

Unidad Didáctica 7

Otras técnicas de edición

Contenido

1. Títulos
2. Animaciones. Fotogramas clave
3. Composición y Transparencias

1. Títulos

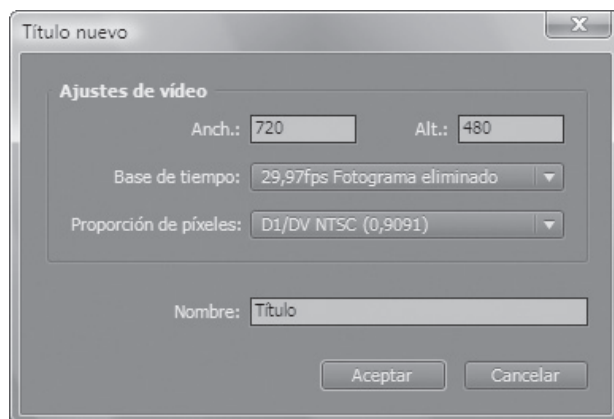
Una técnica de la que haremos uso una vez hayamos finalizado las labores de edición referidas al vídeo y al audio es la de añadir títulos a nuestro proyecto. Se trata de una opción para mejorar el aspecto del proyecto añadiendo información relativa al mismo como su nombre, el nombre de los creadores y colaboradores o los créditos.

Métodos de creación

Existen diferentes métodos de creación de títulos que podemos llevar a cabo a través de *Premiere* y los cuales especificamos a continuación.

- **Desde el panel Proyecto:** haciendo clic en el botón **Nuevo elemento** del panel **Proyecto** y seleccionando la opción **Título**. De otra forma y también desde el panel **Proyecto** podemos hacer clic con el botón derecho sobre una zona vacía del panel, seleccionar **Nuevo elemento** desde el menú contextual y elegir la opción **Título**.
- **Desde la opción de menú Archivo:** haciendo clic sobre la opción de la barra de menús **Archivo** encontramos el submenú **Nuevo** desde el que seleccionaremos la opción **Título**.
- **Desde la opción de menú Título:** haciendo clic sobre la opción de la barra de menús **Título** encontramos el submenú **Nuevo título** del que además de poder elegir otras variantes de títulos elegiremos la opción **Imagen fija predeterminada**.

Sea cual sea el método que elijamos todos nos dirigirán hasta la ventana de creación de títulos o también denominada **Titulador**, previamente debemos introducir una serie de datos referentes a los ajustes del título como vemos en la siguiente imagen.



Ventana de creación de títulos o Titulador

La ventana desde la cual emprendemos la labor de crear y editar los títulos que posteriormente acompañarán a nuestro proyecto se encuentra estructurada en distintos paneles cada uno con un cometido. Generalmente, cada uno de ellos se encuentra acoplado en esta ventana que aparece de manera flotante sobre la aplicación. A continuación, pasamos a describir cada uno los paneles que componen la ventana y la función que desempeñan.

Panel Diseñador

Se compone de una zona principal donde realizaremos las ediciones del título, además de previsualizar los cambios que se vayan acometiendo.

Se incorporan una serie de botones que pasamos a ver en detalle:

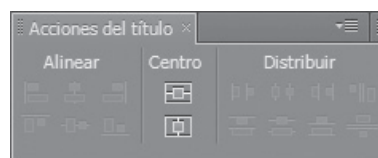
- **Nuevo título basado en el título actual:** se podrá generar un nuevo título con las características y preferencias del que se encuentre abierto en el panel en el momento de hacer clic en el botón.
- **Opciones de desplazamiento/arrastre:** define el comportamiento de un título en referencia al movimiento.
- **Plantillas:** se permite utilizar una de las plantillas de las que proporciona Premiere.

- Un **grupo de botones que dan opción a configurar propiedades del texto** relacionadas a la fuente, como el tipo o el tamaño.
- Un **grupo de botones para realizar tabulaciones** en el texto.
- **Mostrar vídeo de fondo:** permite o no la visualización del vídeo en el fondo del panel para calibrar la ubicación del título.
- **Código de tiempo de vídeo de fondo:** permite definir el fotograma que aparecerá durante el desarrollo del título.



Panel Acciones

Este panel proporciona una serie de botones con funciones para **alinear, centrar o distribuir** varios objetos tales como cuadros de textos, figuras poligonales desde las figuras predefinidas o una imagen.



