventana con opciones donde seleccionaremos Secuencia.

Figura 10. Creación de secuencia. Paso 1



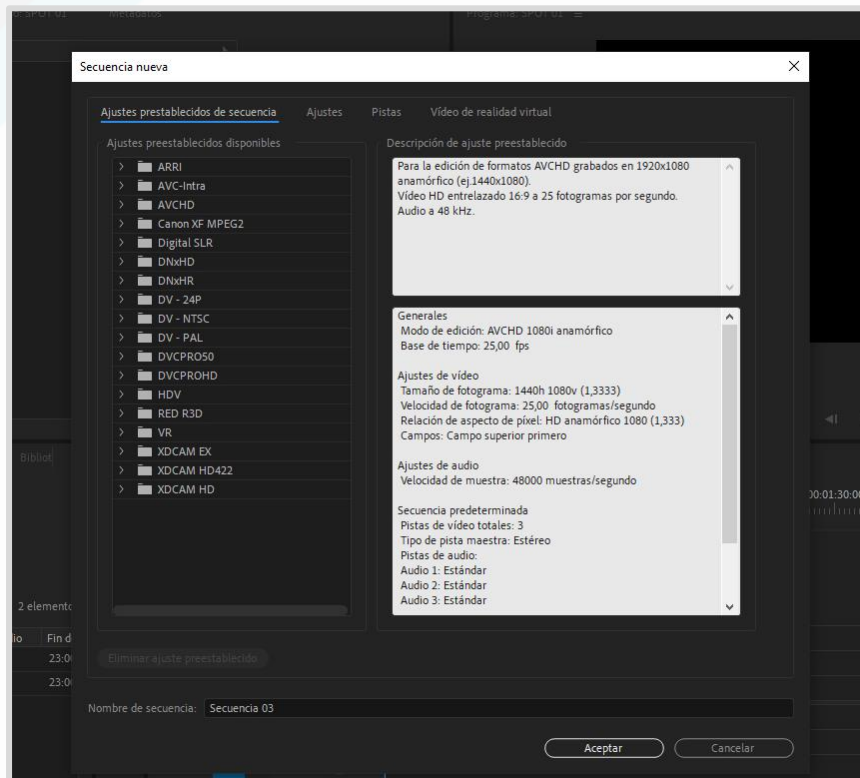
Fuente: Captura de pantalla de Adobe Premiere Pro v14,0,0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated], 2019).

- 2) Al elegir esta opción, se desplegará una ventana donde podremos ajustar la configuración de la nueva composición. Como se ve en la imagen a continuación, en la primera solapa tendremos los ajustes preestablecidos de secuencia en Premiere.

Los ajustes del proyecto determinan las propiedades de sus recursos de video y audio. Por ejemplo, determinan su formato (AVCHD), origen (disco duro o videocámara de memoria Flash) y la proporción de aspecto (video estándar o de pantalla ancha). La configuración del proyecto también especifica la velocidad de fotograma, la proporción de aspecto, la velocidad de muestreo de audio, el campo superior e inferior primero y la profundidad de bits del proyecto.

(Adobe, s. f., <https://helpx.adobe.com/es/premiere-elements/using/project-settings-presets.html>).

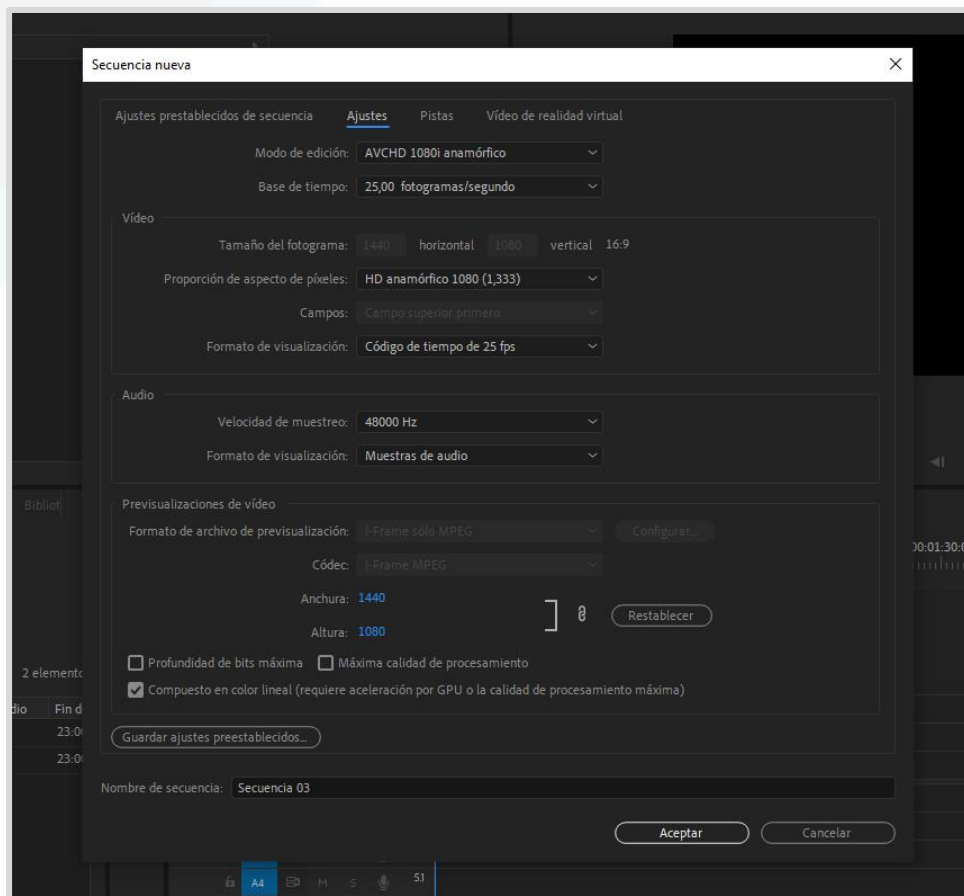
Figura 11. Creación de secuencia. Paso 2 – Ajustes preestablecidos



Fuente: Captura de pantalla de Adobe Premiere Pro v14,0,0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated], 2019).

