

Unidad Didáctica 3

Metodología de trabajo



Contenido

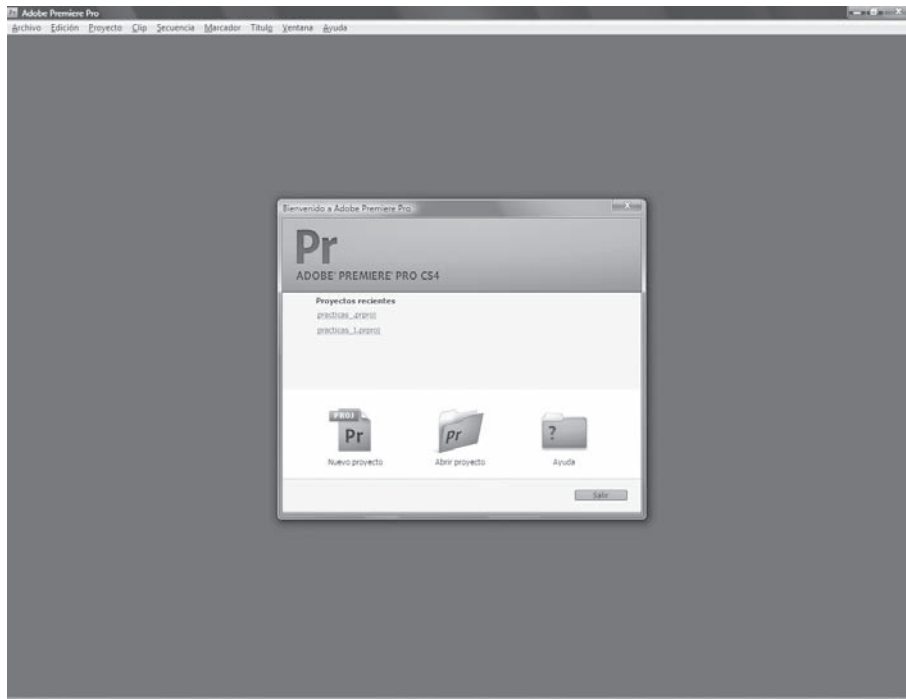
1. Etapas de trabajo
2. Selección de la configuración del proyecto
3. Ajuste de las preferencias
4. Gestión de los recursos en el panel Proyecto

1. Etapas de trabajo

Las etapas de trabajo en el flujo de creación de un proyecto audiovisual mediante *Adobe Premiere Pro CS4* se pueden resumir brevemente como sigue a continuación, sin embargo algunas de ellas debido a su importancia se les dedicará posteriormente una unidad completa.

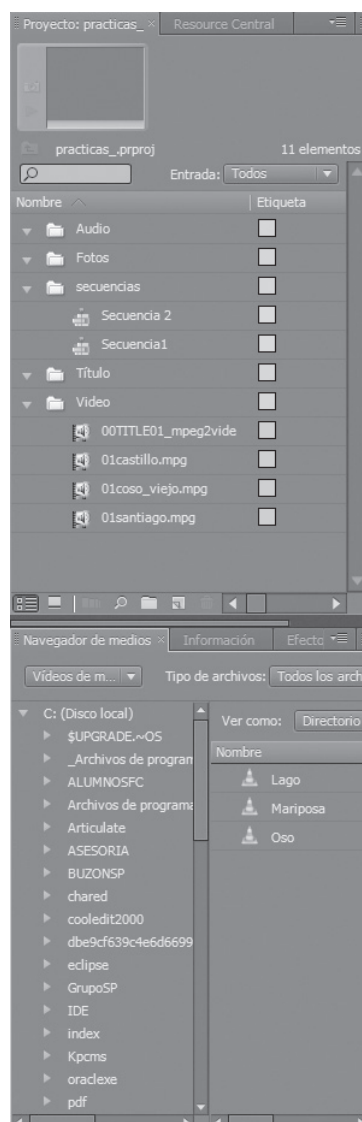
Recopilación de recursos para el inicio de un proyecto

La primera de las etapas de la metodología o flujo de trabajo que llevaremos a cabo con *Premiere* consiste en reunir los recursos multimedia que nos puedan ser útiles y que podamos utilizar en nuestro proyecto, ya sean recursos que tuviéramos en posesión con anterioridad o que capturemos a través de un dispositivo de vídeo como una videocámara en el momento de crear el proyecto. Esta tarea se podrá realizar con el panel **Capturar** o mediante la herramienta **Adobe OnLocation**. Para comenzar un proyecto haga clic en la opción **Nuevo Proyecto** en la pantalla de bienvenida o en **Abrir Proyecto** si ya está creado.



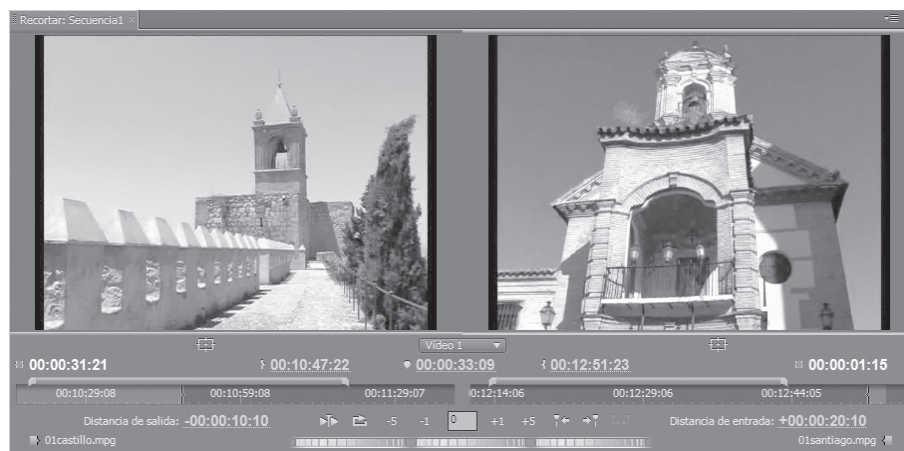
Importar clips multimedia al panel proyecto

Al panel **Proyecto** se irán importando aquellos recursos multimedia que hemos reunido, con la finalidad de organizarlos en bandejas para su posterior uso en el proyecto que nos disponemos a iniciar. Nos apoyaremos en el **Navegador de medios** para importar estos archivos desde nuestro disco duro o medios de almacenamiento hasta el panel **Proyecto**.



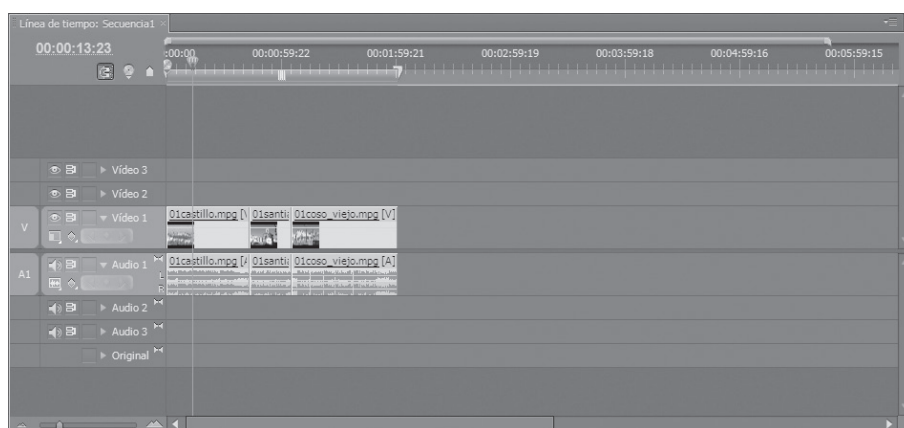
Definición de fragmentos de clip desde el monitor de origen

De cada clip que se vaya a utilizar en el proyecto se elegirá el fragmento concreto que se mostrará, para ello se pasarán los clips al panel **Monitor de origen** para seleccionar las partes que queremos mostrar en nuestro trabajo definiendo los puntos de entrada y salida de cada clip. Este proceso se denomina **Recorte**.