Panel Herramientas

Desde este panel encontramos una amplia variedad de botones los cuales proporcionarán funciones de ayuda para la creación de títulos, éstos son los siguientes:

- Herramienta *Selección*.
- Herramienta *Rotación*.
- Herramienta *Texto / Texto vertical*.
- Herramienta *Tipo de área / Tipo de área vertical*.
- Herramienta *Tipo de trazado / Tipo de trazado vertical*.
- Herramienta *Pluma*.
- Herramienta *Eliminar punto de ancla*.
- Herramienta *Agregar punto de ancla*.
- Herramientas *poligonales*.
- Previsualización del *estilo utilizado*.



Panel Estilos

Proporciona una galería de estilos que *Premiere* suministra por defecto, estos modificarán el aspecto de los objetos que aparecen en el título, tanto textos como figuras poligonales.

Para aplicar un estilo primeramente seleccionaremos el objeto al que se pretende aplicar el estilo y posteriormente haremos clic sobre el estilo en cuestión. Una vez aplicado un estilo se podrán modificar sus propiedades desde el panel **Propiedades del título**.

A los estilos que aparecen en la galería podremos añadir más o eliminar los que no nos interesen conservar, por otro lado se podrán hacer operaciones de importación o exportación de bibliotecas de estilos. Estas opciones se podrán realizar desde el menú contextual que aparece haciendo clic con el botón derecho sobre el panel **Estilos**.

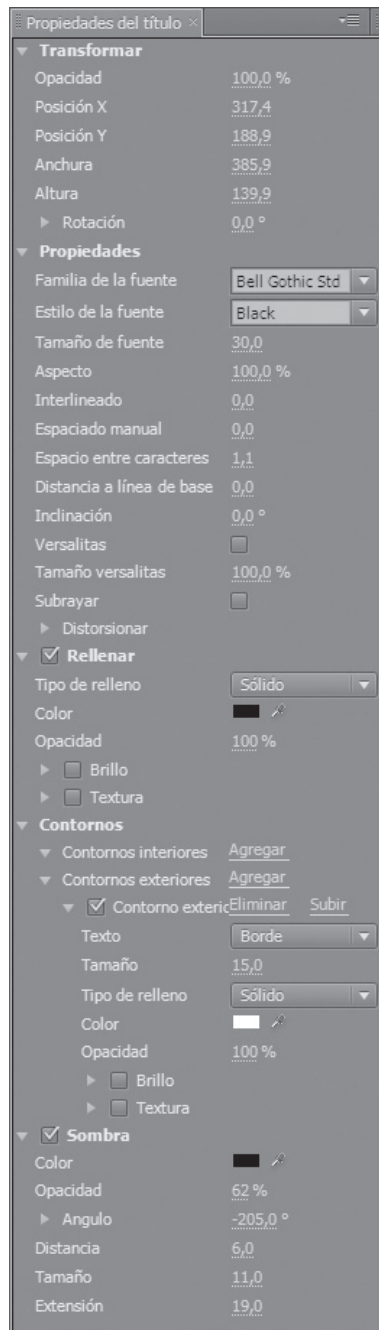


Panel Propiedades

Para conseguir que un título posea la apariencia deseada se deberán modificar sus propiedades e ir moldeándolo hasta obtener el resultado esperado, para llegar hasta él existen una extensa cantidad de propiedades modificables lo que nos da idea de la magnitud que posee *Premiere* en cuanto a la creación de títulos.

Dependiendo del objeto seleccionado, ya sea texto, forma poligonal o imagen aparecerán distintas propiedades en el citado panel. Las categorías comunes a todos los objetos son **Transformar, Propiedades, Rellenar, Contornos y Sombras**.

Adobe Premiere Pro CS4



Estilos

Una vez definida la apariencia de un objeto se podrán guardar las propiedades definidas en él como un nuevo estilo. Para ello, seleccione el objeto en cuestión y elija la opción **Estilo nuevo** ya sea a través del menú del panel **Estilos del título** o desde el menú contextual que aparece haciendo clic con el botón derecho del ratón en dicho panel.

Los estilos pueden ser agrupados y recopilados en bibliotecas de estilos, con ello se guardarán los estilos que aparezcan en la vista actual del panel **Estilos del título**. Si por nuestro trabajo nos interesa que aparezcan otros o incluso sólo los que utilicemos podremos crear una biblioteca sólo con los necesarios. Para ello, elija la opción **Guardar biblioteca de estilos** ya sea a través del menú del panel **Estilos del título** o desde el menú contextual que aparece haciendo clic con el botón derecho del ratón en dicho panel. Aparecerá una ventana donde elegiremos tanto el nombre como la ubicación del archivo.