- 3) En la segunda solapa, como vemos en la imagen a continuación, encontraremos la forma de configurar manualmente nuestra secuencia.

Figura 12. Creación de secuencia. Paso 3 – Ajustes



Fuente: Captura de pantalla de Adobe Premiere Pro v14,0.0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated], 2019).

Dentro de estos ajustes generales encontraremos los siguientes atributos:

Modo de edición: listado de videos estandarizados. Una vez seleccionado cualquiera de estos formatos, podremos cambiarle la **base de tiempo** que hace referencia a la utilización de formato PAL o NTCS (PAL: 25, NTSC: 29,97). Además, donde dice **video** configuraremos las siguientes características: **tamaño del fotograma, proporción de aspecto de píxeles, campos y formatos de visualización.**

En la solapa **audio** podemos configurar la **velocidad de muestreo** y el **formato de visualización.**

Veamos estos parámetros más en profundidad:

Base de tiempo: los distintos tipos de salida de video requieren una frecuencia de fotogramas diferente. El video, normalmente, tiene una frecuencia de fotogramas de 25 (PAL) o 30 fotogramas (NTCS) por segundo (FPS). La sigla FPS se refiere al número de fotogramas que cambian de manera secuencial ante nuestros ojos; de esta manera, se crea la ilusión de imágenes en movimiento.

Para calcular el número de fotogramas por segundo de una composición, debemos dividir la duración por el número de fotogramas por segundo. También se podría usar una frecuencia de fotogramas de película estándar de 24 FPS (PAL).

Tamaño de fotograma: aquí se especifican los píxeles del fotograma para la reproducción en el proyecto.

Por lo general, el tamaño de los fotogramas del proyecto coincide con el tamaño del medio de origen del video que vayamos a editar. Es decir, si nuestro video a editar fue grabado en Full HD, va a tener de tamaño de fotogramas 1920 horizontal x 1080 vertical, por lo que el tamaño de fotogramas de nuestro proyecto deberá coincidir.

Proporción de aspecto de píxeles: las pantallas de las computadoras y los televisores digitales están formados por píxeles cuadrados. Por otro lado, las pantallas de definición estándar están compuestas por píxeles rectangulares (más altos que anchos) y se los conoce como “píxeles no cuadrados”.

Es importante realizar proyectos siendo conscientes de esto. Si realizamos un video para TV de definición estándar, sería beneficioso cambiar este ajuste a una de las distintas opciones que ofrece este menú para video, como D1/DV NTSC (0,9), D1/DV NTSC, ancho de pantalla (1,2), D1/DV PAL (1,07), o incluso ajustes como HDV 1080/DVCPRO HD 720 (1,33) y DVCPRO HD 1080 (1,5). Hay que tener presente que, al cambiar el formato de píxeles cuadrados a un formato rectangular, el material de archivo puede parecer levemente achatado. Esto se arreglará en cuanto se exporte el video final.

Campos: hace referencia a la dominancia de campos o el orden en que se dibujan dos campos entrelazados de cada fotograma.

Formato de visualización (video): nos indica cómo veremos el código de tiempo dentro de la línea de tiempo. Esto va a cambiar automáticamente según qué ajuste preestablecido elijamos. Las distintas opciones de visualización del tiempo coinciden con los estándares de edición de video y películas de imágenes en movimiento. Si tenemos un video en NTSC DV, se deberá elegir el código de tiempo de fotograma eliminado de 30 FPS. Y si escogemos un ajuste de video PAL DV, deberemos utilizar un código de tiempo de 25 FPS.

Las velocidades de muestreo: aquí podremos seleccionar a cuánta velocidad vamos a trabajar nuestro audio, es decir, el número de instancias digitales que se toman en una señal de audio cada segundo.

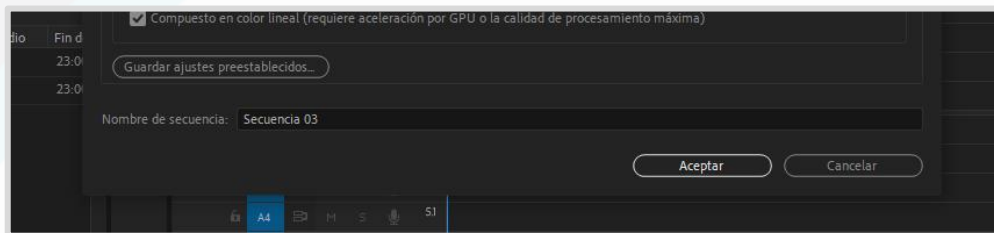
Siempre es recomendable trabajar a 48 Hz, ya que la mayoría de los audios se encuentran grabados a esa velocidad de origen. Si cambiamos la velocidad de muestreo con respecto al original, va a requerir un tiempo de procesamiento más lento y la calidad se verá afectada.

Formato de visualización: aquí podremos elegir si queremos visualizar el tiempo de audio con muestreos de audio o en milisegundos. Por defecto, el valor establecido en Premiere se muestra en fotogramas, pero puede cambiarse a unidades de audio para ser más preciso.

Previsualizaciones de video: se selecciona el formato de archivo que ofrezca la mayor calidad de previsualización manteniendo un tiempo de procesamiento bajo y un tamaño de archivo pequeño.

- 4) Una vez configurados todos los parámetros de la secuencia, solo quedará asignarle un nombre.

