

Unidad Didáctica 5
Trabajando con vídeo

Contenido

1. El clip de vídeo
2. Edición de vídeo
3. Efectos de vídeo
4. Transiciones de vídeo

1. El clip de vídeo

Antes de comenzar con las explicaciones de qué es un clip de vídeo, cómo se genera un clip de vídeo, las formas que toma o cómo se manipula, vamos a introducir una serie de conceptos que utilizaremos durante nuestro trabajo con *Premiere*.

Conceptos iniciales

- **Base de tiempo:** se trata de una serie de cuatro valores numéricos separados por dos puntos o punto y coma en algún caso para el formato NTSC con los que se especifica un instante concreto para un clip de vídeo. El primero de los valores representa las horas, el segundo los minutos, el tercero los segundos y el cuarto el número de fotograma que variará en función del tipo de vídeo con el que se trabaje, por ejemplo, 25 para PAL que se moverá desde 0 a 24, 29,97 (30) para NTSC que oscilará desde 0 a 29, entre otros posibles tipos.
- **Formato de vídeo:** el formato del vídeo será una de las características más importantes a tener en cuenta en un proyecto debido a que se deberá tener muy claro las características del dispositivo de captura y las del dispositivo final destinado a reproducir el trabajo. Entre los formatos más usuales encontramos los formatos DV, HDV o HD más actual. Existen diferentes modalidades para cada formato, entre ellos encontramos varios sistemas de codificación de la señal de vídeo como son PAL o NTSC entre otros y que también se deberán tener en cuenta a la hora de iniciar un nuevo proyecto.
- **Velocidad de fotogramas:** la velocidad de los fotogramas de un clip es la cantidad de fotogramas que se muestran por segundo (fps). Si se modifica este valor se alterará la duración del clip en proporción al nuevo valor.
- **Pista de vídeo:** una pista es el lugar en forma de línea o fila donde ubicarán y editarán los clips del proyecto en el panel **línea de tiempo**. Una secuencia puede mostrar un número ilimitado de pistas, tanto de audio como de vídeo.
- **Proporción o relación de aspecto:** consiste en la proporción que existe entre la anchura y la altura de una imagen. La podemos calcular dividiendo la anchura por la altura.

¿Qué es un clip de vídeo?

Por **clip de vídeo** entendemos un vídeo en su totalidad o un fragmento del vídeo original que contiene la parte útil y desecha las partes que no nos aportan nada de éste y que será objeto de edición sobre los paneles y por medio de las herramientas que incorpora *Adobe Premiere Pro CS4*.

Cómo crear un clip

Para la creación de clips existen diferentes métodos, alguno de ellos ya lo conocemos como, por ejemplo, la importación de archivos. Además de éste también nos encontramos con la duplicación de clips o la creación de subclips.

Formas de un clip

En torno a los clips de un proyecto circulan varios conceptos interrelacionados que pasamos a conocer y que nos facilitarán las labores de creación y edición de clips de vídeo.

- **Archivo maestro:** se trata del archivo o recurso multimedia original que se almacena en nuestro disco duro y que se importará posteriormente al proyecto.
- **Clip maestro o de origen:** al importar un archivo maestro al panel **Proyecto** éste se representará en él como un **clip de origen** o **clip maestro** guardando una referencia al archivo original. Al borrar un clip maestro se eliminarán todos sus ejemplos pero no se suprimirá el archivo maestro.
- **Subclip:** es un fragmento de un clip maestro que es objeto de edición en un proyecto. Un subclip se administrará y manipulará desde el panel **Línea de tiempo** y estará acotado por sus puntos de entrada y salida que serán ajustables.
- **Ejemplo de clip:** cuando utilizamos un **clip de origen** en una secuencia se crea un **ejemplo de clip** que emplea el nombre del **clip de origen** y la referencia del **archivo de origen** que representa. Los ejemplos de clip no aparecen en el panel **Proyecto**.
- **Clip duplicado:** es una copia de un clip maestro que tiene su propia referencia al archivo maestro. Se crea importando un archivo repetidas veces o a través del comando **Duplicar** del menú **Edición**. Al suprimir un

clip maestro del proyecto no se elimina el clip duplicado y no tienen por qué llevar el mismo nombre.

2. Edición de vídeo

Desde los monitores de Origen y Programa realizaremos la edición y transformación de los clips de vídeo que darán cuerpo a nuestra película.

Una de las acciones que más se realiza desde los monitores es la del **Recorte** la cual resulta sencilla gracias a los controles que poseen dichos monitores, facilitando la reproducción fotograma por fotograma del clip, dando opción a elegir el punto de corte tanto de entrada como de salida para el clip y poder así deshacernos del material que no interese. Para realizar un buen recorte, la grabación debe disponer de varios segundos de margen tanto en la entrada como en la salida.

El material original que disponemos pasará por estos monitores para ser refinado además de poder revisar el trabajo que llevamos editado. El trabajo de edición lo podremos comenzar realizando el recorte de los clips desde los monitores y añadiéndolo posteriormente a la línea de tiempo o añadiendo los clips a la línea de tiempo y realizando la edición desde allí. La elección del método a seguir la determina el usuario siguiendo su propio criterio según le resulte más sencillo.

El monitor de Origen

Este monitor presenta los clips previa edición y permite definir puntos de entrada o salida y marcadores además de poder desplazarnos por ellos. Posteriormente, se pasarán a la **línea de tiempo**.

Los puntos de entrada y salida determinan el fragmento del clip que será añadido a la línea de tiempo. Inicialmente estos coincidirán con el inicio y el fin del clip y se modificarán siguiendo los requisitos de nuestro trabajo eliminando las partes que no sean necesarias. De un mismo clip de origen se podrán

seleccionar varios fragmentos a insertar determinando cada vez un punto de entrada y un punto de salida distinto.

El proceso para definir los puntos de entrada y salida de un clip lo comenzaremos situando el indicador de tiempo actual sobre la posición en la que se quiera definir el comienzo del clip, una vez ubicado el indicador se hará clic sobre el botón **Definir punto de entrada**. Acto seguido se moverá el indicador de tiempo actual hasta la posición que determine el final del clip y haremos clic sobre el botón **Definir punto de salida**. Se puede observar que la zona delimitada por estos puntos cambia el color de la **Regla de tiempo** además de actualizarse el tiempo total del clip a la duración del nuevo fragmento. El proceso de recorte indica el fragmento del clip que se quiere utilizar y no modifica ni altera el clip original ni el archivo maestro.

Desde los controles podremos desplazarnos por los puntos establecidos y por los marcadores a través de los botones **Ir al punto de entrada**, **Ir al punto de Salida** e incluso reproducir el fragmento que existe entre ambos con el botón **Reproducir de entrada a salida**.

Los puntos de entrada o salida se podrán modificar tirando de las llaves que los identifican y arrastrando hasta su nueva posición. Si nos interesa eliminar uno de los puntos haremos clic con el botón derecho sobre la regla de tiempo, seleccionaremos la opción **Borrar marcador de clip** y, por último, elegiremos el punto a eliminar.

Al tener seleccionado el monitor de origen se habilitarán las opciones relativas al clip en el menú **Marcador**.