Organización de los clips en la línea de tiempo

Una vez definidos los puntos de entrada y salida de cada clip de la secuencia, arrastraremos los fragmentos seleccionados a la **Línea de tiempo** y los ensamblaremos colocándolos en el orden que queramos que estos aparezcan en el vídeo final.



Insertar títulos, transiciones o efectos

Al término de la colocación de los clips de la secuencia en la **Línea de tiempo** podremos crear títulos a través del **Titulador** para identificar los clips, separar los diferentes capítulos de los que conste la secuencia e incluso añadir texto a una reproducción o utilizar las plantillas proporcionadas por Adobe. Además se podrán insertar efectos y transiciones por medio del panel **Efectos** que posee una gran cantidad y variedad de efectos que dotarán a la secuencia de unas características más dinámicas y profesionales. Nos ayudaremos del panel **Controles de efectos** para configurar y ajustar los efectos aplicados a la secuencia.



Reproducción de secuencias

Previsualizaremos el resultado de nuestro trabajo desde el panel **Monitor de programa**, el cual reproducirá el contenido de la secuencia que haya en la línea de tiempo y evaluaremos los posibles cambios y correcciones antes de exportar el vídeo al formato de salida deseado.

Resultado final

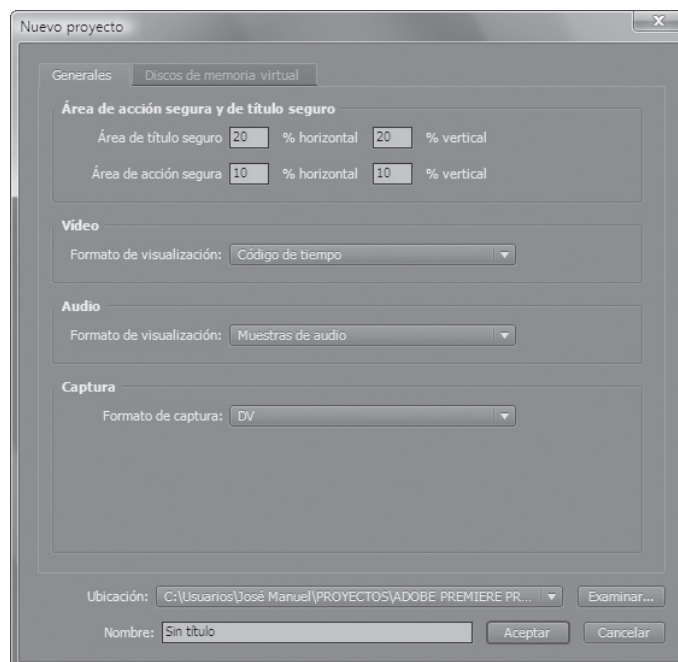
Por último, exportaremos el proyecto al formato deseado especificando los ajustes y códecs que mejor se adapten a nuestro trabajo. Existen diferentes formas de hacerlo que veremos en profundidad más adelante. Desde *Adobe Premiere Pro CS4* nos apoyaremos en distintas herramientas facilitadas por Adobe

para esta tarea, tales como *Adobe Encore* mediante *Adobe Dynamic Link*, *Adobe Media Encoder* o desde la opción **Exportar Medios** del menú **Archivo**.

2. Selección de la configuración del proyecto

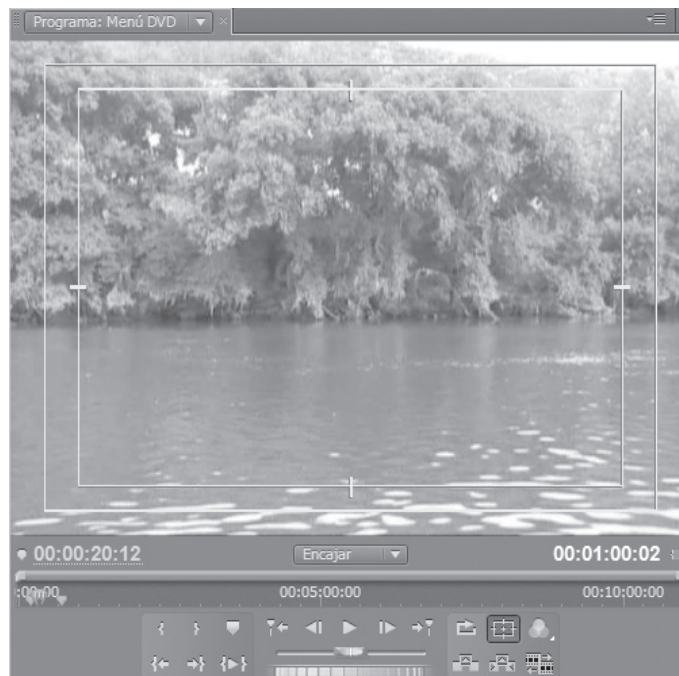
Al iniciar un nuevo proyecto se facilitará la configuración de los ajustes del proyecto. A través del cuadro de diálogo **Ajustes de proyecto** se muestran las pestañas **Generales** y **Discos virtuales** desde las que podremos definir distintos parámetros, algunos parámetros se podrán modificar posteriormente desde las opciones del proyecto pero habrá otros que no se podrán alterar con lo que es importante prestar atención en esta configuración inicial. En cada uno de los apartados se verán imágenes ilustrativas de algunas de las opciones que se podrán configurar posteriormente desde el proyecto.

Generales



Área de acción segura y de título seguro

Se determina el porcentaje que se señalará como zona segura tanto del título como de las acciones, hecho que nos garantizará la completa visualización del vídeo en los televisores a pesar del proceso de sobrebarrido que realiza un recorte de los bordes exteriores de la imagen ampliando el centro de ésta. Para mostrar las zonas seguras haremos clic sobre el botón **Márgenes seguros** en el monitor de origen o en el monitor de programa.

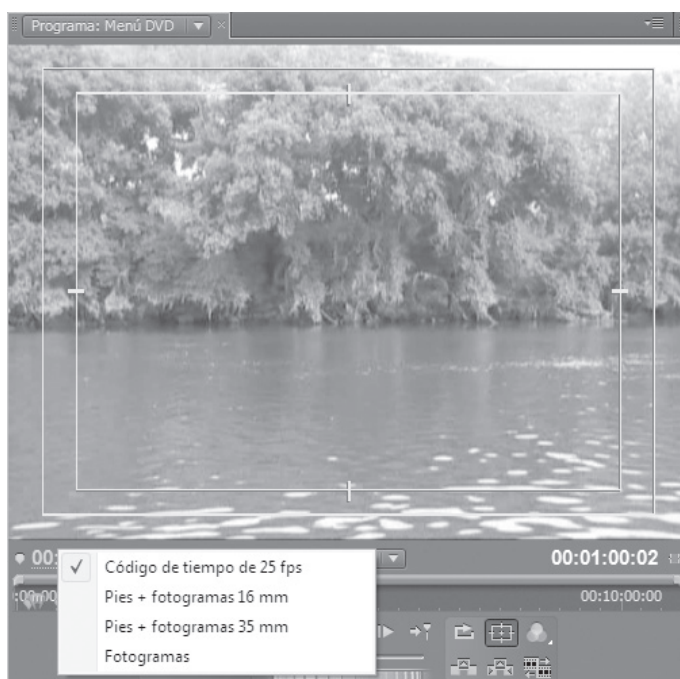


Vídeo

Especificar el formato de visualización para el vídeo es posible y se puede elegir para adecuarlo al tipo de vídeo que se esté editando. El hecho de modificar el formato del tiempo de visualización no implica que cambie la velocidad de los fotogramas.