Figura 13. Creación de secuencia. Paso 5 – Nombre



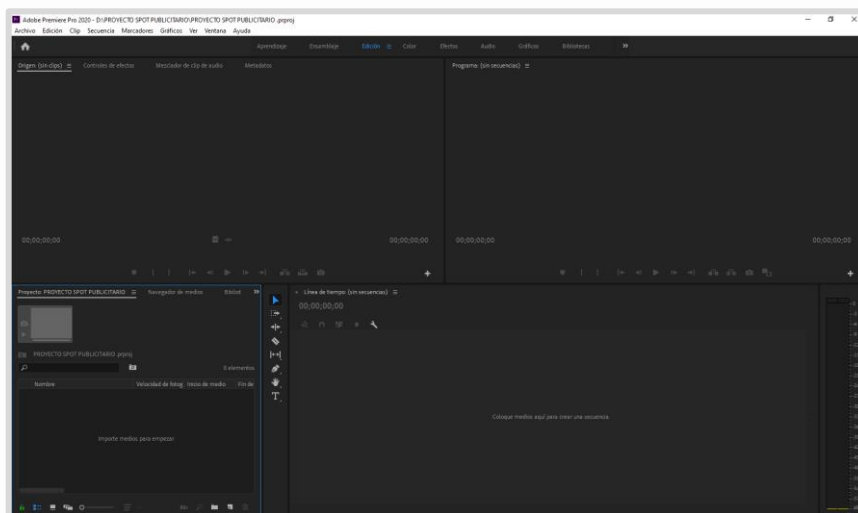
Fuente: Captura de pantalla de Adobe Premiere Pro v14,0,0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated], 2019).

1.2.3 Gestión de los espacios de trabajo en Premiere Pro

Las configuraciones que podemos hacer en Adobe Premiere Pro nos ayudarán a lograr una personalización del espacio de trabajo. Podemos configurar y ordenar los distintos paneles según nuestro criterio y necesidades de acuerdo a cada edición, como así también guardar nuestros espacios de trabajo personalizados.

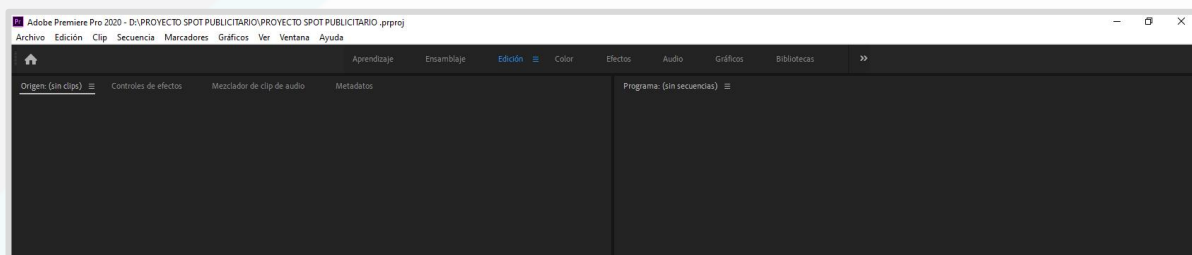
Llamamos “espacio de trabajo” a cómo están distribuidos los distintos paneles que interactúan en el programa de edición. Al abrir Adobe Premiere encontraremos, por defecto, uno de los espacios de trabajo predefinido; este se llama Edición.

Figura 14. Espacio de trabajo – Edición



Fuente: Captura de pantalla de Adobe Premiere Pro v14,0,0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated], 2019).

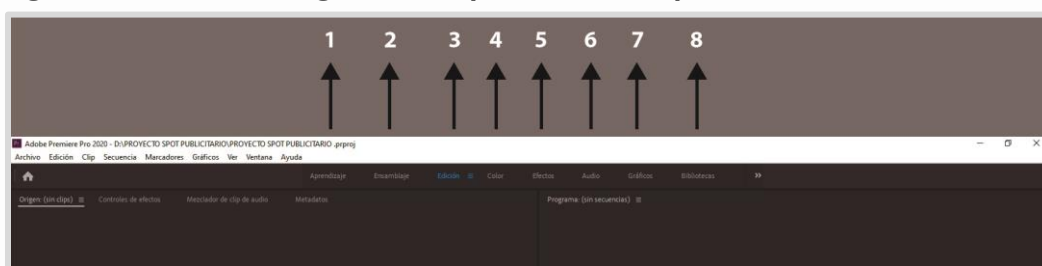
Figura 15. Zoom de imagen 13 – Edición



Fuente: Captura de pantalla de Adobe Premiere Pro v14,0,0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated], 2019).

A continuación, procederemos a explicar cada uno de los espacios de trabajo que viene pre configurado:

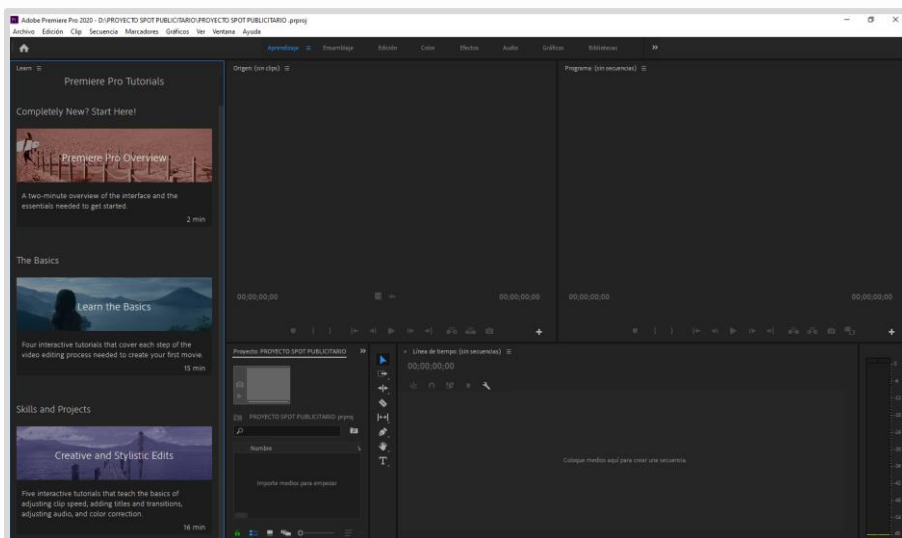
Figura 16. Zoom de imagen 11 – Espacios de trabajo



Fuente: Captura de pantalla de Adobe Premiere Pro v14,0,0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated], 2019).

