

Unidad Didáctica 4

Opciones de importación

Contenido

1. Recursos multimedia
2. Hardware para la captura de recursos
3. Captura de vídeo
4. Digitalización
5. Adobe Bridge CS4





1. Recursos multimedia

Recopilar recursos



Para comenzar a trabajar con nuestro proyecto ya configurado debemos estar en posesión de una serie de materiales multimedia que serán necesarios para la elaboración del mismo. Se deberá tener en cuenta que la calidad de estos materiales condicionará el resultado final de nuestro trabajo, por lo que debemos hacer especial hincapié en recolectar un buen material. Por otro lado, veremos también cómo capturar estos recursos multimedia desde *Adobe Premiere Pro CS4* desde una videocámara.

El material recopilado se almacenará en nuestro disco duro y a grandes rasgos podremos obtener este material desde dispositivos analógicos o digitales. Ejemplos de dispositivos analógicos son las cintas de casete de audio o videocasete VHS, discos de pasta o vinilo y las clásicas cámaras de vídeo. En cuanto a los dispositivos digitales más usuales nos podemos encontrar las cintas DV, miniDV, los discos ópticos compactos y DVD, las memorias flash o los discos duros. A continuación, se exponen ilustraciones de ambos tipos.









Dispositivos analógicos

<p>Casete de Audio</p> 	<p>Videocasete</p> 
<p>Disco de vinilo</p> 	<p>Revelado analógico</p> 

Adobe Premiere Pro CS4

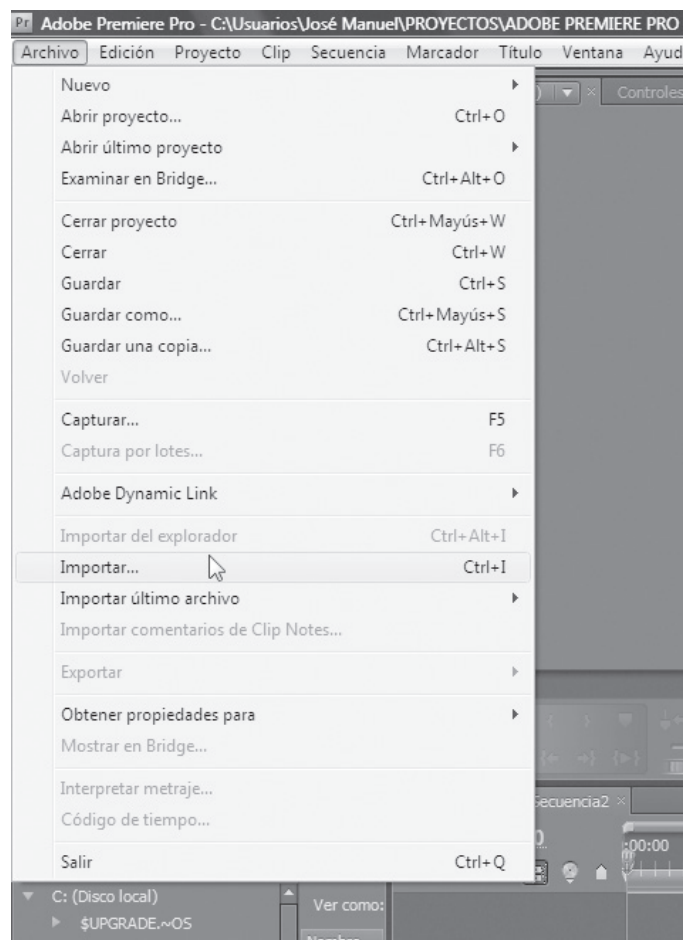
<p>Cámara de fotos analógica</p> 	<p>Videocámara analógica</p> 
--	---

Dispositivos digitales

<p>Cintas DV</p> 	<p>Videocámara DV</p> 
<p>Videocámara Digital de Alta Definición</p> 	<p>Disco Compacto</p> 
<p>Disco de vídeo digital</p> 	<p>Memoria Flash – Tarjeta SD</p> 
<p>Memoria Flash – Pen Drive</p> 	<p>Disco Duro</p> 

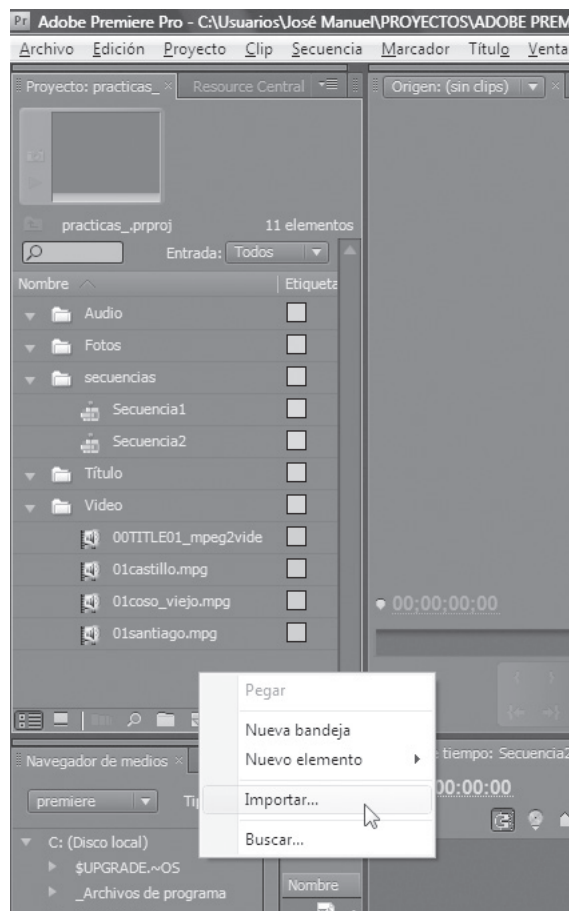
Importar recursos

Mediante este paso se tratará de introducir en el panel **Proyecto** los recursos que se han reunido en nuestro disco duro con el fin de organizarlos previamente a su montaje, ya sean archivos de vídeo, audio e imágenes. El proceso de **Importar** se podrá llevar a cabo de diferentes maneras llegando todas ellas a abrir el cuadro de diálogo **Importar**. La primera de ellas será haciendo clic sobre **Archivo** en la barra de menús y seleccionando la opción **Importar**.