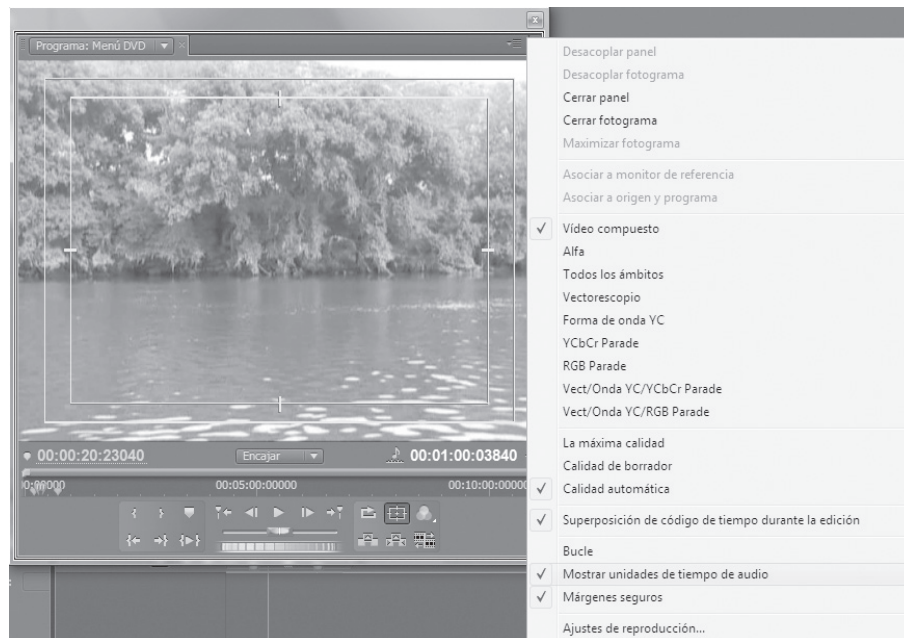
Entre las opciones disponibles para el formato de visualización nos encontramos que estas variarán según el modo de edición que se haya especificado. Las opciones del formato de visualización se pueden determinar haciendo clic sobre el visualizador de tiempo actual que se encuentra sobre la **Barra del área de visualización** y son las siguientes:

- **Código de tiempo:** se muestra el tiempo en horas, minutos, segundos y fotogramas y existen diferentes variantes para el número de fotogramas según el sistema o medio de salida utilizado. Por ejemplo, 24 fps para vídeos en DVD, 25 fps para un vídeo PAL, 29.97 fps para un vídeo NTSC o 30 fps para un vídeo destinado a un entorno web.
- **Pies + fotogramas eliminados 16 mm:** muestra el tiempo en pies y fotogramas a una velocidad de 40 fotogramas por pie para una película de 16 mm.
- **Pies + fotogramas eliminados 35 mm:** muestra el tiempo en pies y fotogramas a una velocidad de 16 fotogramas por pie para una película de 35mm.
- **Fotogramas:** muestra el tiempo realizando un cómputo de los fotogramas y ordena los fotogramas sucesivamente.



Audio

Para especificar el formato de visualización del código de tiempo para el audio se podrá hacer de dos formas, la primera haciendo la medición en **Muestras de audio** y la segunda haciendo la medición en **Milisegundos**. Para ello, se deberá tener seleccionada la opción **Mostrar unidades de tiempo de audio** en el menú del panel en cuestión, ya sea el **Monitor de origen** o el **Monitor de programa**.



Captura

En cuanto al formato de captura se podrá elegir entre el formato de video digital DV o el formato de vídeo de alta definición HDV según sea el propósito de nuestro trabajo, los medios de los que dispongamos y las características de nuestro sistema.

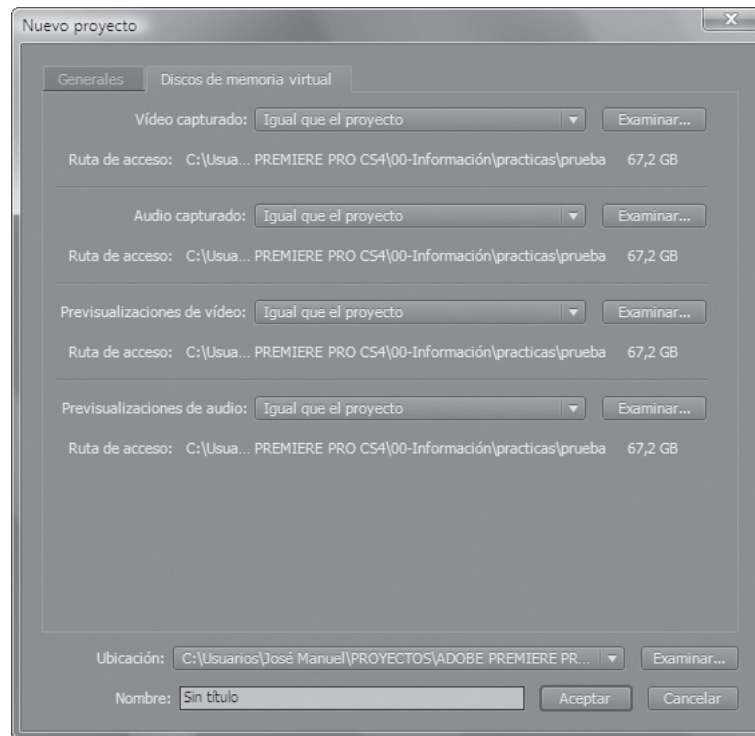
Discos virtuales

Al iniciar un nuevo proyecto se dará la opción de configurar los discos de memoria virtual a través de la pestaña **Discos de memoria virtual** del cuadro de diálogo **Nuevo proyecto** en los que especificaremos donde guardar los archivos de los recursos que se utilizarán en el proyecto. Las preferencias elegidas estarán ligadas al proyecto en cuestión guardándose con él.

Entre los distintos tipos de archivos para los que se podrán elegir ubicaciones de discos de memoria virtual encontramos los siguientes:

- **Vídeo capturado:** se trata de los recursos de vídeo obtenidos a través del panel **Capturar**.
- **Audio capturado:** recursos de audio obtenidos desde el panel **Capturar** o mediante el **Mezclador de audio**.
- **Previsualizaciones de vídeo:** archivos generados a partir de las opciones **Procesar toda el área de trabajo** de la opción de menú **Secuencia** o al exportar a un archivo de vídeo.
- **Previsualizaciones de audio:** archivos generados desde las opciones **Procesar toda el área de trabajo** a través de la opción de menú **Línea de tiempo**, **Procesar** y **reemplazar** desde el submenú **Opciones de audio** del menú **Clip** o al exportar a un archivo de vídeo.