- 1) **Espacio de trabajo Aprendizaje:** este primer panel o espacio de trabajo sirve para aprender más sobre Adobe Premiere, ya que aquí encontraremos distintos tutoriales para afianzar conocimientos y adquirir nuevos.

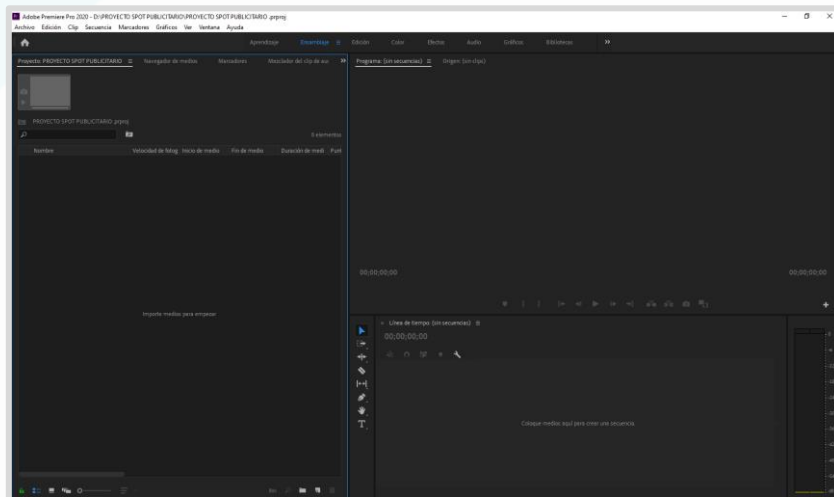
Figura 17. Espacios de trabajo – Aprendizaje



Fuente: Captura de pantalla de Adobe Premiere Pro v14,0,0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated], 2019).

- 2) **Espacio de trabajo Ensamblaje:** este espacio de trabajo se puede utilizar cuando comenzamos un nuevo proyecto e importamos nuevo material. La disposición de los paneles que ofrece hace que tengamos una mejor visual sobre el material importado y, por ende, una mejor organización.

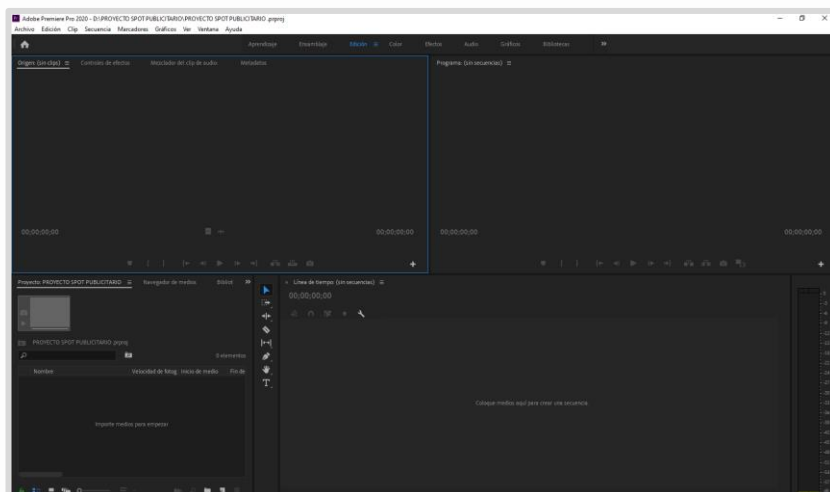
Figura 18. Espacios de trabajo – Ensamblaje



Fuente: Captura de pantalla de Adobe Premiere Pro v14,0,0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated], 2019).

- 3) **Espacio de trabajo Edición:** este espacio tiene una disposición clásica para los momentos de edición de nuestro material. Debemos tener en cuenta que este es un modelo ya preestablecido por Premiere, lo que no quiere decir que tengamos que utilizarlo; se podrá modificar a nuestro gusto y necesidad.

Figura 19. Espacios de trabajo – Edición

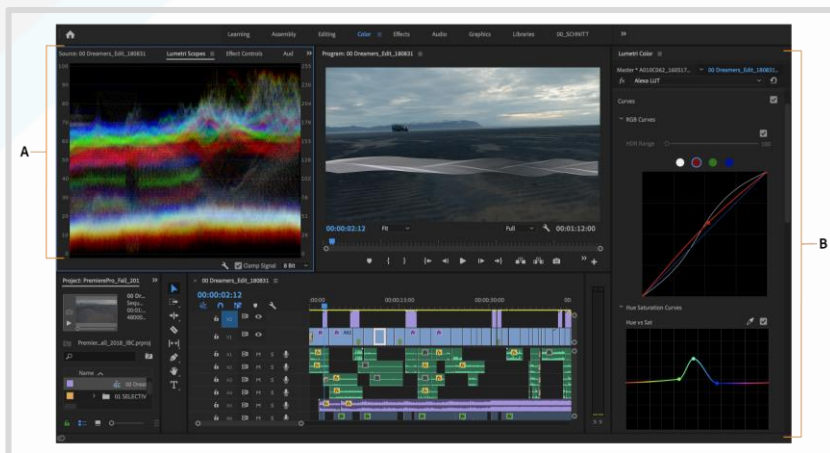


Fuente: Captura de pantalla de Adobe Premiere Pro v14,0,0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated], 2019).

- 4) **Espacio de trabajo Color:** aquí encontraremos un espacio de trabajo cómodo para realizar retoques y correcciones de color. Veremos paneles como Lumetri Color,

herramienta para asignarle el color deseado a nuestro video. Más adelante desarrollaremos en profundidad este panel de Adobe Premiere Pro.