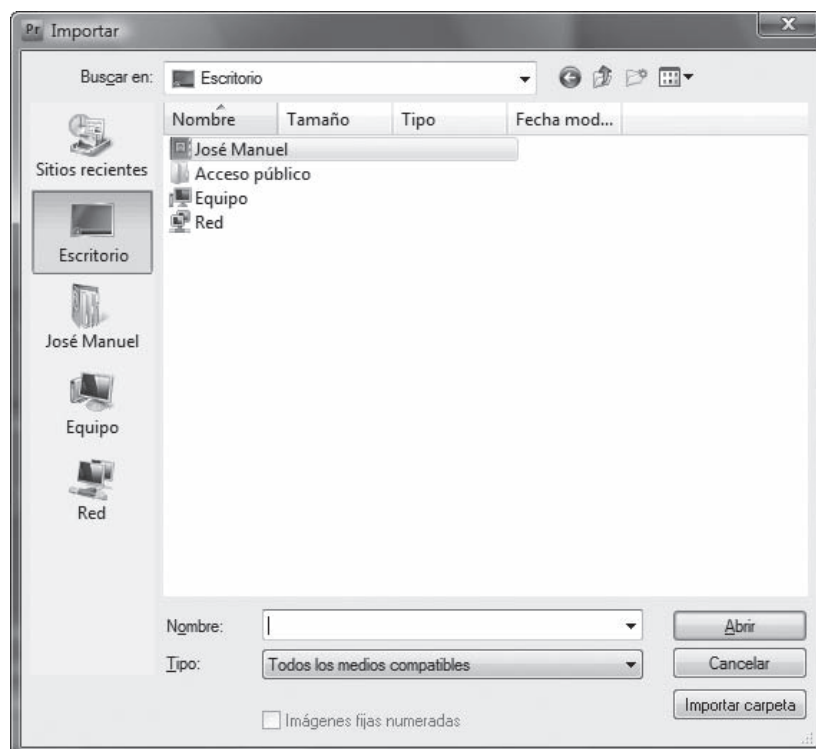
Adobe Premiere Pro CS4

Otro método para llegar a este cuadro de diálogo será haciendo doble clic sobre una zona vacía del panel **Proyecto**, y por último haciendo clic con el botón derecho igualmente sobre una zona vacía del panel **Proyecto** y eligiendo la opción **Importar** del menú contextual.



El cuadro de diálogo **Importar** muestra una ventana de exploración de nuestro sistema desde la que buscaremos los recursos recopilados con anterioridad, una vez elegidos los recursos que pretendemos importar se seleccionarán y pulsaremos el botón **Abrir**, repitiendo el proceso tantas veces como sea neces-

rio. Si nos disponemos a importar todos los archivos de una carpeta podremos acelerar el proceso, seleccionando no los archivos multimedia sino la carpeta que los contiene y haciendo clic sobre el botón **Importar carpeta**.

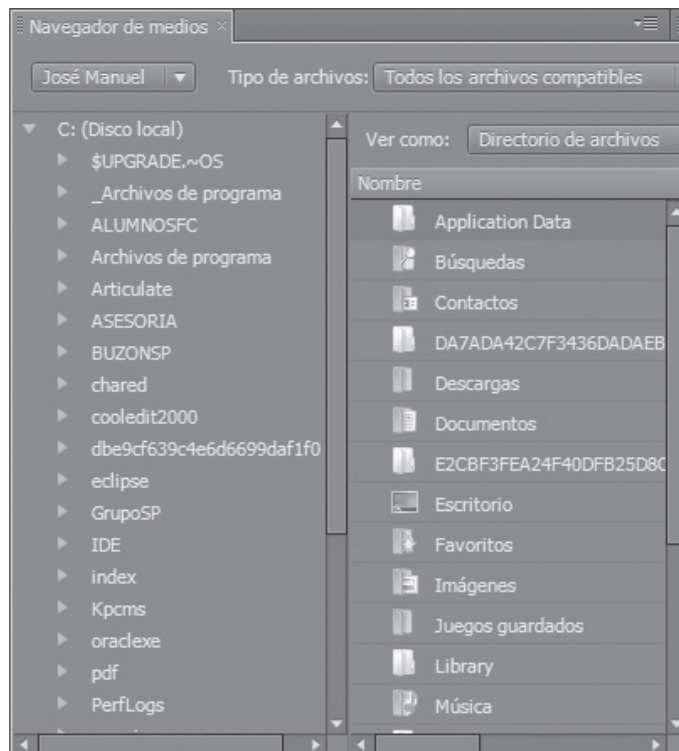


Al importar un archivo a nuestro proyecto no se genera una copia del archivo original sino que se creará un clip que guardará una referencia al archivo origen. Esta es la razón de por qué el proyecto no ocupa tanto espacio como los recursos que contiene.

Para este trabajo puede resultar más cómodo apoyarse en el panel **Navegador de medios**, el cual facilita la exploración de archivos en nuestro disco duro y en los dispositivos de almacenamiento conectados a él. Este panel podrá

Adobe Premiere Pro CS4

estar siempre abierto a modo de panel acoplado agilizando así la búsqueda de recursos mientras se están realizando labores de edición.



A la hora de localizar los recursos que se pretenden importar nos podremos ayudar de los botones **Tipo de archivos** o **Directorios recientes**. Mediante el botón **Tipo de archivos** se elegirá la clase del archivo que aparecerá en la lista de resultados de la derecha del panel **Navegador de medios**. Por otro lado, el botón **Directorios recientes** desplegará una lista de ubicaciones ya visitadas con anterioridad para facilitar el acceso a las mismas.