Del mismo modo para importar una biblioteca de estilos se elegirá la opción **Añadir biblioteca de estilos**. Seleccionaremos el archivo donde se encuentren y haremos clic en **Abrir**.

Por otro lado, se podrá realizar la restauración de la biblioteca de estilos predefinidos para el caso de haber eliminado por error alguno de sus estilos. Para ello, elija la opción **Restaurar biblioteca de estilos** ya sea a través del menú del panel **Estilos del título** o desde el menú contextual que aparece haciendo clic con el botón derecho del ratón en dicho panel.

Exportar títulos

Al término de la edición de un nuevo título podremos almacenarlo en un archivo externo para su posterior uso y difusión. Este proceso es un proceso simple que comenzaremos haciendo clic sobre el título a exportar desde el panel **Proyecto**, a continuación desde la opción de menú **Archivo** elegiremos a su vez desde el submenú **Exportar** la opción **Título**. Determinaremos el nombre del título y haremos clic en **Guardar**.

2. Animaciones. Fotogramas clave

Animaciones

Dentro del contexto de la edición de vídeo entendemos por animación al cambio del atributo de un efecto a través del tiempo. Es posible animar muchos de los efectos que *Premiere* incorpora pero no todos. Es muy común relacionar el concepto de animación con el de movimiento pero existen animaciones que no poseen movimiento alguno, por ejemplo, un cambio de color, iluminación o enfoque. Por lo tanto, sería más correcto entender por animación a un cambio a lo largo del tiempo.

Fotogramas clave

El concepto de **fotograma clave** es esencial para abordar el tema de las animaciones, se trata de un fotograma especial en el que se pueden añadir estados a un efecto definiendo propiedades que cambian a lo largo del tiempo. Lo normal es definir varios fotogramas clave para reflejar un cambio, uno que marque el comienzo del cambio, otro que marque el final del mismo y otro intermedio que defina el punto de inflexión del efecto.

Añadir fotogramas clave

Para insertar un fotograma clave en un clip comenzaremos marcando el botón **Conmutar animación** de la propiedad del efecto a modificar, con ello se indica que se van a insertar cambios en el tiempo en dicha propiedad. Al marcar este icono se habilitará el botón **Agregar/quitar fotogramas clave** con forma de rombo ubicado a la derecha del nombre de la propiedad, mediante el cual se añadirán o eliminarán fotogramas clave en el punto donde se encuentre el **indicador de tiempo actual**. Una vez establecidos los fotogramas clave defina los cambios en sus propiedades que marcarán el comportamiento de la animación. El hecho de añadir fotogramas clave a un clip va ligado a una modificación posterior de los atributos de la propiedad en cuestión. Por cada fotograma cla-

ve aparecerá un rombo que marcará su posición en la vista **línea de tiempo** del panel **Controles de efectos**.

Recordamos que podremos utilizar la herramienta **Pluma** para definir fotogramas clave sobre un clip en una línea de tiempo.

Interpolación de fotogramas clave

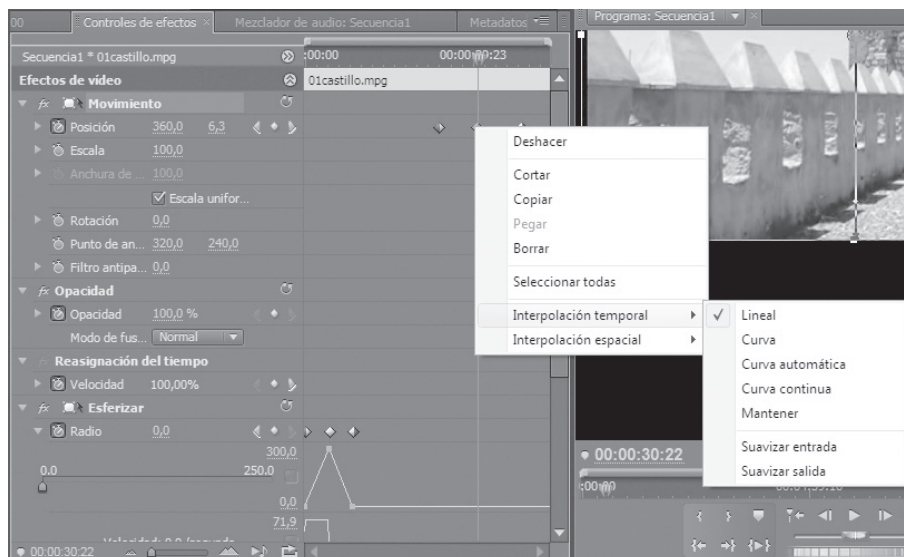
El flujo de reproducción de un efecto marcará las diferencias entre los distintos tipos de fotogramas clave. Por lo general, se suele reproducir un efecto de manera uniforme aunque se podrá definir para imprimir velocidad antes o después de pasar por el fotograma clave.