Después de realizar el recorte sobre el clip desde el monitor de origen lo trasladaremos hasta la línea de tiempo para continuar con su edición. El método más común para añadir un clip de vídeo a la línea de tiempo es arrastrarlo desde el monitor de origen hasta una zona vacía de una de sus pistas de vídeo.

Por otro lado, el monitor de origen dispone de los botones **Insertar** y **Superponer** desde los que se podrá añadir un clip a la línea de tiempo en la posición en la que se encuentre el indicador de tiempo actual. Para el botón **Insertar**, si hay ubicado otro clip en esa localización se desplazará el vídeo a partir del in-

dicador para insertar el nuevo clip. El botón **Superponer** sobrescribirá el nuevo clip sobre el actual en caso de existir un clip en esa posición.



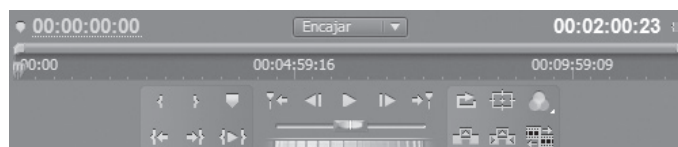
El monitor de Programa

La labor principal que se realiza a través del monitor de programa es la de tener una visión global mediante la reproducción del trabajo realizado.

Desde el monitor de programa también se podrán alterar los puntos de entrada y salida pero se deberá tener en cuenta que se estarán alterando los puntos de entrada y salida correspondientes a la secuencia que esté seleccionada en la línea de tiempo y no del clip que haya cargado en el monitor de origen.

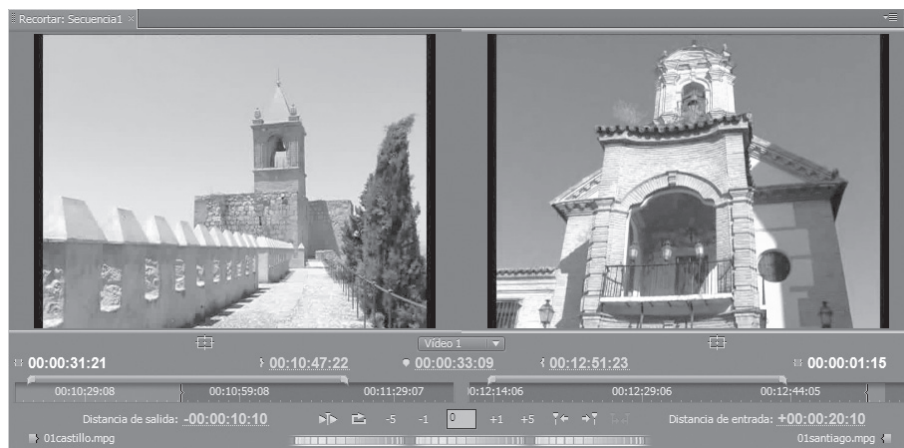
Si se tiene seleccionado el monitor de programa se habilitarán las opciones relativas a la secuencia en el menú **Marcador**.

A diferencia de los controles existentes en el **monitor de origen** encontramos los botones **Ir al punto de edición siguiente** y **anterior** para desplazarnos por los clips de una secuencia. Por otro lado, se incorporan unos botones para editar secuencias como son el botón **Levantar** y el botón **Extraer**, que eliminarán el fragmento ubicado entre los puntos entrada y salida de una secuencia. Se incorporan estos botones en el panel **Monitor de programa** aunque las labores de edición sean más aconsejables realizarlas desde la línea de tiempo.



Adobe Premiere Pro CS4

Recordar que el monitor **Programa** posee una solución opcional para realizar recortes en el vídeo que se podrá habilitar haciendo clic sobre el botón **Control de recorte** de dicho monitor.



El monitor de Referencia

A la hora de realizar labores de edición de vídeo podemos contar con un monitor mediante el cual reproduciremos partes diferentes del clip con el que estemos trabajando o incluso las mismas pero desde otras perspectivas. Este monitor se conoce como **Monitor de referencia** y lo podemos abrir desde la opción de menú **Ventana**. Este monitor incorpora controles de reproducción para movernos por el vídeo independientemente del monitor de programa aunque se podrán sincronizar ambos monitores haciendo clic sobre el botón **Ir a monitor de programa**.



Línea de tiempo

Al finalizar los trabajos de recorte de los clips de vídeo en el monitor de origen los trasladaremos hasta el panel **Línea de tiempo** para que formen parte de las secuencias que en dicho panel se localizan.

Como objetivos del panel **Línea de tiempo** se incluye organizar los clips anteriormente recortados, su organización y acoplamiento además de la adición de efectos y transiciones. Todas estas tareas se basan en la composición de nuestro trabajo.

Secuencias

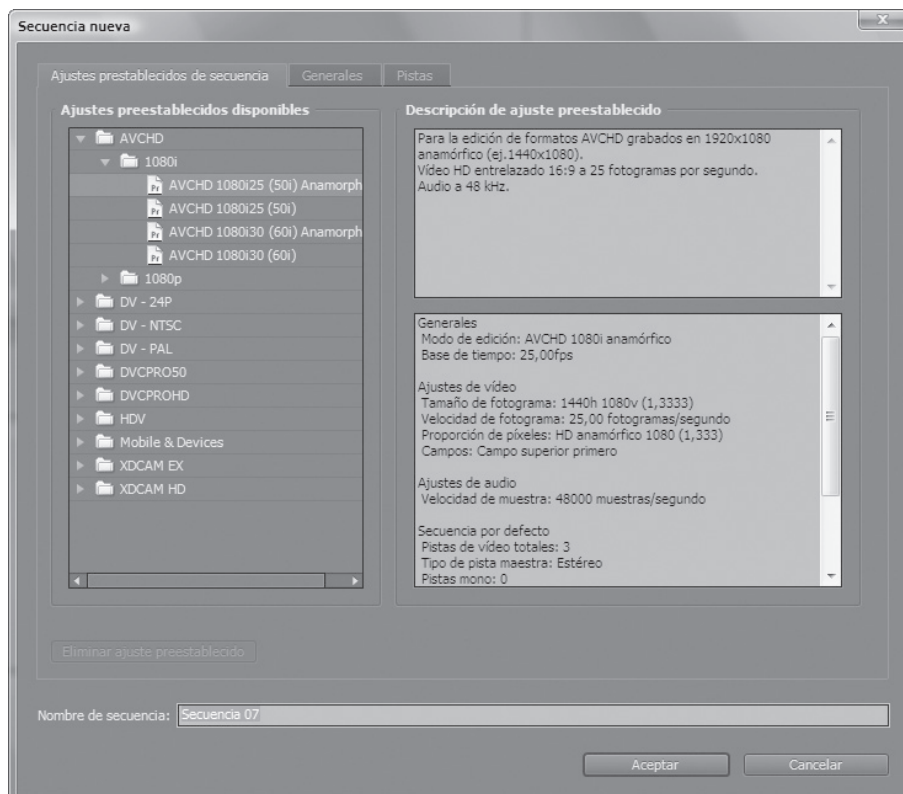
Cada una de las secuencias de un proyecto se pueden configurar con ajustes diferentes en cuanto al formato de los recursos y el material multimedia utilizado.