Una vez localizado el recurso a importar desde el **Navegador de medios** se podrá optar por los métodos anteriormente expuestos o para este caso seleccionar el recurso mediante el botón derecho del ratón y elegir la opción **Importar**

del menú contextual que aparece. A su vez, se podrá arrastrar el recurso elegido desde el panel **Navegador de medios** hasta el panel **Proyecto**.

Como ya sabemos, la naturaleza de los recursos a importar puede ser muy variada, un caso particular es importar imágenes diseñadas desde programas también de *Adobe*, como *Photoshop* o *Illustrator*, hecho que garantiza la correcta integración con *Premiere*. Por ello, al importar un documento creado *con Adobe Photoshop* y con extensión PSD se optará por importarlo combinando todas las capas si este posee varias capas o insertar cada capa por separado pudiendo producir animaciones con dichas capas.

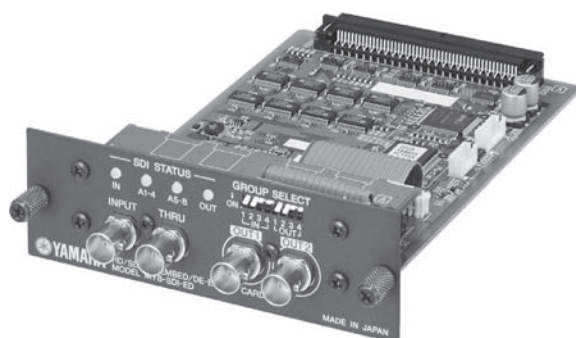
2. Hardware para la captura de recursos

Según el tipo de material de vídeo digital que nos dispongamos a capturar necesitaremos unas especificaciones de hardware distintas. Para realizar capturas de vídeo DV (Digital Video) o HDV (High Digital Video) a través de *Premiere*, nuestro equipo deberá disponer de una tarjeta de captura que incorpore un puerto Firewire o IEEE 1394, siendo compatible con controladores OHCI o en su defecto poseyendo sus propios drivers adaptados para trabajar con *Premiere*.



Adobe Premiere Pro CS4

En cuanto a los recursos de naturaleza SD (Standard Definition) o HD (High Definition) se deberá poseer una tarjeta de captura capaz de admitir la interfaz por componentes o SDI para aquellos dispositivos que posean esas salidas.



Para temas de audio se deberá disponer de una tarjeta de sonido con entrada analógica para dispositivos analógicos o por contrario una tarjeta de sonido con entrada digital para dispositivos digitales.

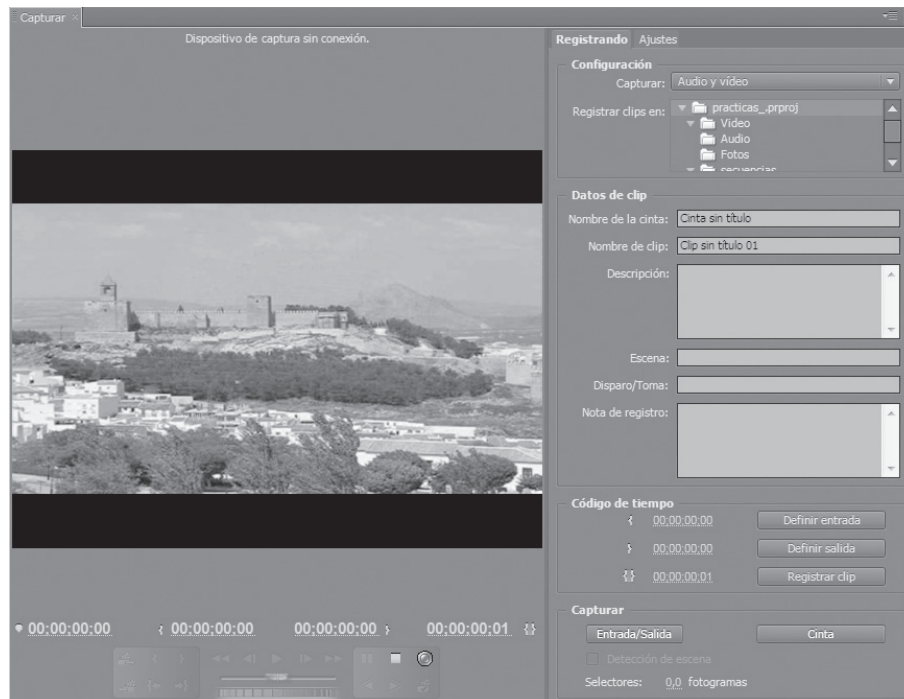
Además de las tarjetas de capturas necesarias se deberá disponer de un disco duro de suficiente capacidad y con el formato apropiado para realizar las capturas pertinentes, sobre todo para las realizadas en alta definición.

3. Captura de vídeo

Descripción de la captura

Uno de los métodos más comunes para añadir material de vídeo a un proyecto es el de la **Captura**. Este método consiste en transferir desde una videocámara el vídeo digital que ésta graba y reproduce en directo a nuestro disco duro o bien el vídeo digital que ésta ya haya grabado y almacene. Para realizar este proceso de captura la cámara deberá estar conectada previamente al puerto **Firewire** o **IEEE 1394** de la tarjeta de captura del equipo.

Para abrir el panel **Capturar** haremos clic sobre **Archivo** desde la barra de menús y seleccionaremos la opción **Capturar**.



Durante el proceso de captura podremos controlar la videocámara desde *Premiere* simplemente con tenerla conectada al equipo. Desde la zona inferior del panel **Capturar** encontramos los controles para reproducir, grabar, establecer puntos de entrada o salida para las escenas, saltar entre escenas y para colocar numéricamente puntos de reproducción, inicio y fin de la captura o su duración. Este detalle nos facilitará la captura de los momentos concretos que se quieran incorporar al proyecto. Al término del proceso de captura aparecerá el cuadro de diálogo **Guardar clip capturado** en el que se introducirá el nombre del clip más una serie de detalles que lo identificarán. Por último, haremos clic sobre el botón **Aceptar** y el clip de vídeo estará disponible para ser usado en nuestro trabajo.