Un concepto a tener en cuenta es el de la interpolación que se traduce en el proceso de entrada de datos no conocidos entre dos valores que sí lo son. Lo habitual es que la interpolación de fotogramas claves se emplee para animar los efectos que poseen los clips, tanto los relativos al movimiento, audio, color, opacidad y multitud de efectos más que posee *Premiere*.

Según la naturaleza del efecto existen dos tipos de interpolación:

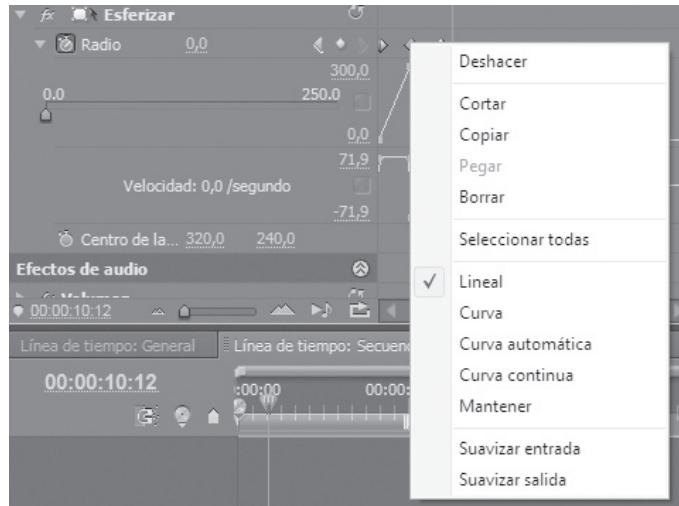
- **Interpolación temporal:** se trata de suministrar el método de interpolación que se elija a los cambios de desplazamiento o movimiento especificando si éste se realiza de manera más o menos suave. Son aplicables sólo a algunos efectos proporcionados en *Premiere*.
- **Interpolación espacial:** se trata de suministrar el método de interpolación que se elija a los cambios de apariencia o forma. Son aplicables a bastantes efectos proporcionados en *Premiere*.

Adobe Premiere Pro CS4



Los diferentes métodos de interpolación temporal son:

- **Lineal:** se trata del método de interpolación por defecto, proporciona una transición uniforme y constante entre fotogramas claves. Está representado por un rombo.
- **Curva:** facilita la aceleración o deceleración de la velocidad relativa al punto marcado para hacer que se llegue a él más o menos deprisa. Este comportamiento se caracteriza por la propia curva y se representa con un reloj de arena.
- **Curva automática:** produce una transición suave en el transcurso de los fotogramas claves. Es representada mediante un círculo.
- **Curva continua:** es similar a la anterior pero en este caso se permite modificar los controles de dirección. Se representa con un reloj de arena.
- **Mantener:** provoca la acción del efecto de manera repentina y se representa por medio rombo.
- **Suavizar entrada y Suavizar salida:** al paso por el fotograma clave se reduce o aumenta la velocidad a la entrada o salida del fotograma. Se representa mediante un reloj de arena.



Aplicaciones prácticas

Uno de los métodos más básicos para comenzar a generar animaciones lo encontraremos manipulando los controles del efecto fijo de vídeo **Movimiento**, pasamos a ver los controles más relevantes, veremos como con sencillas acciones generaremos atractivas animaciones. Recordamos que para habilitar un control habrá que hacer clic sobre el icono **Conmutar animación** con el que podremos añadir los fotogramas clave necesarios.

- **Posición:** se determinará la ubicación del clip en la pantalla especificando los píxeles de distancia con la vertical y la horizontal desde el centro del clip, a este punto se le denomina **punto de anclaje**. La creación de los distintos fotogramas clave con diferentes coordenadas generará un sencillo efecto de movimiento del clip por la pantalla.
- **Escala:** el control escala nos proporcionará una manera práctica de cambiar el tamaño del clip simulando efectos de aumento o disminución del mismo. Para realizar un escalado proporcional se deberá marcar la opción **Escala uniforme** del control **Anchura de escala**. A su vez también se podrá simular este efecto de animación seleccionando dicho clip en el **monitor de programa** y redimensionándolo desde sus esquinas.
- **Rotación:** realiza un giro del clip del ángulo y las vueltas especificadas en los parámetros del control.