Adobe Premiere Pro CS4

Una secuencia se representa junto con los clips, transiciones y efectos que incorpora a lo largo de la línea de tiempo y puede estar compuesta por varias pistas aunque como mínimo debe tener una pista de vídeo y otra de audio.

La creación de una nueva secuencia será realizada en base a unos ajustes predefinidos por Premiere, adaptados a los tipos de secuencias más usuales o a su vez a los correspondientes a la tarjeta de captura de nuestro equipo, en caso de poseer una tarjeta compatible a Premiere que incorporará a la lista de ajustes los suyos propios.

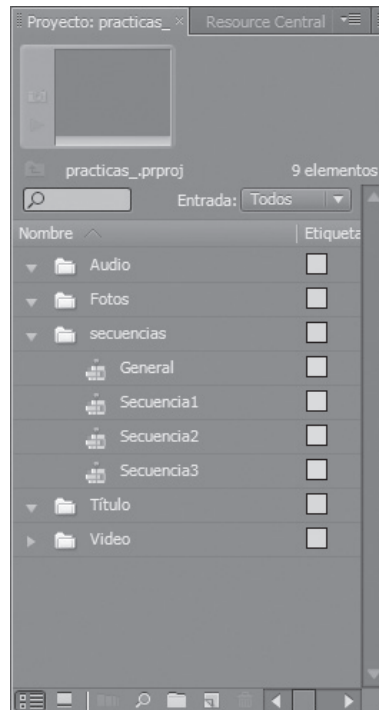
Para mostrar el cuadro de diálogo Secuencia nueva se accederá al menú Archivo, seleccionaremos el submenú Nuevo y la opción Secuencia. De otro modo se podrá acceder a dicho cuadro de diálogo desde el panel Proyecto haciendo clic en el botón Nuevo elemento y eligiendo la opción Secuencia.



Ciertos ajustes predefinidos en una nueva secuencia no se podrán modificar posteriormente, sin embargo otros sí se pueden modificar y lo haremos desde el menú Secuencia seleccionando la opción Ajustes de secuencia. Otro método lo encontramos desde el panel Proyecto haciendo clic con el botón derecho sobre una secuencia y eligiendo la opción Ajustes de secuencia.

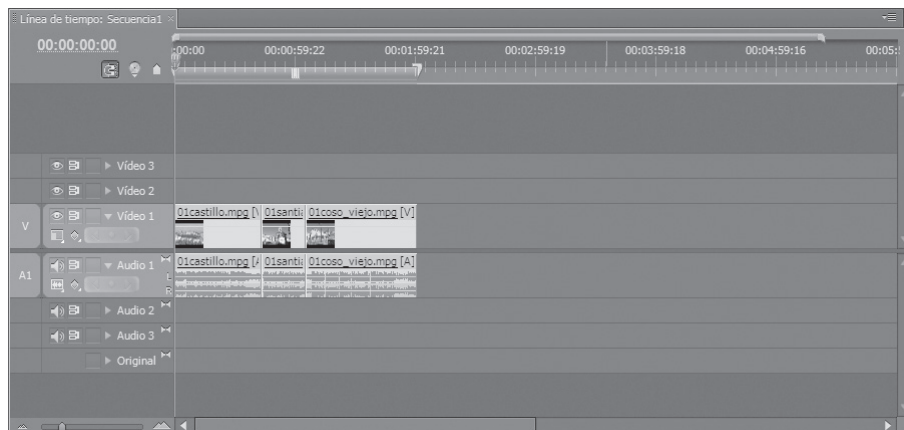
Según la finalidad del trabajo, las secuencias tendrán un aspecto más o menos complejo según el número de pistas incluidas y de clips ubicados en cada una de estas pistas. A su vez, una secuencia puede no estar compuesta de clips de vídeo y sus correspondientes efectos y transiciones sino que se pueden incluir secuencias dentro de una secuencia. Veamos los siguientes ejemplos.

En la siguiente imagen podremos observar la organización de las secuencias en el **Monitor de Proyecto**.

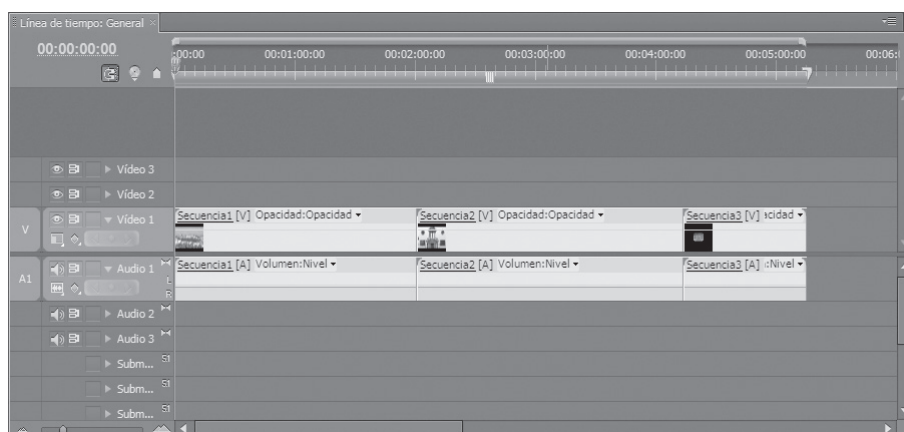


Adobe Premiere Pro CS4

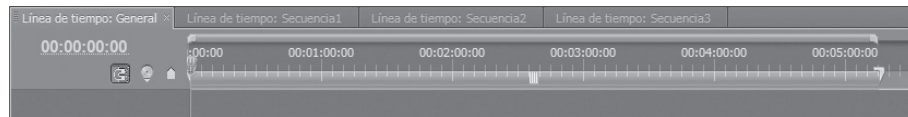
A continuación, la apariencia de una de las secuencias compuesta de clips en la **línea de tiempo** es la siguiente.



Por otro lado, veremos la organización de distintas secuencias en una secuencia general facilitando así la organización del proyecto.



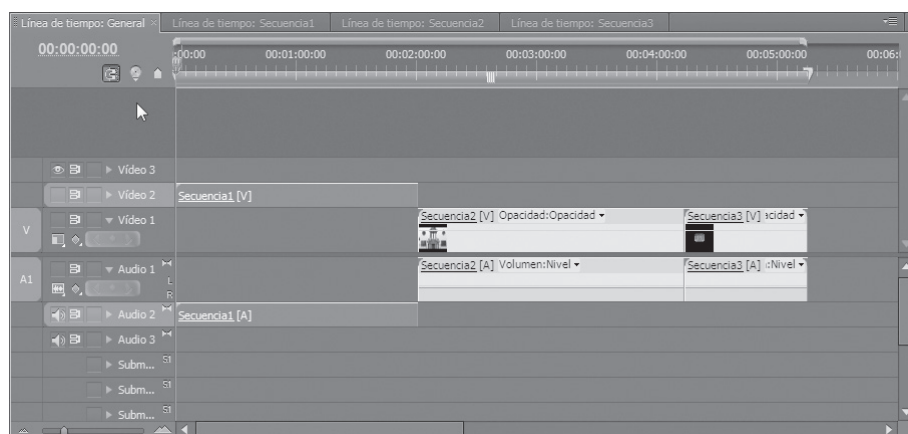
A su vez todas las secuencias conviven en la línea de tiempo pudiendo permanecer abiertas en esta todas las secuencias que se desee.