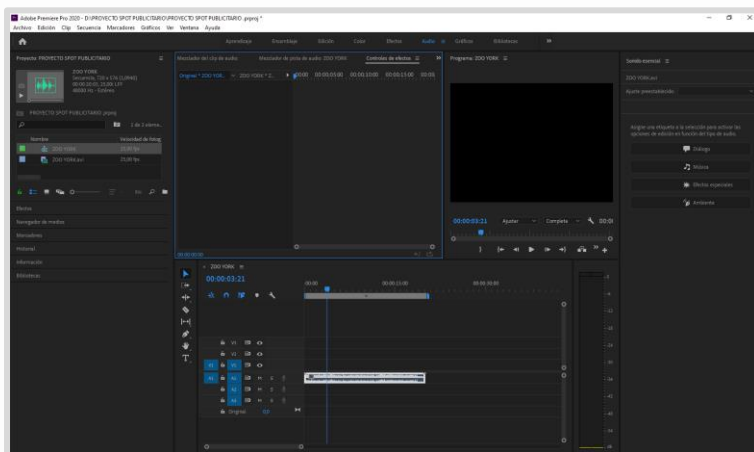
Figura 20. Espacios de trabajo – Color



Fuente: Adobe Inc., s. f., <https://helpx.adobe.com/es/premiere-pro/using/color-workflows.html>.

- 5) **Espacio de trabajo Audio:** aquí encontraremos, con mayor precisión, los paneles que sirven para aplicar efectos, retoques y ecualizar nuestro audio, como, por ejemplo, Mezclador de pista de audio, Mezclador clip de audio, Sonido esencial, Efectos, Control de efectos, etc.

Figura 21. Espacios de trabajo – Audio



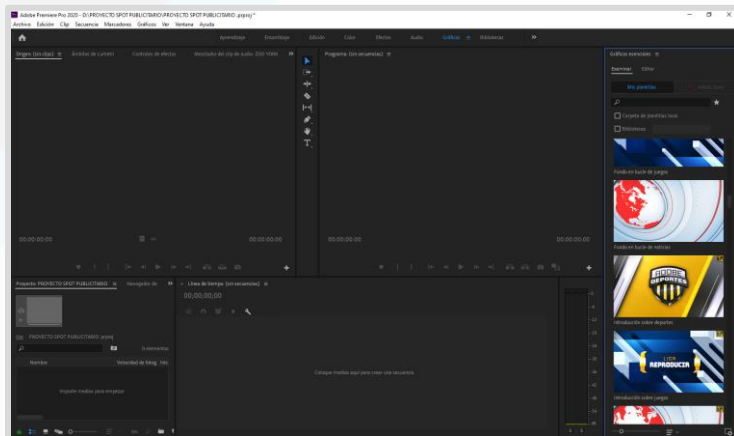
Fuente: Captura de pantalla de Adobe Premiere Pro v14,0,0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated], 2019).

- 6) **Espacio de trabajo Gráficos:** nos brindan una disposición para trabajar junto a los gráficos esenciales. Estos son gráficos ya preestablecidos y animados que encontramos como plantillas en Adobe Premiere Pro.

De igual manera, podremos generar nuestras propias plantillas desde Adobe After Effects e importarlas a nuestro proyecto. De esta forma, conseguiremos tener efectos y animaciones que Premiere no genera.

Algunos de los gráficos ya preestablecidos de los que podremos disponer son: Placas con enumeraciones, Títulos principales, Subtítulos, Zócalos, Logos, etc.

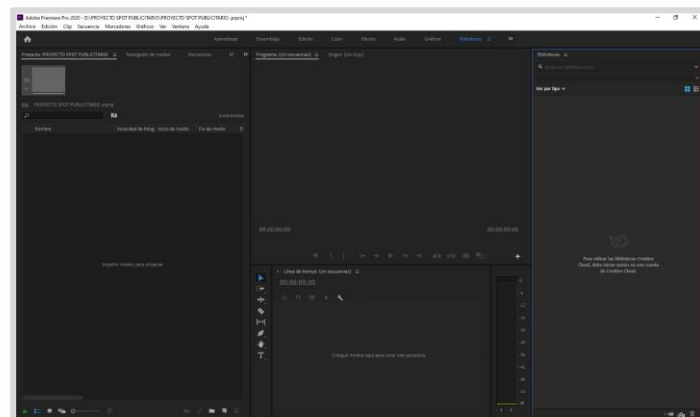
Figura 22. Espacios de trabajo – Gráficos



Fuente: Captura de pantalla de Adobe Premiere Pro v14,0,0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated], 2019).

- 7) **Espacio de trabajo Bibliotecas:** en este último panel vamos a encontrar bibliotecas en Creative Cloud. Aquí tendremos todos los diseños de gráficos que hemos utilizado en nuestros proyectos, como así también imágenes, colores, estilos de texto y elementos creados en las distintas aplicaciones móviles o de escritorio de Creative Cloud. De esta forma, podemos acceder desde cualquier lugar que trabajemos, ya que estarán en la nube de Creative Cloud. Para ello, es fundamental generar un usuario y una contraseña. Además, también podremos encontrar elementos de Adobe Stock.

Figura 23. Espacios de trabajo – Biblioteca



Fuente: Captura de pantalla de Adobe Premiere Pro v14,0,0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated], 2019).

1.2.4 Sistemas de ingesta e importación en Premiere Pro

¿Qué significa importar en Adobe Premiere?

Denominamos importación a la acción de “llamar”, desde una ubicación específica en nuestra computadora (discos de almacenamiento), a diversos tipos de archivos para ser trabajados en nuestro proyecto de edición.

¿Qué tipo de archivos puedo importar?

A medida que el programa va a avanzando, irá agregando distintos formatos nuevos de archivos que van surgiendo, como así también conservando los ya existentes para poder trabajar con distintos tipos de materiales. A continuación, veremos la lista de Formatos de video y audio nativos que se pueden importar, según la página oficial de Adobe Premiere.