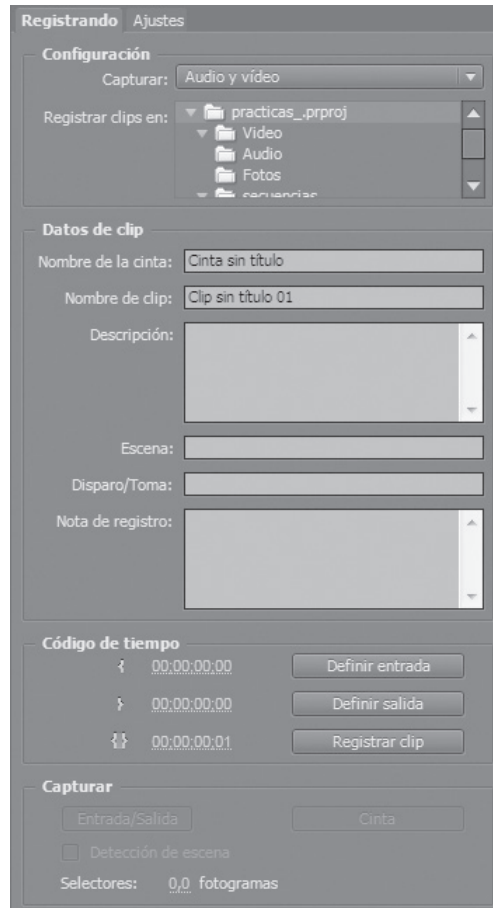
Configuración de la captura

En cuanto a la configuración del panel **Capturar** nos encontramos en la zona de la derecha con dos pestañas que analizaremos a continuación, las cuales permitirán especificar las características de la captura.

Registrando

Desde esta pestaña se permite realizar configuraciones de registro sobre la captura:

- **Configuración:** se especifica si se desea realizar la captura del vídeo, del audio o de ambos además de elegir el proyecto y la bandeja donde se incluirán.
- **Datos del clip:** se determinan una serie de datos genéricos relativos al vídeo que se está capturando como son **Nombre de la cinta, Nombre del clip, Descripción, Escena, Disparo/Toma** o **Notas de registro.**
- **Código de tiempo:** se podrán determinar los valores del tiempo que especifiquen el punto de entrada y el punto de salida del clip que se está capturando sin tener que capturar todo el contenido de la cámara.
- **Capturar:** esta opción permite configurar el modo de captura del clip. Desde el botón **Entrada/Salida** se realizará una captura del contenido especificado mientras que desde el botón **Cinta** se realizará una captura completa al contenido de la videocámara. Además se podrá especificar el número de fotogramas que se agregarán a la captura al comienzo y al fin desde la opción **Selectores** e incluso habilitar la **Detección de escenas.**



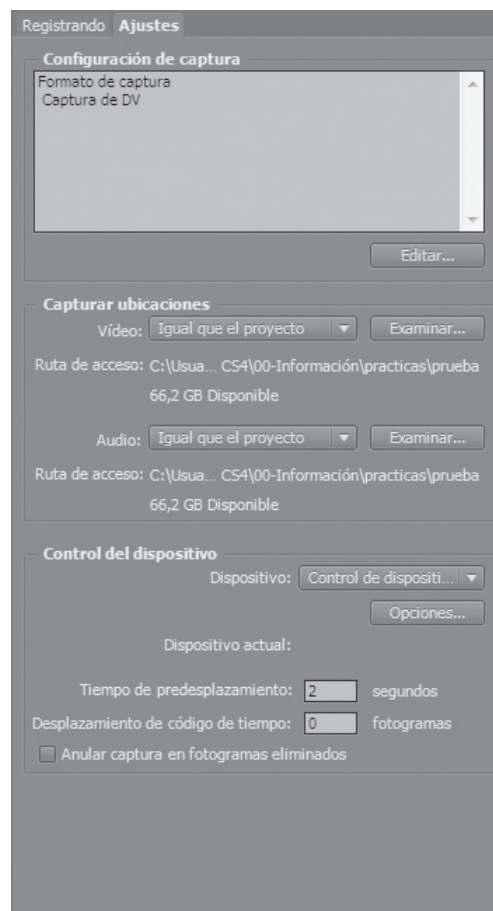
Ajustes

La pestaña **Ajustes** se encarga de componer algunas especificaciones sobre la captura:

- **Configuración de la captura:** desde esta opción se controlará el tipo de dispositivo conectado al equipo DV o HDV, y será *Premiere* quien configure el tipo de video adaptado al dispositivo. Estos valores sólo deberán ser alterados en casos especiales.
- **Capturar ubicaciones:** se especificará la ubicación en el disco duro del equipo donde se desee almacenar tanto el vídeo como el audio, por

defecto se almacenan en la misma carpeta del proyecto pero se podrá determinar una nueva localización.

- **Control de dispositivos:** por defecto *Premiere* reconocerá la videocámara al ser conectada al equipo, en caso de no ser así se podrán alterar algunas opciones para que ésta sea localizada.



Formatos de captura

Vídeo en DV/HDV

Los formatos de vídeo digital DV o vídeo de alta definición HDV sobre cinta DV son quizás los más extendidos dentro del mercado de dispositivos de grabación, como las videocámaras. Desde ellos grabaremos tanto vídeo como audio y controlaremos el dispositivo conectándolo directamente al puerto **Firewire** de nuestro equipo.

A la hora de configurar un nuevo proyecto debemos tener en cuenta el formato de captura de nuestro dispositivo para especificarlo en los ajustes previos eligiendo **DV** o HDV en la opción **Captura** de la pestaña **Generales** del cuadro de diálogo **Nuevo proyecto**.

El formato elegido será de vital importancia debido a que se deberá ajustar al tipo de dispositivo en el que posteriormente se vaya a reproducir.