Pistas

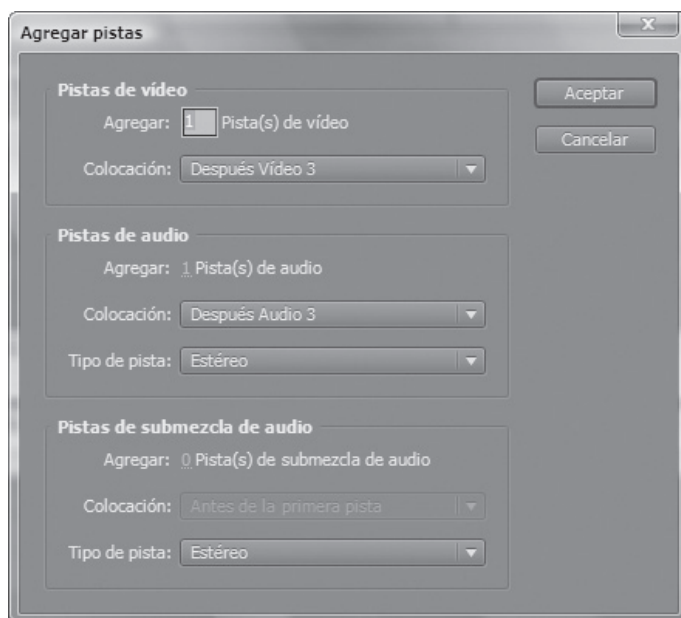
Otros elementos importantes de la línea de tiempo son las **Pistas**. Las pistas aparecen en forma de filas y nos ayudarán a albergar los clips en cada una de las secuencias de la línea de tiempo. Para seleccionar una pista bastará con hacer clic sobre su nombre. Si por el contrario lo que se pretende es descartar una pista para que no tenga efecto sobre la secuencia actual haremos clic sobre el icono **Conmutar salida de pista** con forma de ojo para las pistas de vídeo o con forma de altavoz para las pistas de audio. Para prescindir no sólo de una de las pistas sino de todas mantendremos pulsada la tecla [Mayús] mientras hacemos clic sobre el icono correspondiente.

En la siguiente imagen observaremos una serie de pistas en las que habrá algunas seleccionadas y otras descartadas.



Una acción que ayudará a evitar cambios indeseados cometidos por error será la de **Bloquear** una pista. Al acabar con la edición de una pista es conveniente bloquearla si no se va a realizar ningún otro cambio sobre ella. Para realizar el bloqueo de una pista se hará clic sobre el icono **Conmutar bloqueo de pista** que se encuentra al lado del nombre de la misma y que aparecerá con el dibujo de un candado cuando se encuentre bloqueada. Una pista que se encuentre bloqueada a diferencia de las demás aparecerá rayada mediante unas líneas diagonales que la cubren en su totalidad.

Se pueden necesitar más pistas de las que *Premiere* proporciona por defecto, para ello podremos optar por dos caminos. El primero de ellos será haciendo clic con el botón derecho sobre una de las pistas existentes y eligiendo la opción **Agregar pistas**. En la segunda de las opciones haremos clic sobre el menú **Secuencia** y elegiremos la opción **Agregar pistas**. Para cualquiera de las opciones se podrá elegir el tipo de pista, la ubicación de la pista y el número de pistas a insertar. Todo ello lo podremos comprobar en la siguiente imagen que muestra el cuadro de diálogo **Insertar pistas**.



Si en lugar de añadir pistas lo que se desea es eliminar alguna, actuaremos siguiendo los mismos métodos empleados para añadir una nueva pista pero eligiendo la opción **Eliminar pistas**.



3. Efectos de vídeo

Tipos de efectos

Un efecto de vídeo o filtro se fija sobre los diferentes clips de vídeo existentes en las secuencias del panel línea de tiempo y produce una alteración visual de la apariencia inicial que estos tienen para añadirle otro aspecto. Se pueden añadir propiedades visuales como la corrección de color, el uso de efectos artísticos, el desenfoque o la distorsión de la imagen además de poder añadir movimiento mediante animaciones, giros, cambios de tamaño o de posición. Todos los efectos se inspeccionarán y se podrán configurar sus parámetros a través del panel **Controles de efectos**.

Mediante un efecto se podrá mejorar e incluso corregir el aspecto que tiene un recurso de vídeo el cual su captura no ha sido del todo satisfactoria o simplemente por dotarlo de otro estilo. *Premiere* proporciona una gran cantidad de efectos predefinidos que podremos utilizar en nuestros proyectos. Existe la posibilidad de ampliar esta cantidad mediante efectos desarrollados por otros creadores distintos a *Adobe*.

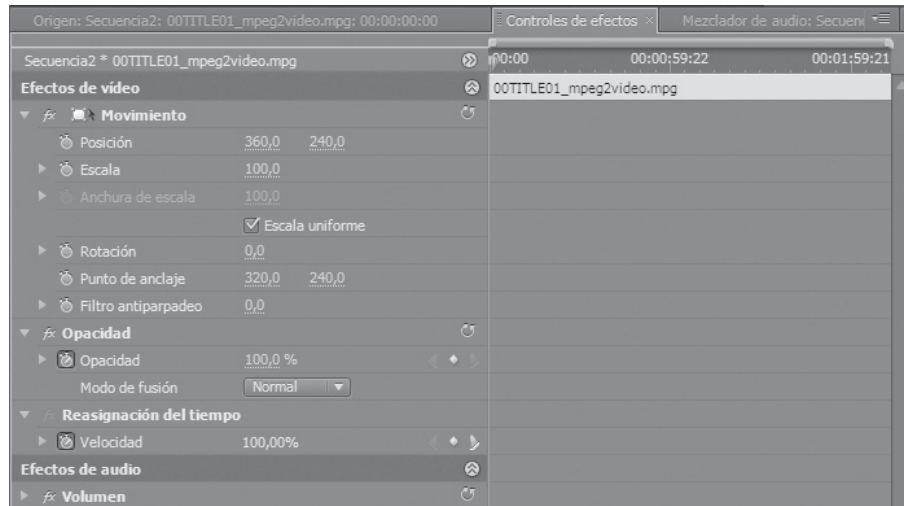
Dentro de los efectos existe una división que los clasifica en **efectos fijos** y **efectos estándar**. Por defecto, *Premiere* trata primero los efectos estándar en el orden que estos se encuentran de arriba hacia abajo y posteriormente se aplican los efectos fijos. Los efectos estándar se podrán reordenar arrastrándolos hasta otra ubicación mientras que los efectos fijos no se podrán reordenar.

Fijos

Los efectos fijos son aplicados de manera predeterminada a cada clip y para que realicen alguna modificación sobre el mismo se deberán configurar. Estos efectos serán comunes a cada clip que sea insertado en el panel **Línea de tiempo** y gestionarán las características propias de un clip.