Figura 24. Formatos de video y audio nativos que se pueden importar

Formato	Detalles
3GP, 3G2 (.3gp)	Formato de contenedor de multimedia
AAC	Codificación de audio avanzada
AIFF, AIF	Formato de archivo de intercambio de audio
Apple ProRes, ProRes HDR	Formato de compresión de vídeo de Apple. Apple ProRes es un codificador-decodificador de alta calidad y es muy utilizado como formato de adquisición, de producción y de entrega. Adobe ha colaborado con Apple para proveer a redactores, a artistas y a profesionales de la post-producción los flujos de trabajo completos de ProRes para Premiere Pro y After Effects. La ayuda para ProRes en macOS y Windows aerodinámica la producción de vídeo y simplifica la salida final, incluida la representación remota basada en servidor con Adobe Media Encoder.
ASF	NetShow (solo para Windows)
ASND	Documento de Adobe Sound
AVC-Intra	Códec de Panasonic
AVI (.avi)	DV-AVI, Microsoft AVI Tipo 1 y Tipo 2
BWF	Formato de difusión Wave
CHPROJ	Archivo de proyecto Character Animator
CR2	Archivos Canon Cinema RAW Light (.crn) creados por cámaras como la Canon EOS C300
DNxHD	Compatibilidad con envoltorios MXF y QuickTime nativos
DNxHR	DNxHR LB, DNxHR SQ, DNxHR TB, DNxHR HQ y DNxHR HQX
DV	Flujo DV sin procesar, un formato de QuickTime
GIFF	GIFF animado
H.264 AVC	Distintos medios que utilizan la codificación H.264
HEIF	El formato de imagen de alta eficiencia (HEIF) de la captura es compatible tanto en Mac OS 10.13 o posterior como en Windows 10 (versión 1809 o posterior). En Windows, es necesario que estén instalados tanto la extensión de imagen HEIF como la extensión de vídeo HEVC. Para la información sobre la extensión HEIF de imagen y la extensión HEVC de vídeo, vea Extensiones HEIF de imagen y Extensiones HEVC de vídeo .
HEVC (H.265)	Medios H.265 con resolución hasta de 8K
M2V	Archivo de vídeo MPEG-1
M2T	HEV Sony
M2TS	Blu-ray BDMV, Flujo de transporte MPEG-2, AVC-HD
MOV	MPEG-2 compatible con DVD
M4A	Audio MPEG-4
M4V	Archivo de vídeo MPEG-4
MOV	Formato QuickTime
MP3	Audio MP3
MP4	Película de QuickTime, XDCAM EX
MPEG, MPE, MPG	MPEG-1, MPEG-2
MTS	AVCHD
MXF	Formato Media eXchange. MXF es un formato contenedor que admite: - ARRIRAW - Película P2: variante Panasonic OP18 del vídeo MXF en AVC-Intra LT y AVC-LongG, variante Panasonic Op-Atom del vídeo MXF en DV, DVCPRD, DVCPRD S0, DVCPRD HQ, AVC-Intra - Material de archivo de X-DCAM producido por cámaras, como Sony FS, FS5 o Sony Venice con el complemento AXS-R7 - Sony XDCAM HD 18/25/35 (4.2.0) - Sony XDCAM HD 50 (4.2.2) - AVC-LongGOP - XAVC Intra - XAVC LongGOP - XAVC QP10 Long GOP 4:2:2 - IPXC2000 - MXC0140/50 - XDCAM EX
MPEG nativo	IDC
OMF	Formato de proyecto de audio
OpenEXR	Archivos en formatos EXR, MOR y .SR
R3D	Archivo RED R3D RAW
Rush	Proyectos existentes de Premiere Rush
VOB	Formato de contenedor en medios de DVD
WAV	Forma de onda de Windows
WMV	Windows Media, solo Windows

Fuente: Adobe Inc., s. f., <https://helpx.adobe.com/la/premiere-pro/using/supported-file-formats.html>

Figura 25. Formatos compatibles de imágenes fijas y archivos de secuencia



Formato	Detalles
AI, EPS	Adobe Illustrator
BMP, DIB, RLE	Mapa de bits
DPX	Cineon/DPX
EPS	Adobe Illustrator
GIF	Formato de intercambio de gráficos
ICO	Archivo de icono (solo Windows)
JPEG	JPE, JPG, JFIF
PICT	Imagen de Macintosh
PNG	Gráficos de red portátiles
PSD	Photoshop
PTL, PRTL	Título de Adobe Premiere
TGA, ICB, VDA, VST	Targa
TIFF	Formato de intercambio de etiquetado

Fuente: Adobe Inc., s. f., <https://helpx.adobe.com/la/premiere-pro/using/supported-file-formats.html>

Pasos para importar archivos

Hay distintas formas de importar un archivo en Adobe Premiere Pro. A continuación, veremos una manera clásica y otra más actual que se conoce como “ingesta de archivos”. Repasemos la primera opción:

- 1) Seleccionaremos Archivo en el margen superior izquierdo; allí se desplegará una ventana con una lista de opciones a elegir. Seleccionamos Importar.
- 2) Una vez que se abre la ventana, buscaremos la carpeta donde tenemos alojados los archivos que queremos editar en nuestro proyecto. Para realizar esta misma acción también podremos hacer doble clic sobre el panel de proyecto y, de esta manera, se abrirá la ventana de exploración para rastrear los archivos almacenados en nuestra computadora; allí los seleccionamos y se importarán.

Gif 3. Pasos para importar archivos

Fuente: Captura de pantalla de elaboración propia en base al software Adobe Premiere Pro v14,0.0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated]).

Se puede importar un archivo independiente, como así también toda una carpeta con diversos tipos de archivos. En ese caso, repetiremos la acción explicada anteriormente, pero seleccionando la opción Importar carpeta. Una vez importados los archivos dentro del programa, podremos ordenarlos a nuestro criterio y generar carpetas dentro del proyecto.