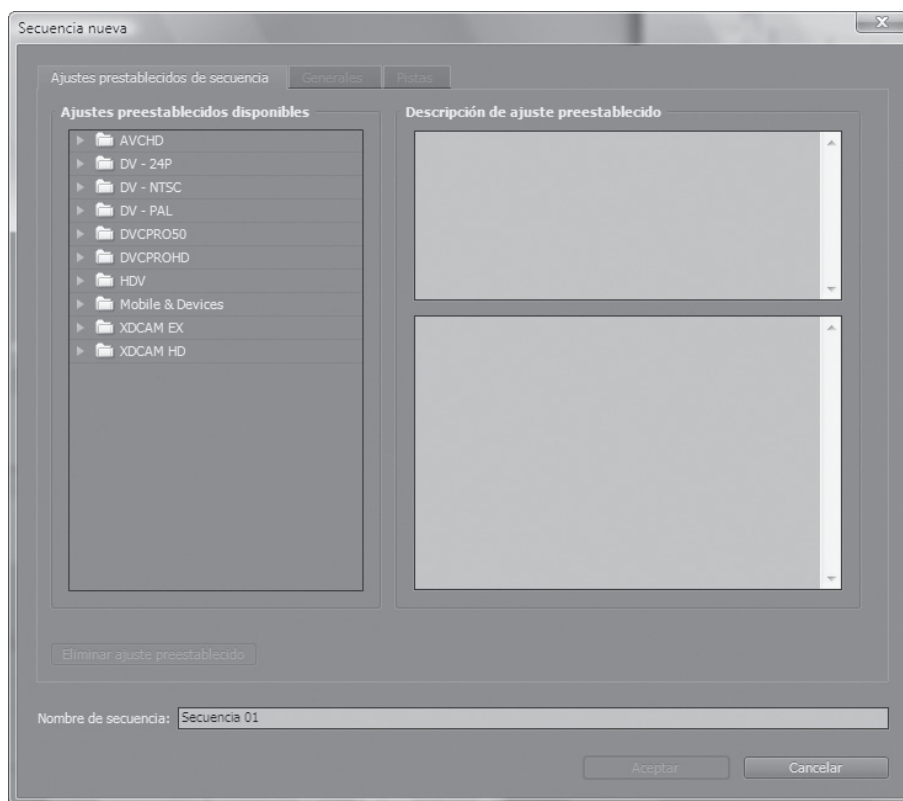
Vídeo en HD

También se podrán efectuar capturas desde dispositivos HD o de alta definición a través del puerto **SDI** en lugar del puerto **Firewire** siempre y cuando se posea una tarjeta de captura y los controladores pertinentes para dicho puerto. El dispositivo HD se conecta al equipo mediante los puertos SDI a través de un cable coaxial terminado en conectores BNC.



Adobe Premiere Pro CS4

Si se dispone de una tarjeta de captura de estas características, en el momento de su instalación, se añadieron los ajustes HD al panel **Ajustes preestablecidos de secuencia** del cuadro de diálogo **Nueva Secuencia** además de al menú **Formato de captura** en la ficha **Generales** del cuadro de diálogo **Ajustes del proyecto** que encontramos haciendo clic en la opción de menú **Proyecto** y seleccionando el submenú **Ajustes del proyecto**.



Capturas con Adobe OnLocation

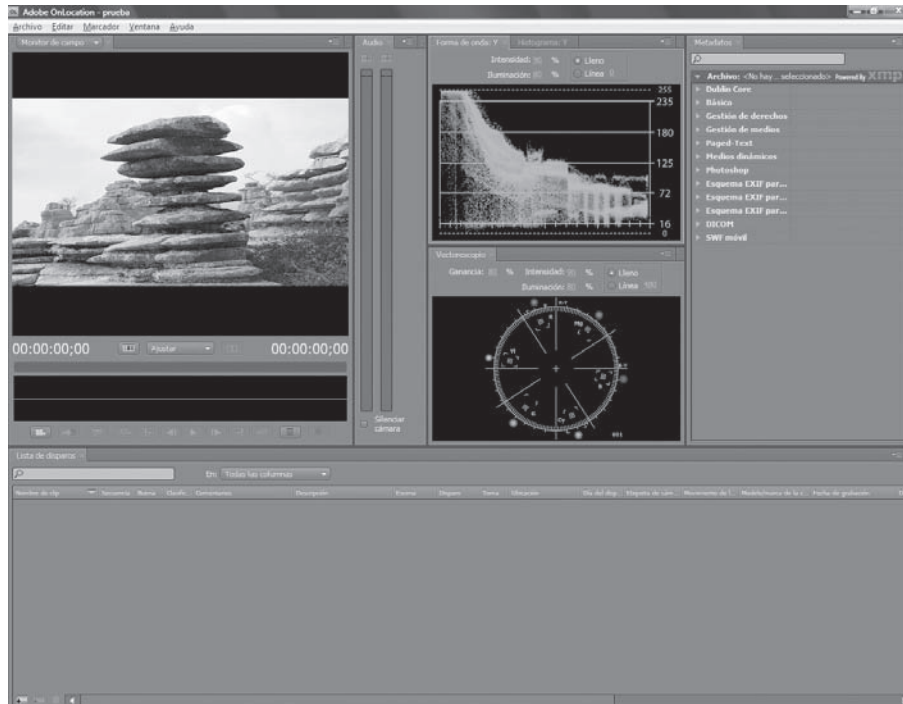
Una alternativa proporcionada por Adobe para realizar capturas de vídeo la encontramos en la aplicación *Adobe OnLocation* que consiste en un programa que podremos instalar desde el proceso de instalación de *Premiere*. Gracias a esta herramienta no necesitaremos hacer uso de una cinta para transferir el contenido de la captura sino que directamente se grabará en nuestro ordenador lo que se esté viendo a través de la cámara. Como ventaja se obtiene que la grabación no estará condicionada a la duración de la cinta sino que se podrá almacenar una grabación tan grande como permita el disco duro de nuestro ordenador que siempre será muy superior al de una cinta.