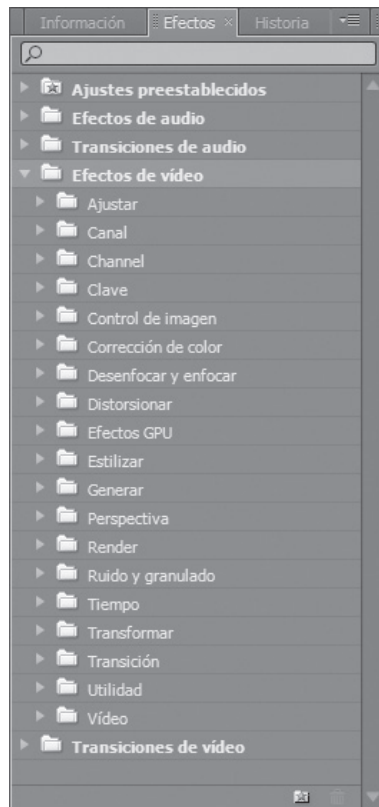
Los efectos fijos de vídeo que se proporcionan en *Premiere* son varios y los pasamos a ver en detalle:

- **Movimiento:** desde el efecto movimiento se facilitan propiedades como animación, colocación, cambio de tamaño, giro de un clip, definir su punto de anclaje además de configurar el filtro antiparpadeo.
- **Opacidad:** se ajustará el nivel de opacidad que poseerá un clip al utilizarlo con los efectos del menú **Modo de fusión**.
- **Reasignación del tiempo:** mediante este efecto es posible modificar la velocidad de reproducción de un clip provocando que ésta se acelere, decelere, además de reproducir el clip a la inversa.



Estándar

La segunda división de efectos contribuye a modificar la apariencia y naturaleza de un clip de vídeo. Estos se podrán colocar o combinar en todos los clips de vídeo existentes en un proyecto. Los efectos estándar se localizan en el panel **Efectos** y se organizan en una amplia gama de categorías según su función.



Utilización de efectos

Añadir efectos

Para añadir uno o varios efectos a uno o varios clips de vídeo contamos con diferentes métodos, el primero de ellos será simplemente arrastrando el icono del efecto deseado desde el panel **Efectos** sobre el clip en cuestión ubicado en el panel **Línea de tiempo**. De otra forma se hará seleccionando primero el clip de destino y a continuación se arrastrará el efecto a aplicar hasta el panel **Controles de efectos**. Si se desea aplicar el efecto a más de un clip se seleccionarán tantos clips como se desee y posteriormente arrastraremos el efecto de igual modo al panel **Controles de efectos**.

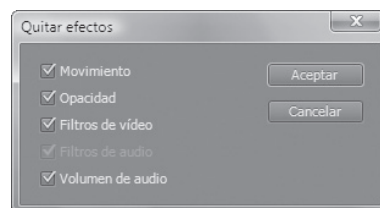
Del mismo modo se podrán aplicar varios efectos al mismo tiempo a uno o varios clips haciendo la selección de todos los clips a aplicar manteniendo pulsada la tecla [Ctrl] y a continuación arrástrelos sobre los clips.

Búsqueda de efectos

Se podrán realizar búsquedas de efectos simplemente escribiendo el nombre del efecto en el cuadro de búsqueda del panel **Efectos**.

Eliminar efectos

Cuando deje de interesarnos que un efecto esté aplicado en un clip se podrá suprimir de él, para ello seleccione el clip del que desea eliminar el efecto y posteriormente vaya al panel **Controles de efectos**, seleccione el efecto en cuestión y haga clic en la tecla [Supr] o seleccione la opción **Eliminar** del menú del panel **Controles de efectos**. Si por el contrario desea eliminar todos los efectos aplicados a un clip, elija el clip y haga clic sobre el menú **Clip** de la barra de menús y seleccione la opción **Eliminar efectos**. Dicha opción estará también accesible desde el menú del panel **Controles de efectos** y desde el menú contextual que aparece haciendo clic con el botón derecho en cualquier clip ubicado en la línea de tiempo. Acto seguido aparecerá el cuadro de diálogo **Quitar efectos** del que debemos seleccionar los tipos de efectos a eliminar.



Organización de efectos

Como ya sabemos y hemos podido comprobar los efectos se organizan en categorías predefinidas a modo de bandejas. Podremos crear nuevas bandejas para alojar los efectos que más utilicemos. Para ello, seleccionaremos el botón

Crear nueva bandeja personalizada desde el panel **Efectos** o desde la opción **Nueva bandeja personalizada** que encontramos en el menú del mismo panel. Una vez creada la bandeja estaremos en disposición de arrastrar hasta ella los efectos que más utilicemos creándose una copia dentro de ella de los efectos elegidos. Para eliminar una bandeja personalizada bastará con seleccionarla y pulsar el botón **Eliminar elementos personalizados** del panel **efectos** o la tecla [Supr], también se podrá eliminar desde el menú del panel **efectos** seleccionando la opción **Eliminar elemento personalizado**.

Ajuste de efectos. Panel controles de efectos

La configuración y ajustes de los efectos que se aplican a los distintos clips de nuestro proyecto se llevan a cabo desde el panel **Controles de efectos**, en él aparecen todos los efectos adheridos al clip que se encuentre seleccionado en ese instante. El panel incorpora una serie de elementos algunos de ellos similares a los vistos en el monitor de programa como el indicador de tiempo actual, zona de navegación, controles de zoom y una línea de tiempo similar a la del panel **Línea de tiempo**. Por defecto se muestra el nombre del efecto, para apreciar sus propiedades desplegaremos el efecto haciendo clic sobre el triángulo ubicado a la izquierda de su nombre.

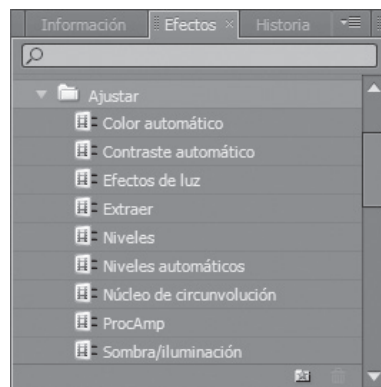
Carrusel de efectos

La extensa cantidad de efectos aplicables a clips de vídeo se encuentran agrupados en las siguientes categorías:

Ajustar

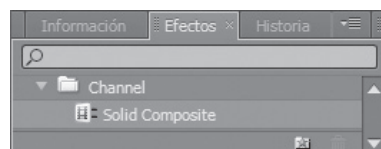
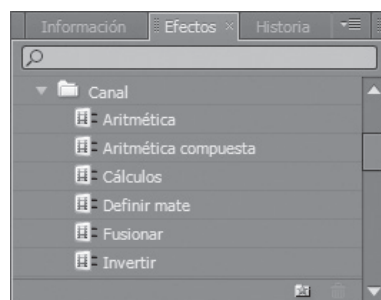
Mediante la aplicación de estos efectos se propone la corrección en cuanto a los niveles de color, brillo y contraste se refiere. Propios para reparar defectos en capturas de vídeo tales como escasez o abundancia de luz y debilitar o atenuar un color en concreto.