A continuación, veremos algunas opciones para realizar esta organización de archivos en el panel Proyecto.

La página oficial de Adobe Premiere sugiere el siguiente consejo a la hora de importar archivos:

“Aunque puede importar clips directamente a partir de medios basados en archivos conectados a su equipo, es mejor transferir los clips de los medios al disco duro. A continuación, impórtelos desde el disco duro.” (Adobe Inc., s. f., https://helpx.adobe.com/es/premiere-pro/using/transferring-importing-files.html#import_files).

1.2.5 Organización del panel de proyecto de Premiere Pro

¿Por qué es importante ser ordenado en un proyecto de Adobe Premiere?

Cuando hablamos de organización del proyecto hacemos hincapié en el panel Proyecto donde tendremos todos nuestros elementos importados.

El panel Proyecto es el lugar desde el que puede acceder a los archivos de medios del proyecto, como clips de video, archivos de audio, gráficos, imágenes fijas y secuencias. Puede utilizar las bandejas del panel Proyecto para organizar sus activos. (Adobe Inc., s. f., <https://helpx.adobe.com/es/premiere-pro/using/customizing-project-panel.html>)

Trabajar con un proyecto organizado nos traerá, principalmente, dos beneficios. El primero está ligado a que una buena organización agiliza los tiempos de edición, sobre todo cuando contamos con poco tiempo para entregar un trabajo.

El segundo punto es que si trabajamos de una manera ordenada y otro editor tiene que continuar nuestra edición le resultará mucho más fácil encontrar los distintos materiales importados en nuestro proyecto.

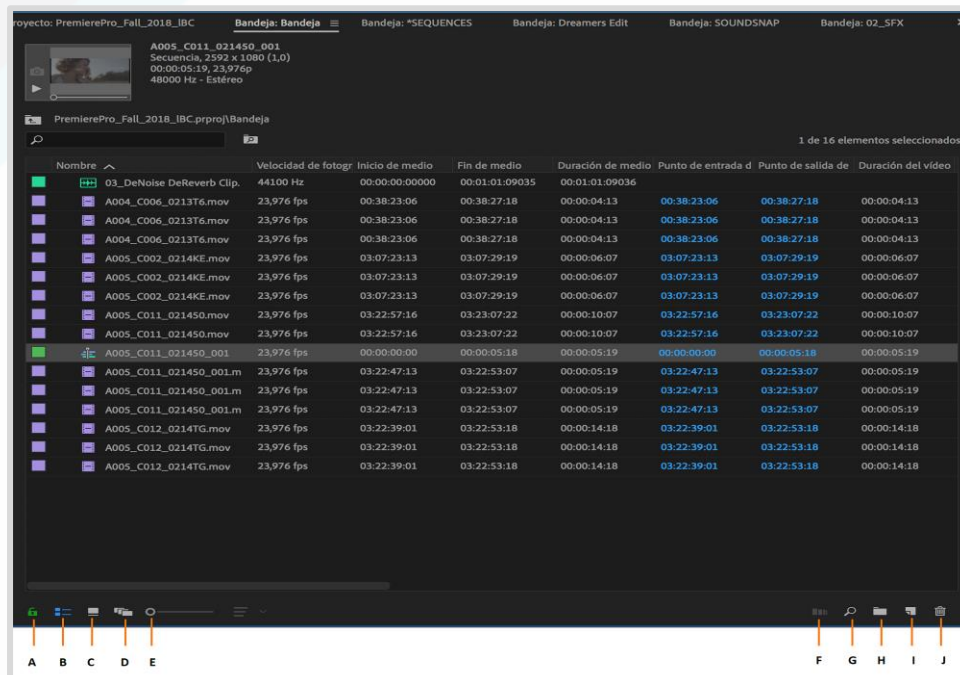
Una vez importados nuestros archivos, podremos organizarnos de distintas maneras según nuestras necesidades y objetivos.

Antes de proceder a explicar algunas de las herramientas que nos brinda este panel, vamos repasar algunos datos que nos ayudarán con nuestra organización:

- 1) Podremos cambiar los nombres a los archivos importados; esto no modificará el nombre de los archivos en su localización de origen.
- 2) Veremos los archivos importados con distintos íconos dependiendo del tipo que sea.
- 3) Podremos desconectar la vinculación de un archivo importado y volver a vincularlo, como así también reemplazarlo.

Teniendo en cuenta estos 3 aspectos, vamos a proceder a explicar algunas herramientas de nuestro panel Proyecto que servirán para nuestra organización.

Figura 26. Panel de proyecto de Premiere Pro. Vista de lista



Fuente: Adobe Inc., s. f., <https://helpx.adobe.com/es/premiere-pro/using/customizing-project-panel.html>

A: Este botón en forma de candado nos va a permitir bloquear nuestro proyecto para que no sufra modificaciones.

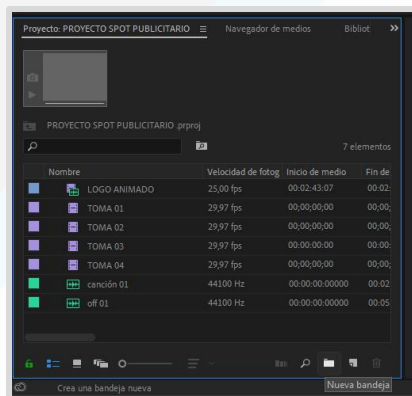
B: Vista de lista, que será controlada por este botón y su principal función será mostrar información adicional sobre cada archivo.

C: Con este botón controlaremos la vista de ícono, el cual nos permitirá ver nuestro archivo en un mayor tamaño. Si movemos el cursor sobre el ícono, el clip se reproducirá hacia atrás o hacia delante a medida que arrastremos el mouse.

D: Por último, tendremos la vista de formato libre. Nos permitirá organizar clips de una manera personalizada y específica. Podremos agrupar, repartir y ordenar archivos importados, así como organizar clips en guiones gráficos y combinar ediciones.