Como ventaja de este método de captura se podrá realizar un seguimiento a la grabación en tiempo real y así efectuar sobre la marcha las correcciones necesarias como puedan ser las relativas a la luz o al color para que el material recopilado posea la mayor calidad posible.

Adobe OnLocation se caracteriza al igual que *Premiere* por poseer un entorno de trabajo organizado en componentes modularizados y totalmente personalizables para adecuarlos a la tarea que estemos desarrollando. También se proporcionan espacios de trabajo predefinidos por Adobe que encontramos haciendo clic en la opción de menú **Ventana** y seleccionando **Espacio de trabajo**. Los diferentes espacios de trabajo son los siguientes:

- **Calibración:** este espacio de trabajo está destinado a facilitar la calibración de la cámara antes de iniciar la grabación.
- **Pantalla completa:** escogeremos esta opción para ampliar el panel Monitor de campo que corresponde a la zona de visualización de la escena de grabación.
- **Preproducción:** el espacio de trabajo se divide en los paneles **Lista de disparos** y **Metadatos**.
- **Producción:** proporciona la mayor cantidad de información posible para facilitar la grabación.

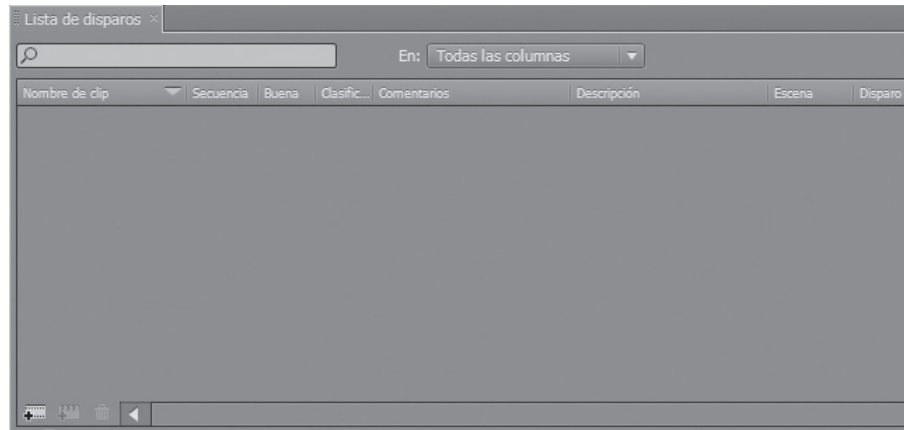
Adobe Premiere Pro CS4



Desde el panel **Monitor de campo** se realizará una previsualización permitiendo ajustar la imagen para una correcta grabación. A través del menú de este panel se podrá configurar el tipo de archivo de salida de la grabación, diversos ajustes del monitor como la proporción del mismo, la cuadrícula o la panorámica, además de los valores de descompresión de MPEG para adecuar la calidad de compresión.

Después de elegir el espacio de trabajo más acorde a la labor que estemos desarrollando y realizar los ajustes pertinentes sobre la imagen comenzaremos el proceso de grabación haciendo clic sobre el botón **Grabar**, para finalizar la grabación haremos lo propio con el botón **Detener**, ambos ubicados en el panel **Monitor de campo**.

Se podrán realizar las capturas que se necesiten, quedando cada una de ellas alojada en el panel **Lista de disparos** una vez se realice su captura.



Al hacer clic en cualquiera de los disparos del panel **Lista de disparos** se abrirán sobre el monitor de campo con el fin de revisar el material capturado. Una vez hechas las revisiones pertinentes podremos volver al modo de grabación haciendo clic sobre el botón **Ver cámara**.

Por último, se realizará la exportación de las capturas realizadas y revisadas hasta *Premiere* en forma de clips. El procedimiento es sencillo, hacemos clic sobre el menú **Archivo**, se selecciona **Exportar** y se elige la opción deseada entre **Todos los clips**, **Clips marcados como correctos** o **Clips seleccionados**.

4. Digitalización

Hasta el momento y quizás sin saberlo, hemos trabajado el concepto de **Digitalización** que consiste en convertir a formato digital el vídeo analógico grabado mediante dispositivos analógicos como una videocámara analógica en la cinta analógica de ésta.

Siempre que estemos en posesión de vídeo analógico que se quiera editar debemos digitalizarlo previamente a dicha edición. El proceso es necesario para el tratamiento de este material desde un ordenador y es realizado implícitamente desde el panel **Capturar** de *Premiere* que ya conocemos, además de la tarjeta de captura necesaria. También se podrá hacer desde una videocámara digital conectada al equipo que lo haga en directo. Dependiendo de la tarjeta

Adobe Premiere Pro CS4

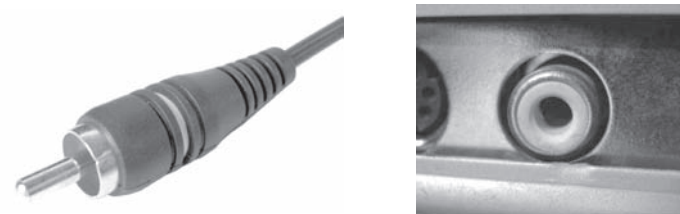
de captura que poseamos, la digitalización se realizará desde señales de diferente naturaleza como pueden ser las conexiones S-video, por componentes o el vídeo compuesto.

Las siguientes imágenes muestran ejemplos de las conexiones y de algunos elementos digitalizadores con las que se podrá llevar a cabo el proceso de digitalización.