Los efectos reunidos en esta categoría son color automático, contraste automático, efectos de luz, extraer, niveles, niveles automáticos, núcleo de circunvolución, proAmp y sombra/iluminación.



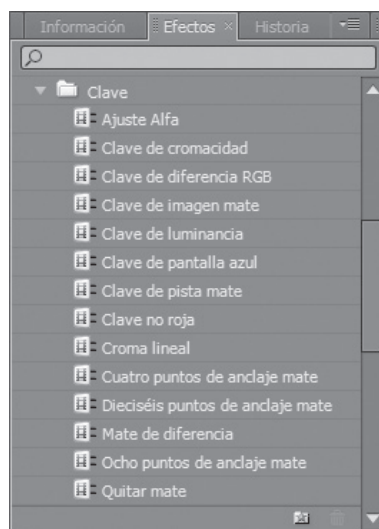
Canal y Channel

En este caso los efectos se basan en la corrección de los canales de color y se tienen efectos como aritmética, aritmética compuesta, cálculos, definir mate, fusionar, invertir y solid composite.



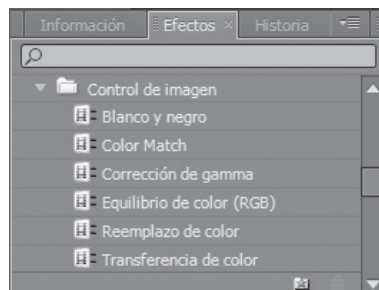
Clave

Destinados a modificar los clips aplicando efectos de transparencia encontramos el ajuste alfa, clave de cromacidad, clave de diferencia RGB, clave de imagen mate, clave de luminancia, clave de pantalla azul, clave de pista mate, clave no roja, croma lineal, cuatro puntos de anclaje, dieciséis puntos de anclaje, mate de diferencia, ocho puntos de anclaje o quitar mate.



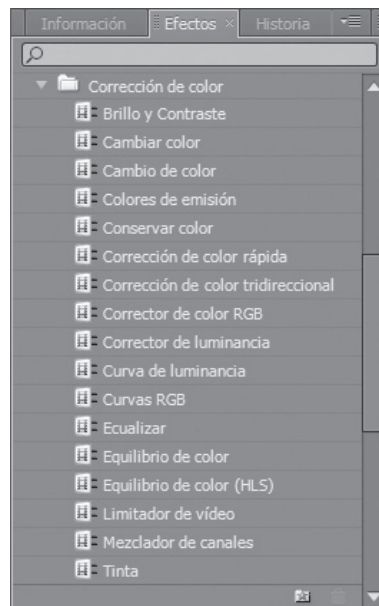
Control de imagen

Efectos basados en la gestión del color como blanco y negro, color match, corrección de gamma, equilibrio de color (RGB), reemplazo de color o transferencia de color.



Corrección de color

Desde esta categoría de efectos se consigue realizar mejoras sobre los colores del vídeo capturado. Entre ellos encontramos brillo y contraste, cambiar color, cambio de color, colores de emisión, conservar color, corrección de color rápida, corrección de color tridireccional, corrector de color RGB, corrector de luminancia, curvas RGB, ecualizar, equilibrio de color, equilibrio de color (HLS), limitador de vídeo, mezclador de canales y tinta.

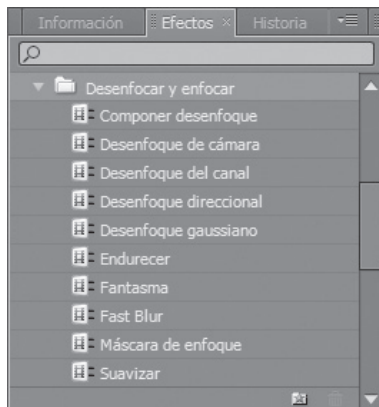


Desenfocar y enfocar

En ocasiones nos encontraremos imágenes con diminutos defectos que debamos disimular o por el contrario zonas que se deban destacar. Para ello, encontramos esta serie de efectos con los que por un lado podrá deformar la imagen y por otro perfeccionar las imágenes. En este grupo encontramos componer desenfocado, desenfocado de cámara, desenfocado del canal, desenfocado

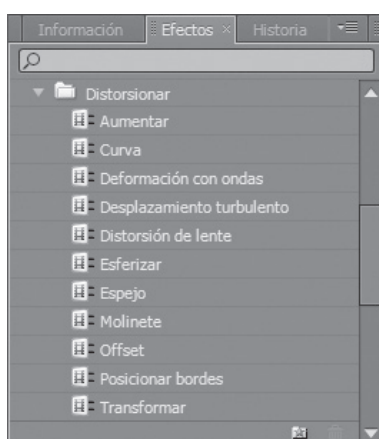
Adobe Premiere Pro CS4

direccional, desenfoque gaussiano, endurecer, fantasma, fast blur, máscara de enfoque o suavizar.



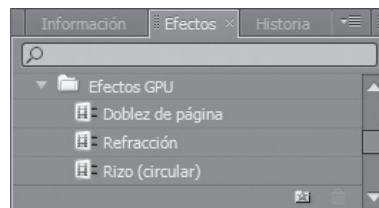
Distorsionar

Se aplican para conseguir distorsiones en la imagen mediante deformaciones, aplicaciones de lentes o movimiento aplicaremos efectos como aumentar, curva, deformación con ondas, desplazamiento turbulento, distorsión de lente, esferezar, espejo, molinete, offset, posicionar bordes o transformar.



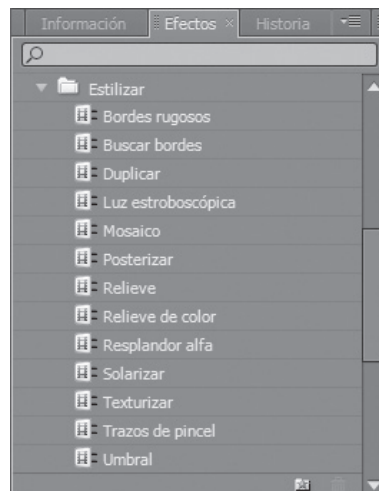
Efectos GPU

Esta categoría de efectos se caracteriza de servirse de la velocidad de las avanzadas tarjetas de vídeo para alcanzar resultados muy llamativos y formidables. Entre ellos se encuentran doblez de página, refracción y rizo (circular).



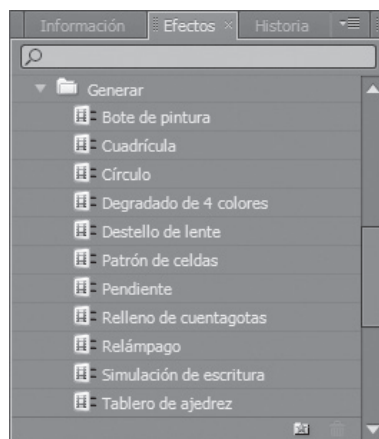
Estilizar

Al aplicar los efectos de esta categoría se consigue hacer resaltar rasgos como los bordes o los colores consiguiendo diversas soluciones. Efectos como los siguientes se clasifican en esta categoría, bordes rugosos, buscar bordes, duplicar, luz estroboscópica, mosaico, posterizar, relieve, relieve de color, resplandor alfa, solarizar, texturizar, trazos de pincel y umbral.