- **Punto de anclaje:** el punto de anclaje es el punto de referencia para los demás controles, por defecto viene ubicado en el centro de la pantalla pero se puede definir especificando otras coordenadas.
- **Filtro antiparpadeo:** en ciertas pantallas de televisión como las entrelazadas se aprecia un ligero parpadeo de la imagen, para corregir este efecto se aplica el control **filtro antiparpadeo**. El filtro funciona de la siguiente forma, a más valor del filtro más se suprime el parpadeo pero disminuye la nitidez o limpieza de la imagen, habrá que buscar el punto óptimo para ambos. En caso de no observar este problema se aconseja no utilizar este control dado que sólo empeoraría la situación.

3. Composición y Transparencias

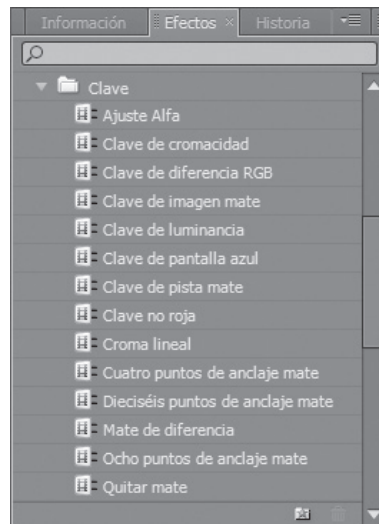
Se entiende por **composición** a la técnica de crear una imagen con la combinación de varios clips. Para que una composición se lleve a cabo es imprescindible que parte del clip sea transparente. Existen diferentes métodos de composición de imagen como la aplicación de canales alfa, claves, opacidad o el escalado de las imágenes superiores. A continuación, pasamos a ver los más relevantes:

- **Opacidad:** La opacidad es una propiedad que poseen los clips la cual dependiendo del valor de ésta se determinará el nivel de transparencia que posee el clip. Desde el panel controles de efectos manipularemos el nivel de opacidad que como vemos se mide en tanto por ciento. Un clip que posea el 100% para este control se compondrá de una opacidad total y no poseerá transparencia alguna. Por defecto, éste será el nivel de opacidad. Al disminuir los niveles de opacidad de un clip comenzarán a apreciarse los clips ubicados en pistas inferiores. Un error muy común es disminuir la opacidad del clip ubicado en la pista más baja con lo que si el clip ubicado en la pista inmediatamente superior se encuentra con un nivel de opacidad del 100%, no se apreciará composición alguna entre ambos clips. Por orden se procesarán los niveles superiores de las pistas de vídeo, sus efectos de vídeo y efectos fijos en orden descendente.
- **Canales alfa:** La gama de colores de una imagen por norma general se compone de los colores rojo, verde y azul, a éstos tres canales se añade un cuarto canal, el canal **alfa**, característico de las imágenes originadas

por ordenador. Este canal posee información sobre la transparencia del clip y se compone de una escala de grises o de una combinación de blanco y negro.

El concepto de transparencia y composición van ligados en este tema, la composición es el proceso de mezcla de diversos clips y la transparencia es la característica que hace posible dicha composición.

Para añadir efectos visuales en la composición de escenas haremos uso de los efectos que Premiere suministra, estos efectos se encuentran en la categoría **Clave** de los efectos de vídeo del panel **Efectos**.



A continuación, se exponen algunas de las claves más relevantes para aplicar transparencias:

- **Ajuste alfa:** añade el efecto al clip con controles similares al efecto fijo **Movimiento**, se puede utilizar para alterar el orden, es decir, para aplicar el control de opacidad antes, dado que por defecto los efectos fijos se aplican después de los estáticos.
- **Clave de cromacidad:** este efecto permite definir los colores que se pretenden que sean transparentes. Se conseguirán efectos llamativos cuando se quieran fusionar imágenes, alguna de ellas con un color sólido de fondo.

- **Clave de diferencia RGB:** similar al efecto de clave de cromacidad pero además añade sombra a la zona visible.
- **Clave de luminancia:** efecto que asigna una mayor transparencia a las partes oscuras manteniendo normal las partes de mayor iluminación.
- **Clave de pantalla azul:** efecto similar al efecto de cromacidad pero que elimina cualquier tono azul de la imagen.
- **Clave no roja:** efecto similar al efecto de clave de pantalla azul pero que elimina cualquier tono azul y verde de la imagen.
- **Cuatro puntos de anclaje:** primero de los efectos de recorte, realizan una selección de cuatro puntos sobre el clip y eliminan la zona que se encuentre fuera de la selección.
- **Dieciséis puntos de anclaje:** similar al efecto anterior pero con el número de puntos de selección siendo dieciséis.