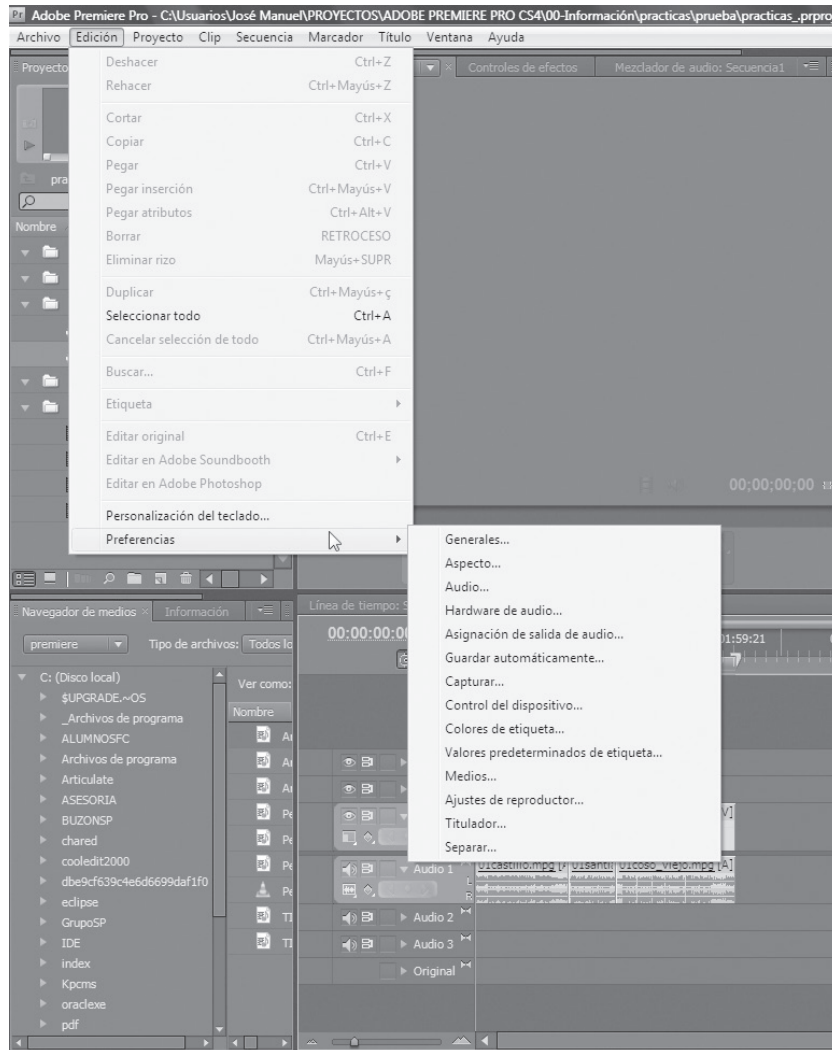
Las opciones de localización son comunes para los archivos, se mostrarán en una lista desplegable y son **Igual que el proyecto**, **Mis Documentos** o **Personalizado** además se añade el botón **Examinar** con el que elegiremos la carpeta de almacenamiento. Por último, se muestra la ruta de acceso para cada tipo de archivo y la cantidad de memoria libre disponible.



3. Ajuste de las preferencias

Cada usuario de *Adobe Premiere Pro CS4* podrá adaptar la interfaz de su aplicación personalizando el comportamiento de ésta y su aspecto. Para acceder al cuadro de diálogo **Preferencias** haremos clic sobre la opción de menú **Edición**, seleccionaremos el submenú **Preferencias** y elegiremos la categoría que se desee personalizar. En la siguiente imagen se muestra el acceso a cualquiera de las preferencias existentes.

Adobe Premiere Pro CS4

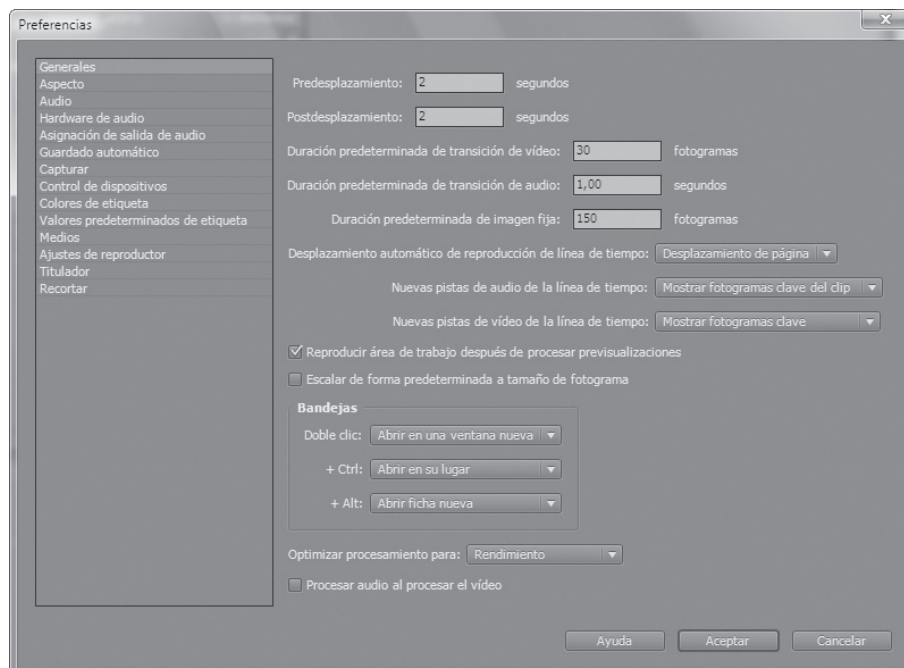


Generales

Desde la categoría **Generales** se podrán configurar los siguientes ajustes:

- Predesplazamiento y Postdesplazamiento.
- Duración predeterminada de transición de vídeo, audio o de imagen fija.
- Desplazamiento automático de reproducción de línea de tiempo.
- Cómo mostrar las nuevas pistas de vídeo y audio de la línea de tiempo.

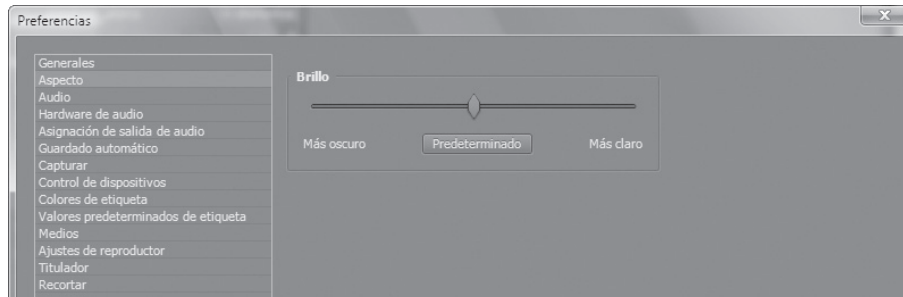
- Elegir si reproducir el área de trabajo después de procesar previsualizaciones o si escalar de forma predeterminada a tamaño de fotograma.
- Modos de apertura en bandejas.
- Elegir si optimizar procesamiento para rendimiento o memoria.
- Elegir si procesar audio al procesar vídeo.



Aspecto

En cuanto al aspecto de la interfaz se podrá definir el brillo de ésta especificando valores desde más oscuros hasta más claros. Se podrá elegir un valor predeterminado por Adobe que se encuentra en un punto intermedio de brillo.