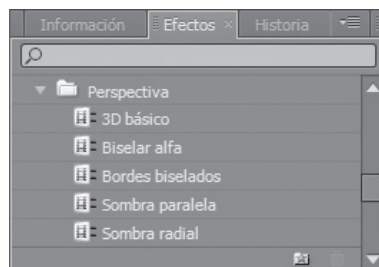
Generar

Se trata de otra categoría que trabaja con efectos relacionados con las transparencias y la superposición de efectos artísticos que son bote de pintura, cuadrícula, círculo, degradado de cuatro colores, destello de lente, patrón de celdas, pendiente, relleno de cuentagotas, relámpago, simulación de escritura y tablero de ajedrez.



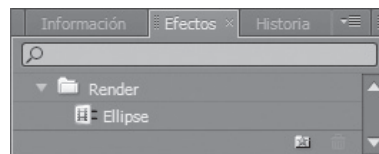
Perspectiva

Se suministran efectos en tres dimensiones y relativos a sombras como 3D básico, biselar alfa, bordes biselados, sombra paralela o sombra radial.



Render

Categoría que sólo posee un efecto denominado elipse el cual origina una elipse que se superpone en la imagen.



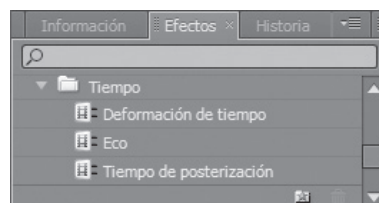
Ruido y granulado

Este grupo incorpora efectos que añaden a la imagen diferentes modalidades de ruido como son mediana, polvo y rascaduras, ruido, ruido HLS, ruido HLS automático o ruido alfa.



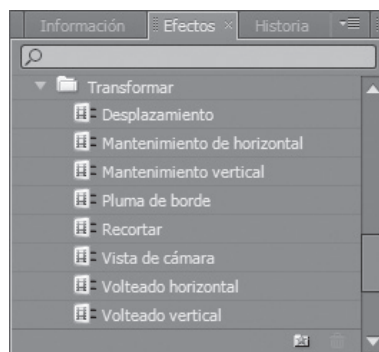
Tiempo

Categoría que añade efectos relativos al tiempo del vídeo como la deformación del tiempo, el eco o el tiempo de posterización.



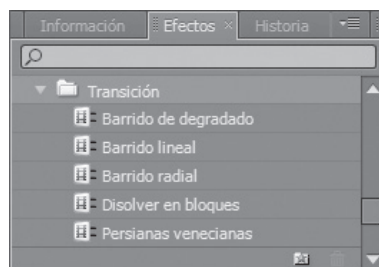
Transformar

El resultado de aplicar alguno de los efectos de esta categoría realiza modificaciones en la escena tales como desplazamiento, mantenimiento de horizontal, mantenimiento vertical, pluma de borde, recortar, vista de cámara, volteado horizontal o volteado vertical.



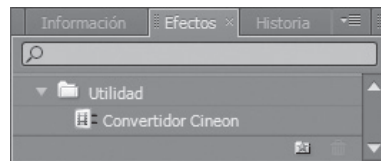
Transición

Se trata de una serie de efectos que sin llegar a ser transiciones como las que veremos en el siguiente apartado llegan a producir efectos similares, entre ellos encontramos barrido de degradado, barrido lineal, barrido radial, disolver en bloques o persianas venecianas.



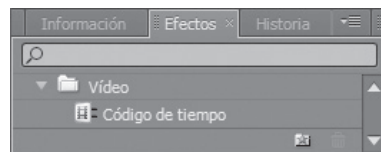
Utilidad

Categoría que suministra un solo efecto denominado cineon, el cual facilita la conversión de fotogramas del formato digital del mismo nombre asociado a la marca Kodak®.



Vídeo

Al igual que la categoría anterior en esta se incluye un solo filtro referido a la edición de vídeo denominado código de tiempo que añade a la escena códigos de tiempo.



4. Transiciones de vídeo

¿Qué son las transiciones?

Una transición consiste en un delicado efecto de atenuación que añade dinamismo a las secuencias como puede ser un movimiento de barrido, disolución o zoom. Una transición puede emplearse al principio o al final de un clip, sin embargo lo más usual es que se ubiquen en una línea de corte entre tomas. El corte es generado entre dos clips adyacentes, en el que al último fotograma de primer clip le sigue el primer fotograma del siguiente clip. En cine no se suelen aplicar transiciones muy llamativas para el cambio de escena, sin

embargo sí se suele hacer en vídeos de otra naturaleza como documentales o vídeos conmemorativos.

Lo habitual es que la transición aplique un efecto progresivo al cambio de escena que por norma general suele ser un sencillo corte. Aunque la colocación habitual de una transición sea entre clips y sobre el corte existente, entre el último fotograma de un clip con el primer fotograma del siguiente clip, también pueden aplicarse al principio o final de los clips inicial y final de una secuencia. Por otro lado, se debe tener especial cuidado al aplicar una transición dado que no es recomendable aplicarlas durante las partes importantes de las escenas. Las transiciones serán aplicadas desde el panel **Efectos** y las editaremos desde la secuencia en la línea de tiempo o en el panel **Controles de efectos**.

Las familias de transiciones de las que disponemos desde el panel **Efectos** son: ampliación, barrido, deslizar, despega página, disolver, efecto especial, iris, mapa, movimientos 3D, transiciones de GPU y zoom.

Tipos de Transiciones

Disponemos de dos tipos de transiciones, de una sola cara o de doble cara. La distinción entre los dos tipos consiste en el número de clips a los que se aplica dicha transición.

Consideramos que una transición es de una sola cara cuando es aplicada a un único clip afectando sólo al principio o al final de éste, apareciendo y desapareciendo desde una fase transparente. Lo frecuente es que las transiciones sean de doble cara uniendo las zonas adyacentes al corte entre dos clips.

Aplicación de transiciones

Para aplicar una transición a una secuencia se arrastrará la transición elegida hasta el panel **Línea de tiempo** en la ubicación deseada. La duración por defecto de una transición es de un segundo. A continuación, se especifica cada uno de los posibles casos de actuación.

Transiciones de una sola cara

Para colocar una transición de este tipo se arrastrará la transición en cuestión manteniendo pulsada la tecla [Ctrl] hasta el panel línea de tiempo hasta que apreciemos el icono Iniciar en corte o Terminar en corte ya sea para insertarla al principio o al final de un clip.

Transiciones de dos caras

Aplicar una transición de este tipo será tan sencillo como elegirla y arrastrarla hasta la línea de corte en la unión de dos clips, podremos soltarla cuando apreciemos el icono **Centrar en corte**.

Carrusel de transiciones

Procedemos a comentar los conjuntos de transiciones que *Premiere* facilita para la edición de los proyectos. Estas se encuentran divididas en categorías como se puede observar en la siguiente imagen.