A continuación, veremos un ejemplo de cómo se verá cada una de estas vistas.

Figura 27. Vista de lista

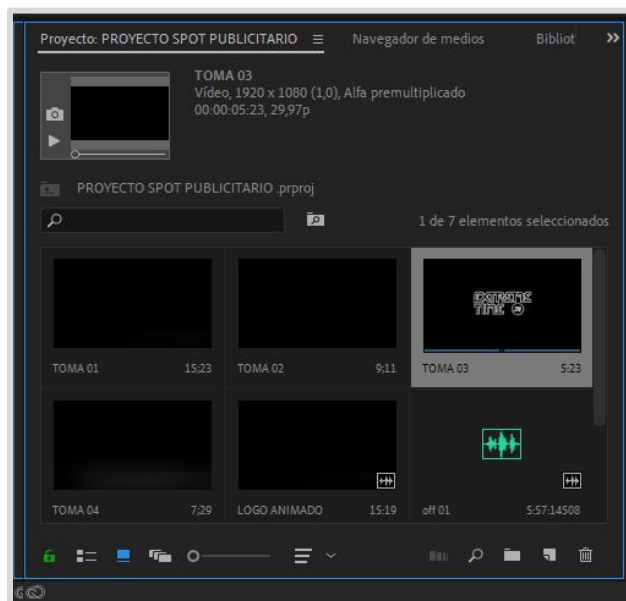


Fuente: Captura de pantalla de Adobe Premiere Pro v14,0.0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated], 2019).

Gif 4. Vista de lista

Fuente: Captura de pantalla de elaboración propia en base al software Adobe Premiere Pro v14,0.0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated]).

Figura 28. Vista de ícono

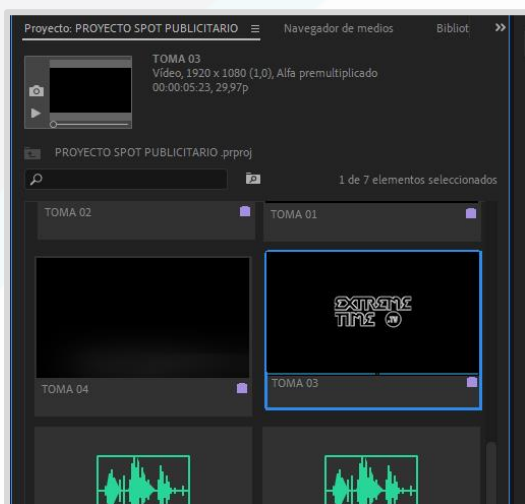


Fuente: Captura de pantalla de Adobe Premiere Pro v14,0.0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated], 2019).

Gif 5. Vista de ícono

Fuente: Captura de pantalla de elaboración propia en base al software Adobe Premiere Pro v14,0.0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated]).

Figura 29. Vista de formato libre



Fuente: Captura de pantalla de Adobe Premiere Pro v14,0,0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated], 2019).

Gif 6. Vista de formato libre

Fuente: Captura de pantalla de elaboración propia en base al software Adobe Premiere Pro v14,0,0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated]).

E: Podemos manejar el zoom sobre la vista de los archivos importados en el panel Proyecto, es decir, podemos maximizar o minimizar el tamaño de los íconos.

F: Automatizar la secuencia nos permite seleccionar uno de los clips y al hacer clic en este botón se desplegará una serie de configuraciones sobre la secuencia.

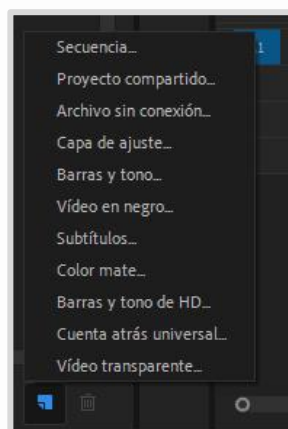
Una vez configurada, le damos aceptar y ese clip aparecerá sobre nuestra línea de tiempo.

G: Nos va a permitir buscar elementos del proyecto.

H: Podremos generar tantas carpetas como subcarpetas queramos para agrupar archivos a nuestra preferencia.

I: Generar nuevos elementos. Con esta opción se desplegará una ventana que muestra los siguientes elementos que se pueden crear en el panel Proyecto.

Figura 30. Nuevos elementos



Fuente: Captura de pantalla de Adobe Premiere Pro v14,0,0 Magician (Warnock J. y Geschke C. [Adobe Systems Incorporated], 2019).

I: Este botón en forma de tacho de basura nos permitirá eliminar archivos que seleccionemos del panel Proyecto.

Referencias

Adobe Inc. (s. f.). Creación de proyectos. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/es/premiere-pro/using/creating-changing-projects.html>

Adobe Inc. (s. f.). Flujos de trabajo de color. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/es/premiere-pro/using/color-workflows.html>

Adobe Inc. (s. f.). Formatos de archivo compatibles. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/la/premiere-pro/using/supported-file-formats.html>

Adobe Inc. (s. f.). Importación de archivos. Recuperado de https://helpx.adobe.com/es/premiere-pro/using/transferring-importing-files.html#import_files

Adobe Inc. (s. f.). Requisitos del sistema de Premiere Pro. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/es/premiere-pro/system-requirements.html>

Adobe Inc. (s. f.). Uso del panel Proyecto. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/es/premiere-pro/using/customizing-project-panel.html>

Allen, P. y Gates, W. (2015). Microsoft Windows (10) [Software de computación]. Washington, EE. UU: Microsoft Corporation.

Vialás Fernández, S. (21 de enero de 2014). Flujos de trabajo en audiovisual. Recuperado de <https://mosaic.uoc.edu/2014/01/21/flujos-de-trabajo-en-audiovisual/>

Warnock, J. y Geschke, C. (2003). Adobe Premiere Pro (v 14.0 v Magician) [Software de edición de video]. California, EE. UU: Adobe Inc.