S-VIDEO



VIDEO COMPUESTO



COMPONENTES

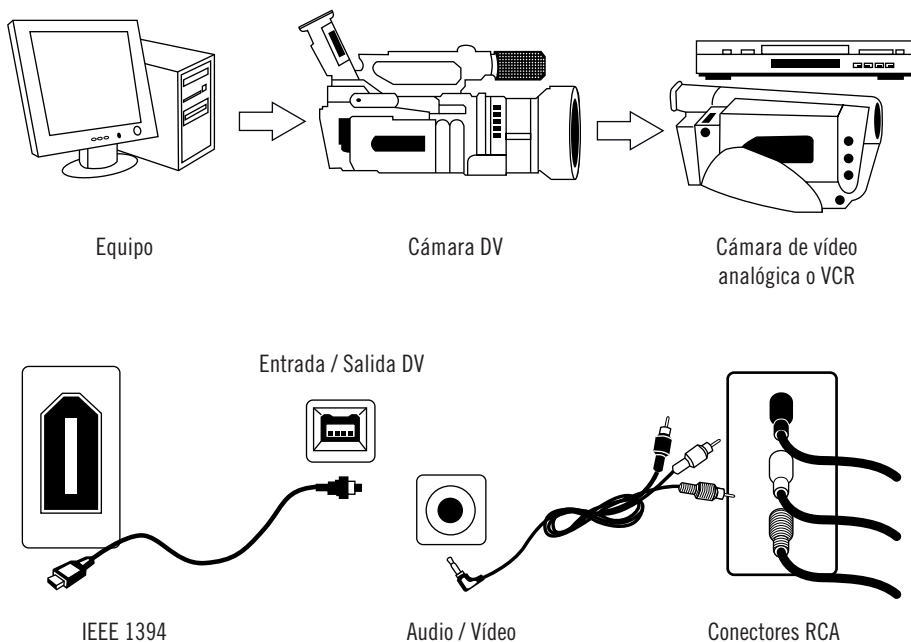


ELEMENTOS DIGITALIZADORES



En la siguiente ilustración podemos observar primero como sería el flujo de conexión entre el equipo informático, los dispositivos digitalizadores y de captura, y por último los conectores para realizar una posible conexión entre los citados dispositivos.

Adobe Premiere Pro CS4

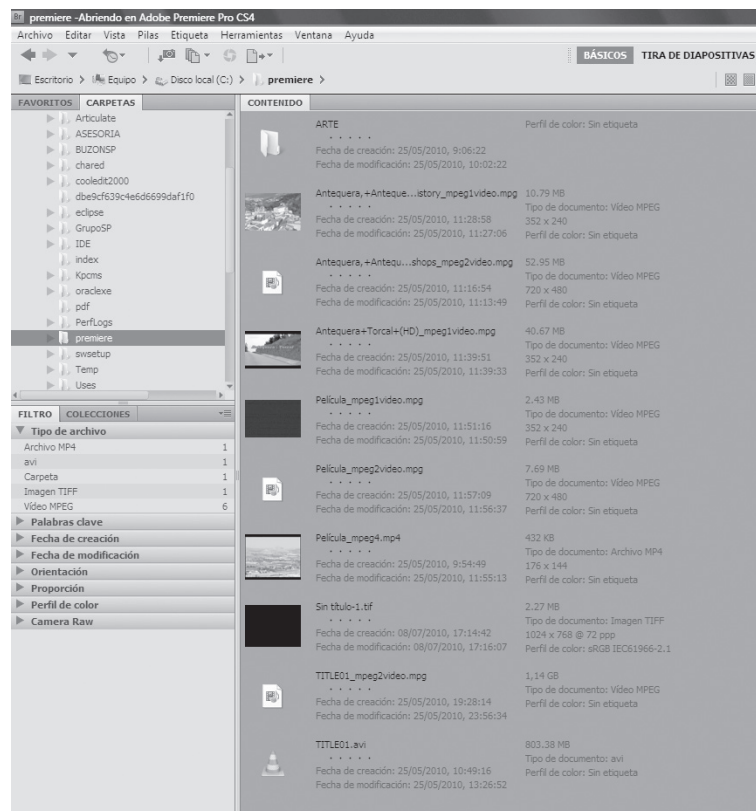


5. Adobe Bridge CS4

Una solución proporcionada por *Adobe* a la hora de organizar recursos multimedia no sólo para *Premiere* sino que será común a todos los productos de la marca es *Adobe Bridge CS4*. Como su nombre indica se trata de una aplicación puente entre aplicaciones sobretodo relacionadas al diseño que necesiten de este tipo de contenidos y se suministra con las aplicaciones incorporadas en la Creative Suite 4 de Adobe. Desde este manual no pretendemos realizar un análisis en profundidad de esta aplicación sino dar unas nociones básicas para que sea conocida por el usuario mediante una breve revisión.

Adobe Bridge facilita el almacenaje, organización, búsqueda y acceso a los recursos además de ser compatible con el sistema de metadatos XMP. Se podrá previsualizar archivos desde ella y comprobar si se trata del archivo que buscamos, navegar por el sistema de carpetas de nuestro equipo e incluso modificar los metadatos referentes a un archivo.

La aplicación consta de varios espacios de trabajo cada uno adaptado a distintas tareas que se podrán realizar con la aplicación. La siguiente imagen muestra el contenido de una carpeta desde la vista del espacio de trabajo **Básicos**. Desde la barra de herramientas encontramos accesos directos a algunos de ellos.

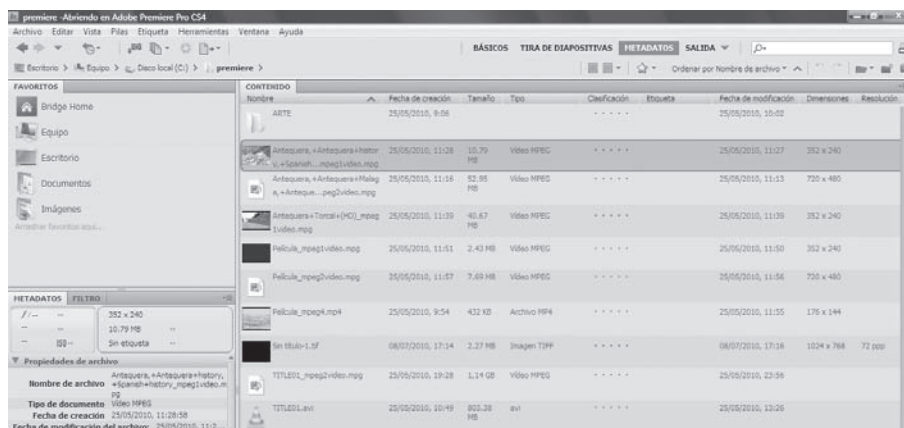


Otro de los espacios de trabajo predefinidos en Adobe Bridge es **Tira de diapositivas** que muestra un carrusel de los contenidos de la carpeta elegida bajo una previsualización del archivo seleccionado en dicho carrusel.