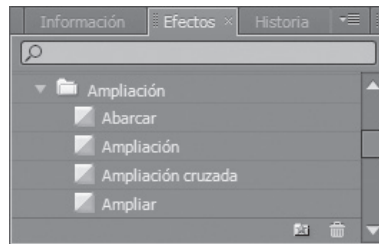


Ampliación

Desde la presente categoría obtenemos una serie de transiciones orientadas a deformar un clip para que aparezca el siguiente paulatinamente. Las

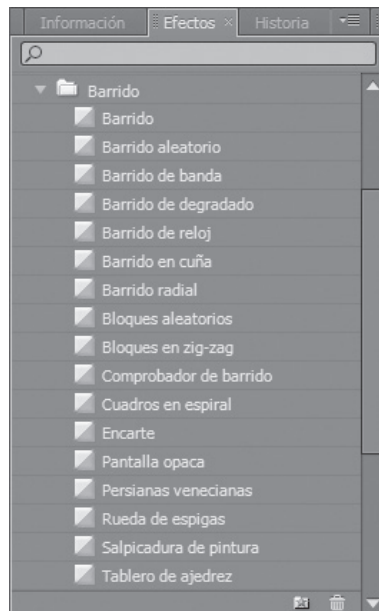
Adobe Premiere Pro CS4

transiciones que nos encontramos en esta categoría son abarcar, ampliación, ampliación cruzada y ampliar.



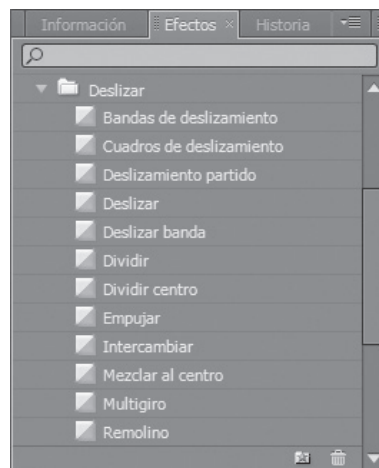
Barrido

Grupo de transiciones que provoca que el segundo de los clips haga desaparecer al primero. Ejemplos de ellas son barrido, barrido aleatorio, barrido de banda, barrido de degradado, barrido de reloj, barrido en cuña, barrido radial, bloques aleatorios, bloques en zigzag, comprobador de barrido, cuadros en espiral, encarte, pantalla opaca, persianas venecianas, rueda de espigas, salpicadura de pintura o tablero de ajedrez.



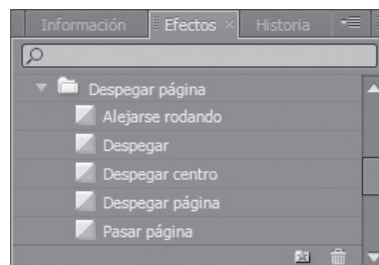
Deslizar

Categoría de transiciones que transcurren en dos dimensiones y muestran deslizamientos entre los clips. Bandas de deslizamiento, cuadros de deslizamiento, deslizamiento partido, deslizar, deslizar banda, dividir, dividir centro, empujar, intercambiar, mezclar al centro, multigiros o remolino son ejemplos de esta categoría.



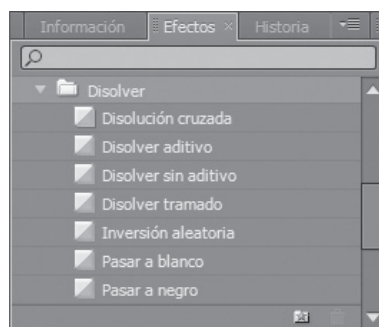
Despegar página

Se simula el desprendimiento de ambos clips realizando un movimiento o animación de uno de ellos que provoca su separación. Como ejemplo se tiene alejarse rodando, despegar centro, despegar página o pasar página.



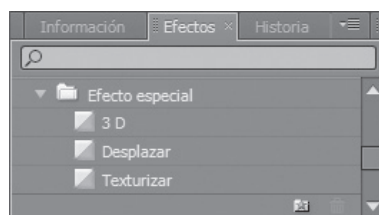
Disolver

Mezcla de ambas imágenes con un efecto difuminado de la primera y que da como resultado la segunda de ellas. Son disolución cruzada, disolver aditivo, disolver sin aditivo, disolver tramado, inversión aleatoria, pasar a blanco o pasar a negro.



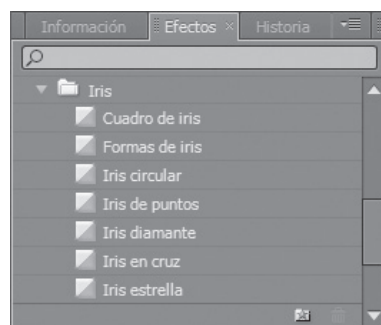
Efecto especial

Como se puede apreciar por su nombre esta categoría incluye transiciones que proporcionan unos efectos diferentes y singulares a los vistos hasta ahora, ejemplo de ellos son: 3D, desplazar y texturizar.



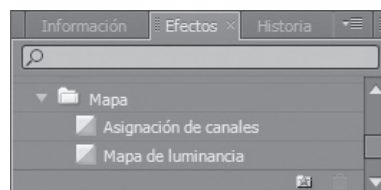
Iris

Se trata de desechar la primera imagen para dar paso a la segunda que se ubica detrás de esta partiendo del centro de la imagen. Cuadro de iris, formas de iris, iris circular, iris de puntos, iris diamante, iris en cruz o iris estrella son ejemplos de ellas.



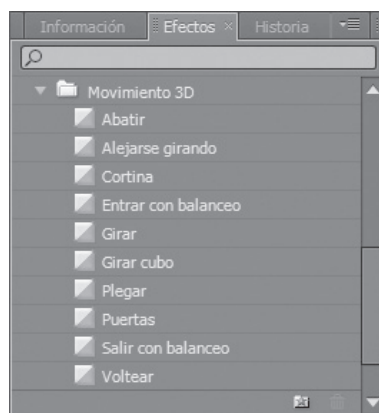
Mapa

Transiciones que se centran en los canales de los clips para realizar el paso de una imagen a otra, asignación de canales y mapa de luminancia son algunos ejemplos.



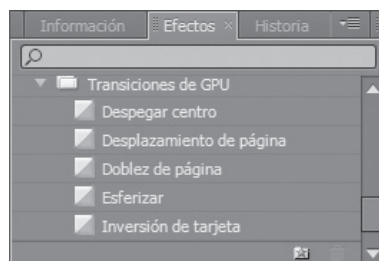
Movimiento 3D

Representan un efecto que se desarrolla en tres dimensiones y que traslada la primera de las imágenes hasta la segunda. Ejemplos de ellas son: abatir, alejarse girando, cortina, entrar con balanceo, girar, girar cubo, plegar, puertas, salir con balanceo, o voltear.



Transiciones de GPU

Para la aplicación de este grupo de transiciones nos beneficiamos del poder de las nuevas tarjetas gráficas que existen en la actualidad. Ejemplos de ellas son: despegar centro, desplazamiento de página, doblez de página, esferizar o inversión de tarjeta.



Zoom

Este grupo trata de realizar la transformación del primer clip al segundo, mediante ampliaciones o disminuciones de la imagen. Cuadros de zoom, rastros de zoom, zoom o zoom en cruz son ejemplos de ellas.