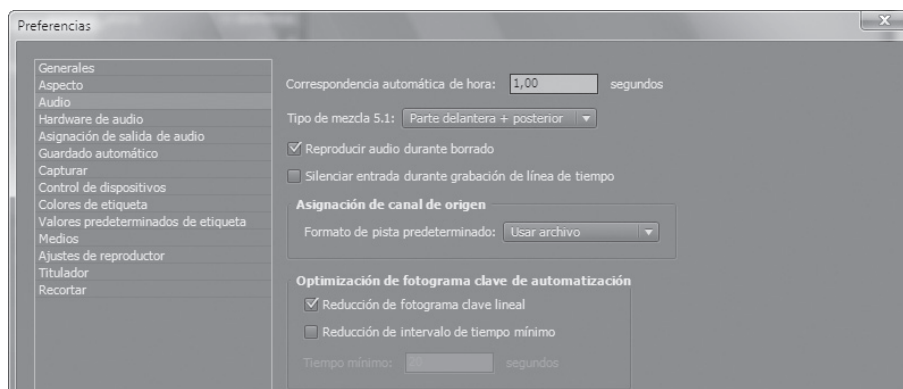
Adobe Premiere Pro CS4



Audio

Los ajustes de audio configurables que nos encontramos desde la categoría de audio son:

- Definir correspondencia automática de hora.
- Especificar tipo de mezcla 5.1.
- Elegir si reproducir audio durante borrado y silenciar entrada durante grabación de línea de tiempo.
- Especificar la asignación del canal de origen eligiendo el formato de pista predeterminado.
- Ajustar la optimización de fotograma clave de automatización eligiendo si marcar las opciones reducción de fotograma clave ideal y reducción de intervalo mínimo de tiempo.



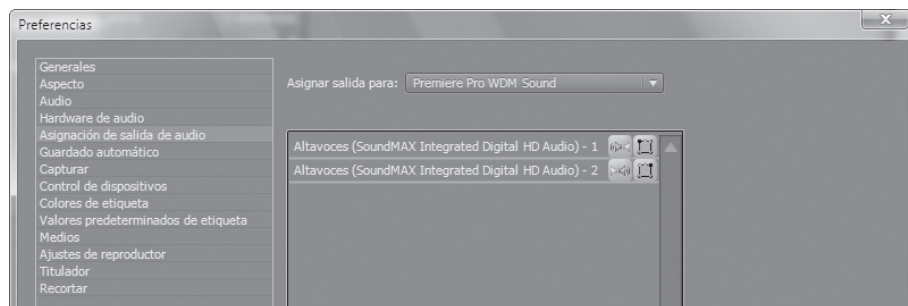
Hardware de audio

Se podrá determinar el dispositivo predeterminado de audio que disponemos en nuestro sistema. Se da la opción de configurar los ajustes de ASIO utilizados para la grabación de audio, este cuadro de diálogo consta de las pestañas entrada y salida, además facilita la habilitación de dispositivos de sonido y el tamaño de búfer.



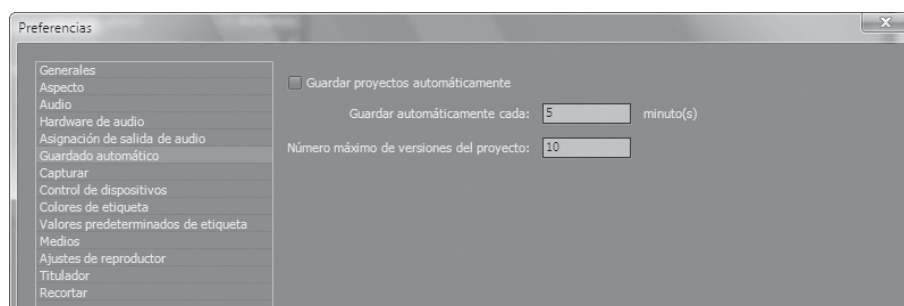
Asignación de salida de audio

Se determinará el dispositivo de salida de audio para el sistema de sonido de nuestro equipo haciendo la distinción entre cada canal soportado.



Guardado automático

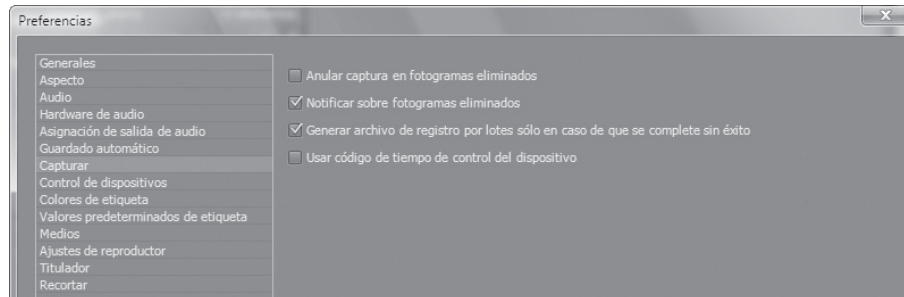
Especificamos si se realizará un guardado automático de nuestro proyecto y si ese fuera el caso, se elige la frecuencia con la que se realizará el guardado automático y el número máximo de versiones almacenadas de un proyecto. Por defecto, el valor de estos parámetros será de realizar un guardado cada 20 minutos almacenando un máximo de cinco versiones.



Capturar

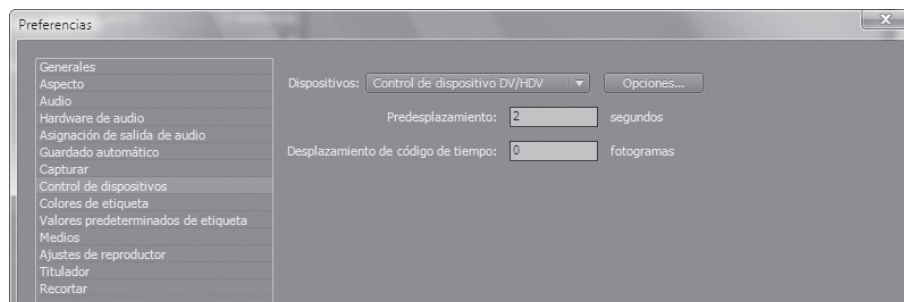
Hay características que gestionan el modo en que *Adobe Premiere Pro CS4* traspasa los recursos multimedia capturados desde un dispositivo, como una videocámara hasta el disco duro de nuestro equipo. Las características podrán variar dependiendo del modo de edición y captura empleado, las más relevantes son las siguientes:

- Anular captura en fotogramas eliminados.
- Notificar sobre fotogramas eliminados.
- Generar archivos de registro por lotes sólo en caso de que se complete sin éxito.
- Usar código de tiempo de control del dispositivo.



Control de dispositivos

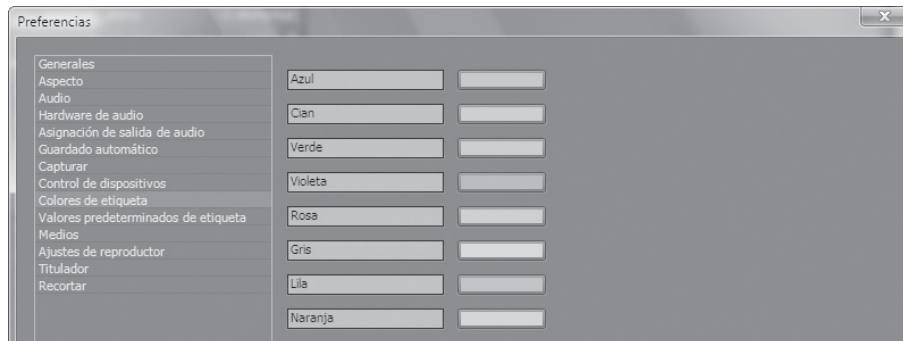
Las preferencias del **Control de dispositivos** gestionan los ajustes de los dispositivos de grabación o reproducción de recursos multimedia. Se podrá especificar el tipo de dispositivo, el predesplazamiento o el desplazamiento de código de tiempo.