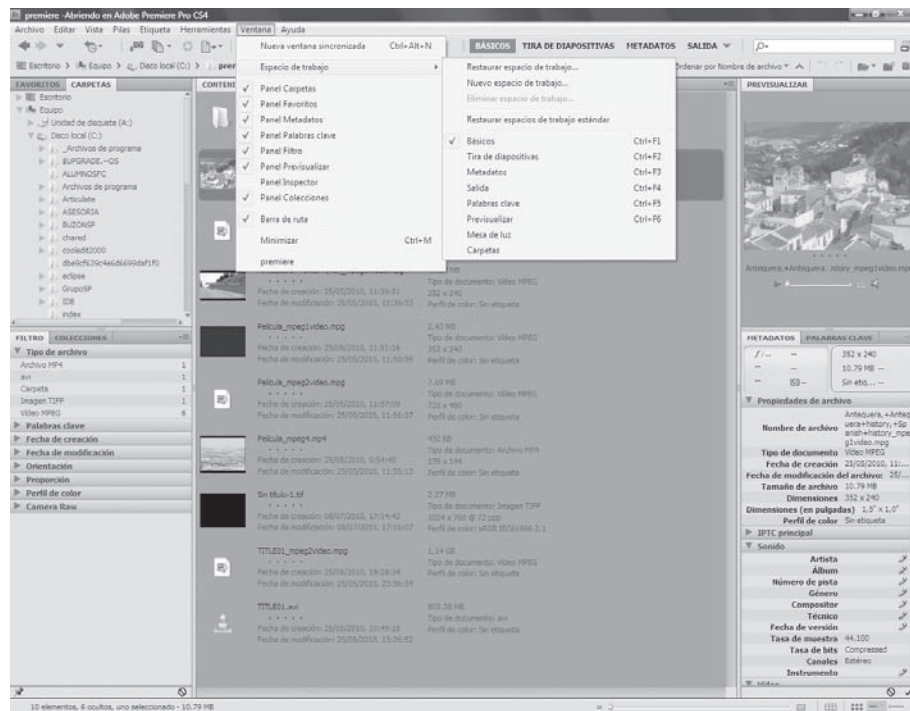
Adobe Premiere Pro CS4



Con relación a los metadatos nos encontramos el espacio de trabajo **Meta-datos** que facilita el trabajo con ellos y muestra en un panel del mismo nombre, ubicado debajo del árbol de directorios, todas las propiedades relativas al archivo seleccionado.

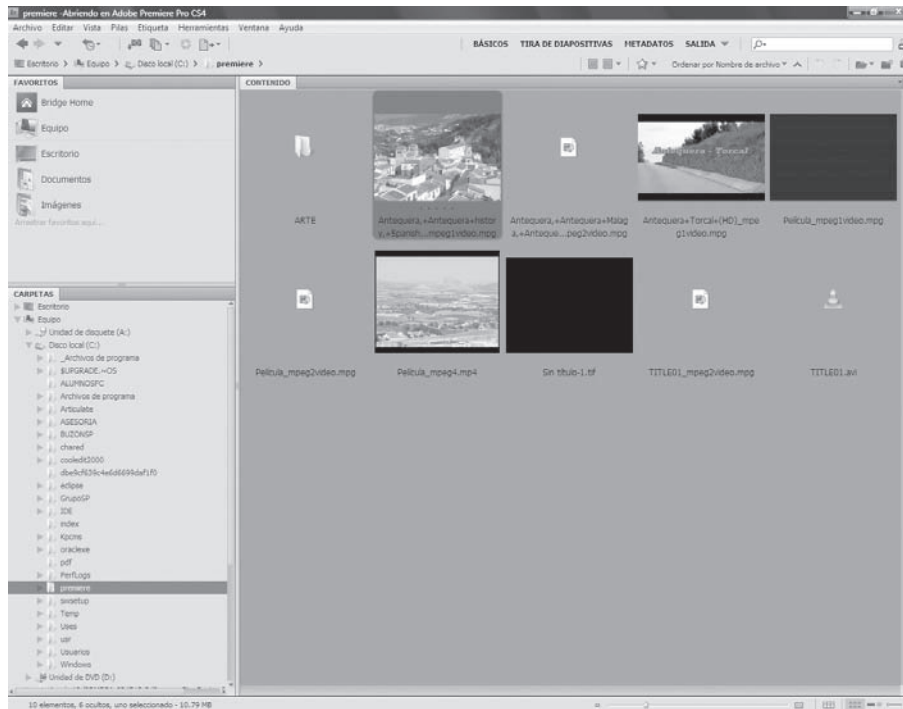


Quizás los espacios de trabajo expuestos hasta el momento sean los más relevantes, aunque existen otros que se podrán elegir haciendo clic en la opción de menú **Ventana** y seleccionando el submenú **Espacio de trabajo**.



Adobe Premiere Pro CS4

- Espacio de trabajo **Carpetas**.



Además de que cada espacio de trabajo adapte los paneles para facilitar una tarea concreta, se podrá elegir la vista de los contenidos mostrados según las vistas **Ver contenido como miniaturas**, **Ver contenido como detalles** y **Ver contenido como lista** además de ajustar el tamaño de miniatura. Estas opciones se pueden encontrar en la parte inferior de la ventana de la aplicación.