Colores de etiqueta

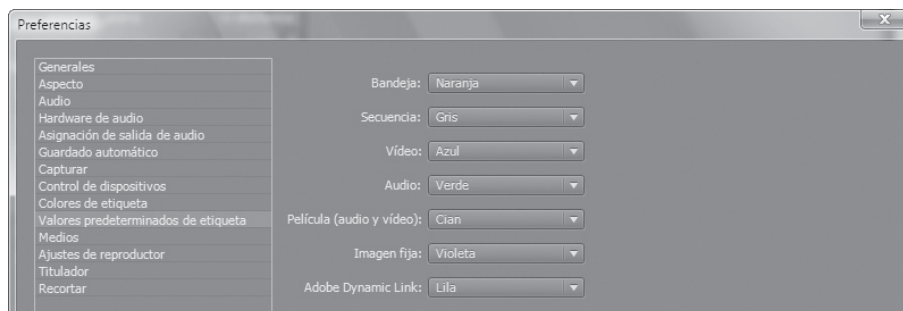
Desde esta categoría se podrán alterar los colores por defecto de las etiquetas utilizadas para clasificar los recursos. Además del color se podrá modificar el nombre de la etiqueta.

Adobe Premiere Pro CS4



Valores predeterminados de etiqueta

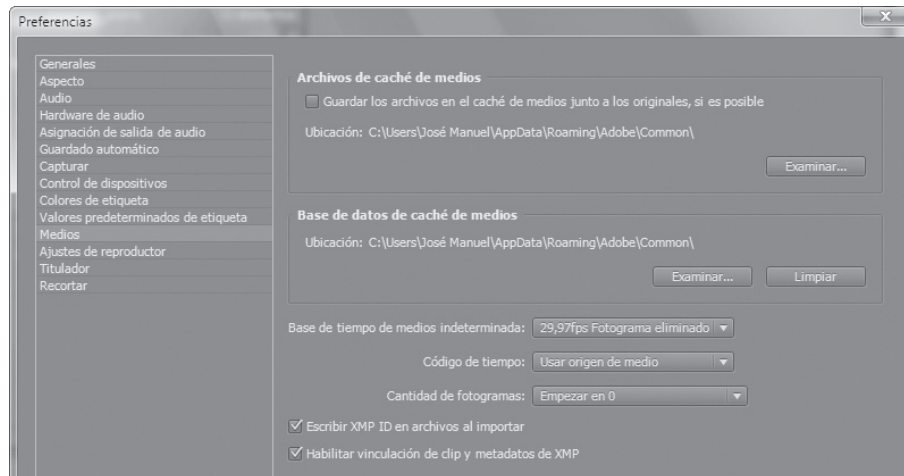
Cambiar el color por defecto de elementos como bandejas, secuencias, vídeo, audio, películas, imágenes fijas o *Adobe Dynamic Link* es posible desde la categoría **Valores predeterminados de etiqueta**.



Medios

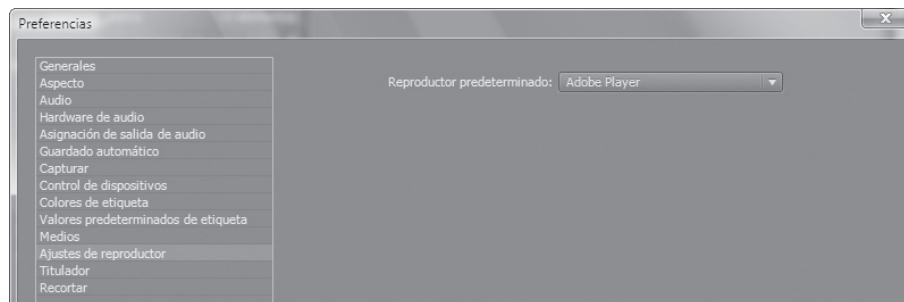
La utilidad más significativa de las que se podrán ajustar desde la categoría de preferencias **Medios** es la de determinar donde almacenar los archivos de caché de medios y la base de datos de caché de medios pudiendo hacer clic sobre el botón **Limpiar** para suprimir los datos que no se utilicen.

Además se podrá determinar la **Base de tiempos de medios indeterminada**, el **Código de tiempo de los clips**, especificar el inicio en **Cantidad de fotogramas** y opciones relativas a metadatos.



Ajustes de reproductor

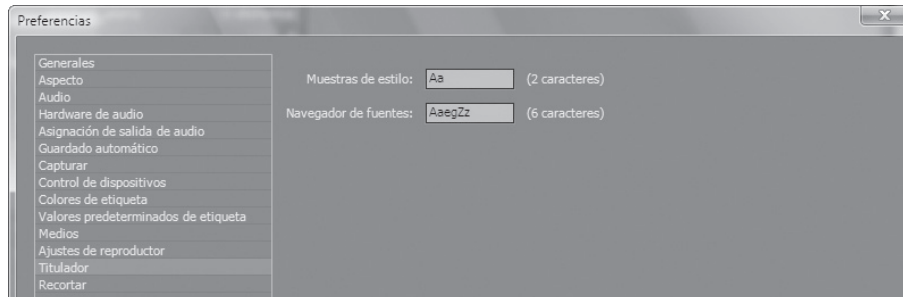
Desde la categoría de preferencias **Ajustes de reproductor** seleccionaremos el reproductor por defecto que utilizará *Premiere* para reproducir clips y secuencias desde los distintos monitores que dispone *Premiere*.



Titulador

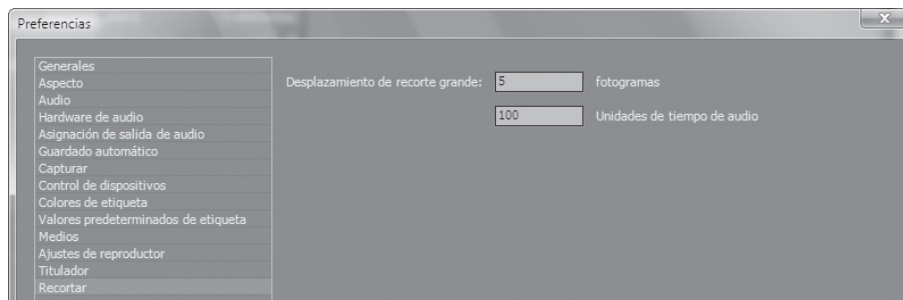
Se da la opción para definir las letras que el panel **Estilos de título** muestra con sus estilos, además de las que aparecen en el menú desplegable de fuentes del panel Diseñador del título.

Adobe Premiere Pro CS4



Recortar

Al realizar una acción de recorte desde el panel **Recortar** se podrá definir el número de fotogramas para vídeo y el número de unidades de tiempo de audio para audio que se desplazarán al utilizar los botones **desplazamiento de recorte grande** desde el punto de recorte.



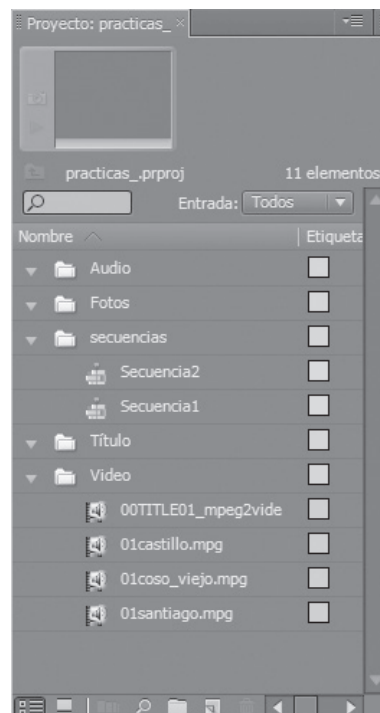
4. Gestión de los recursos en el panel Proyecto

La organización de los recursos importados al proyecto de trabajo se llevará a cabo desde el panel **Proyecto**, a través de él accederemos a ellos y facilitará su clasificación en bandejas que distinguirán recursos de la misma naturaleza. La información concerniente a cada recurso se verá reflejada en cada una de las columnas de datos que se muestran en el panel, pudiendo ordenarla por el criterio elegido, cambiar el orden de las columnas, ocultarlas e incluso cam-

biar el tipo de vista de **Lista a Icono**. Para realizar búsquedas de los recursos existentes en el panel **Proyecto** de un modo ágil se deberá escribir el nombre del recurso a localizar en el cuadro **Buscar** que se encuentra debajo del nombre del proyecto.

Vistas del panel Proyecto

Disponemos de dos tipos de vistas para observar los recursos del panel **Proyecto**, la vista **Lista** y la vista **Icono**. La primera de ellas muestra información complementaria de cada recurso multimedia y se podrá configurar qué información se muestra para agilizar las exigencias de nuestro trabajo. Desde el segundo de los tipos de vista, la vista de iconos, se facilita la organización de los recursos de cada una de las bandejas del panel proyecto. Al hacer doble clic en alguna de las bandejas se abrirá en un panel independiente y desacoplado del panel proyecto con el contenido de la bandeja.

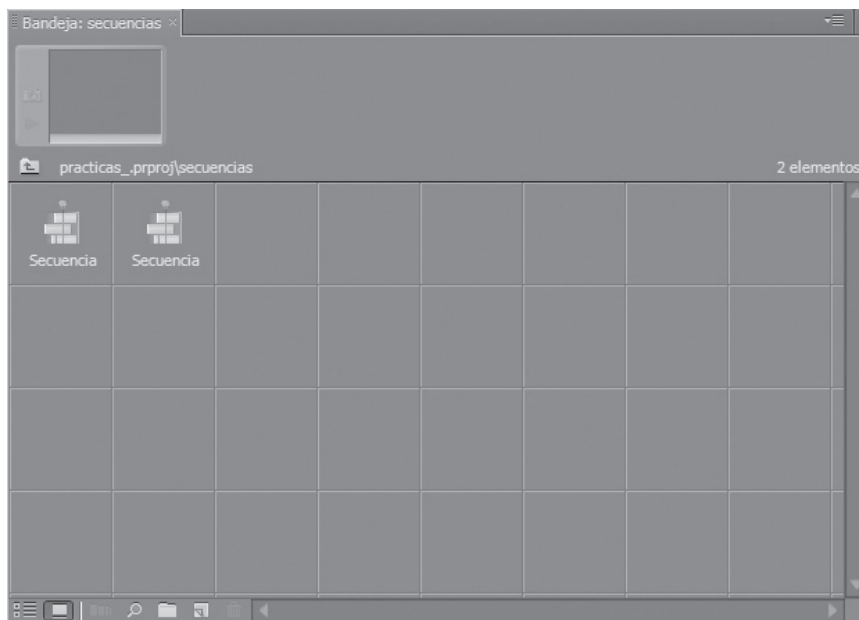


Vista Lista

Adobe Premiere Pro CS4



Vista icono de bandejas



Vista icono de recursos

Para elegir entre una vista u otra existen dos caminos. El primero de ellos será haciendo clic sobre el botón en cuestión ya sea el botón **Ver lista** o el botón **Ver icono**. El segundo de los modos lo encontramos a través del botón **Menú** del panel **Proyecto** en el que haremos clic sobre el submenú **Vista** y elegiremos la opción deseada, **Icono** o **Lista** además de especificar si mostrar o no el **Área de previsualización**. Desde la vista **Icono** se podrá alterar el orden de las bandejas o recursos arrastrándolos hasta una nueva ubicación, ya sea una zona vacía del panel proyecto o una bandeja. Si por el contrario nos encontramos en la vista **Lista** haremos clic sobre el nombre de la columna por la que se pretende realizar la ordenación de los clips o arrastraremos por la cabecera de la columna para colocarla en otra ubicación. El tamaño de las miniaturas tanto para la vista **Lista** como para la vista **Icono** se podrá modificar desde el botón **Menú del panel Proyecto** haciendo clic en el submenú **Miniaturas** y seleccionando el tamaño deseado.

En la vista **Lista** observamos como las columnas se corresponden con los campos de *metadatos* del clip seleccionado y que podremos observar en el panel **Metadatos**. Para determinar las columnas o metadatos que se mostrarán en la vista de **Lista** haremos clic sobre el botón **Menú del panel Proyecto** y elegiremos la opción **Visualización de Menú** desde la que aparecerá una ventana con el mismo nombre desde la que se especificará qué información mostrar.

Disposición de los recursos

Como ya sabemos una bandeja tiene el objetivo de ayudar a organizar los recursos de un proyecto pudiendo englobar contenido de similar naturaleza. En una bandeja se puede almacenar tanto clips de origen, secuencias, como otras bandejas y establecer una jerarquía de bandejas.

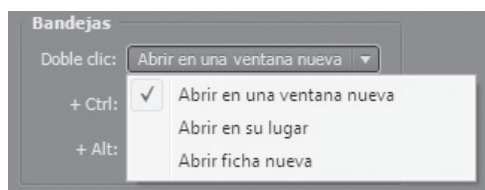
En la zona de la barra de herramientas ubicada en la parte inferior del panel **Proyecto** encontramos los botones **Nueva bandeja** y **Suprimir**, para crear una bandeja nueva o eliminar una existente.

Para visualizar el contenido de una bandeja existen diferentes métodos, hacer clic sobre el triángulo que hay a la izquierda del icono de la bandeja para desplegar su contenido, hacer doble clic sobre el nombre de la bandeja para

Adobe Premiere Pro CS4

abrirlo en un panel desacoplado a modo de panel flotante o hacer doble clic sobre el nombre de la bandeja mientras mantiene pulsada la tecla [Ctrl] para abrir la bandeja en su misma localización a modo de explorador.

Desde las preferencias generales de *Adobe Premiere Pro CS4* se puede alterar el modo de actuación de las bandejas. En la siguiente imagen vemos las opciones configurables.

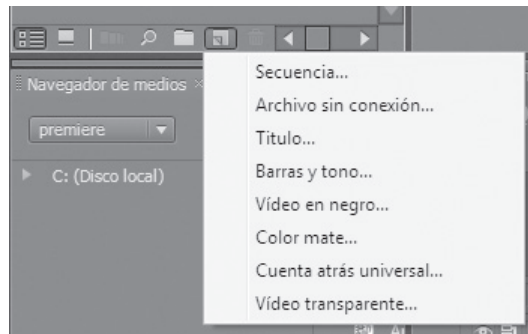


Un elemento que nos ayudará a organizar los recursos de un proyecto en el panel **Proyecto** son las **Etiquetas**. Las etiquetas consisten en unas marcas de colores que nos facilitan visualizar e identificar los recursos de un proyecto, se podrán encontrar en la columna **Etiqueta** del panel **Proyecto** o en una **Línea de tiempo**. Desde la opción **Edición** de la barra de menús encontramos las opciones **Etiqueta** y **Seleccionar grupo de etiquetas** mediante las que se establecerá el color al recurso que esté seleccionado.

Manipulación de los recursos

Añadir elementos a un proyecto

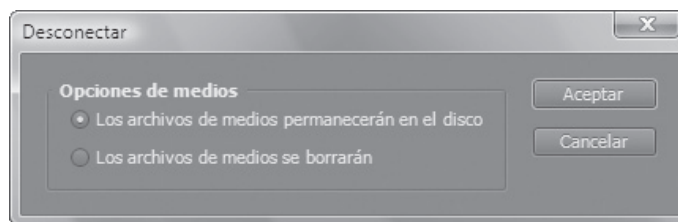
Puede añadir elementos nuevos al panel **Proyecto** desde el botón **Nuevo elemento** para complementar su trabajo. Elementos como secuencias, títulos, animaciones como cuenta atrás universal, barras y tono o colores mate entre otros, están disponibles para agregar al proyecto como vemos en la siguiente imagen.



Eliminar elementos de un proyecto

Al igual que ocurre con las bandejas podremos utilizar la tecla **Suprimir** para eliminar cualquier elemento del panel **Proyecto** sin que sea eliminado del disco duro de nuestro sistema.

Si además de eliminar el archivo del panel **Proyecto** se quiere eliminar el archivo de origen del disco duro se optará por la opción de hacer clic sobre **Proyecto** en la barra de menú y seleccionar la opción **Desconectar** la cual mostrará el cuadro de diálogo **Desconectar** que dará dos opciones, la primera para que los archivos permanezcan en el disco duro y la segunda que los borrará del sistema.



Por otro lado Adobe Premiere Pro CS4 dispone de una opción que eliminará automáticamente los recursos del panel **Proyecto** que no se haya hecho uso de ellos en el panel **Línea de tiempo**. Para beneficiarse de esta característica haga

clic sobre **Proyecto** desde la barra de menú y seleccione la opción **Eliminar no utilizados**.

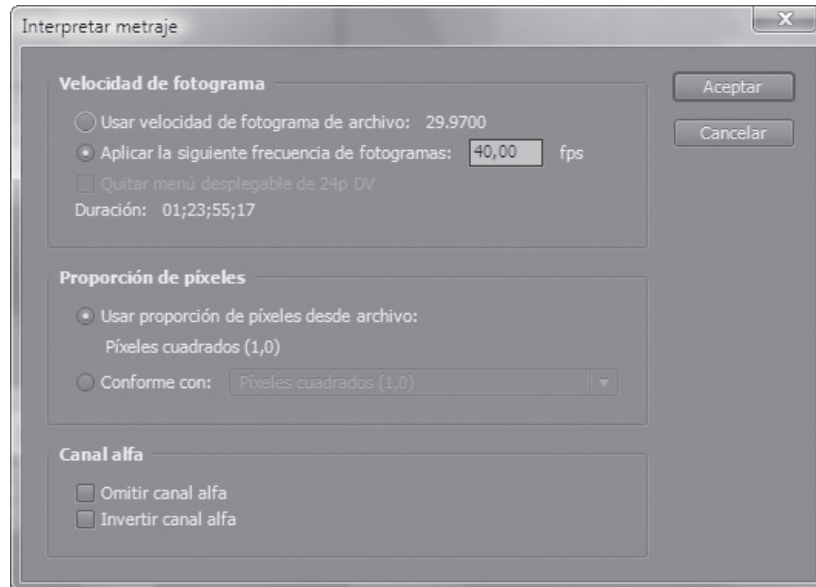
Modificar el nombre de un recurso

Para modificar el nombre de un recurso del panel **Proyecto** nos encontramos con una situación análoga a la del borrado de un recurso. Se podrá realizar el cambio de nombre de un recurso como puede ser un clip de vídeo sin que se modifique el nombre del archivo original. Para este caso actuaremos de diferentes modos, el más sencillo será seleccionar el nombre del clip e introducir el nuevo nombre sobre el nombre actual. De otro modo seleccionaremos el recurso en cuestión por su icono y haremos clic sobre el botón **Menú** del panel **Proyecto** y elegiremos la opción **Cambiar nombre**, al igual si se hace clic sobre el recurso mediante el botón derecho del ratón. Otra alternativa que podremos elegir será seleccionar por su icono el recurso cuyo nombre pretendemos modificar y a continuación hacer clic sobre **Clip** desde la barra de menú y elegir la opción **Cambiar nombre**.

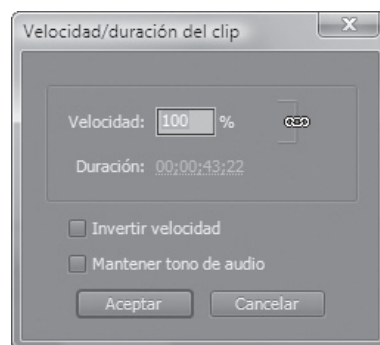
Si por el contrario la intención de cambiar el nombre al recurso conlleva que se cambie al archivo de origen se deberá hacer fuera de *Adobe Premiere Pro CS4*, cerrando la aplicación previamente y modificando el nombre del archivo desde su ubicación en el disco duro. A continuación, abriremos el proyecto y se requerirá la localización de los archivos que se hayan renombrado.

Velocidad de los fotogramas en un recurso

La velocidad de los fotogramas de un clip va ligada a la duración del clip con lo que a su vez repercutirá en la duración total del vídeo. Se deberá tener en cuenta que al alterar la velocidad de fotogramas de un clip variará la duración de éste. Otro dato a tener en cuenta es que si se cambia la velocidad de fotogramas de un clip recortado a una velocidad diferente a la que está predefinida el proyecto se mostrarán otros fotogramas en el recorte que pueden no ser útiles, con lo que se deberá redefinir el recorte. Por otro lado, el audio ligado al clip sufrirá la misma variación de velocidad que se aplique. Para realizar el cambio seleccionaremos el clip a modificar y haremos clic sobre la opción de menú **Archivo** y seleccionaremos **Interpretar metraje**.



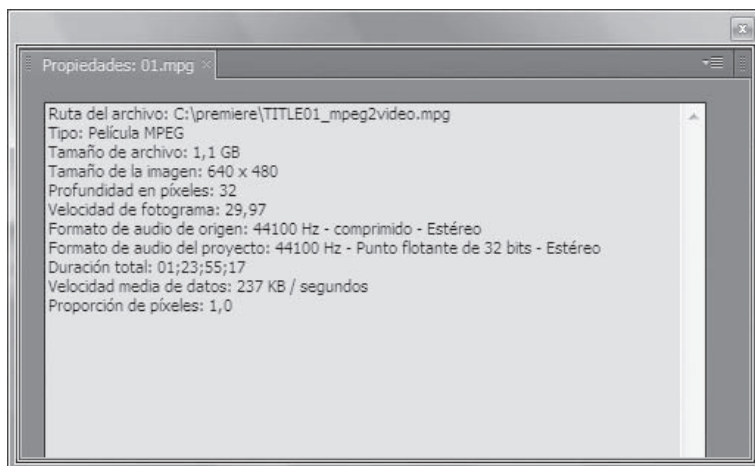
La velocidad o duración se podrá modificar también desde la opción de menú **Clip** seleccionando **Velocidad/Duración**.



Propiedades de los recursos

Desde *Adobe Premiere Pro CS4* podremos revisar las propiedades que tiene un clip de diferentes formas, que variarán dependiendo de la localización del clip o desde donde se quiera consultar dicha información. Esta información servirá entre otras cosas para comprobar si un recurso es válido para la tarea que va a desarrollar.

La información relativa a un clip localizado en los paneles **Proyecto**, **Monitor de origen** o **Línea de tiempo** se podrá consultar haciendo clic sobre el recurso con el botón derecho y eligiendo la opción **Propiedades**. Además si se selecciona un clip desde el panel **Proyecto** se mostrarán algunas de sus propiedades a la derecha de la zona de previsualización.

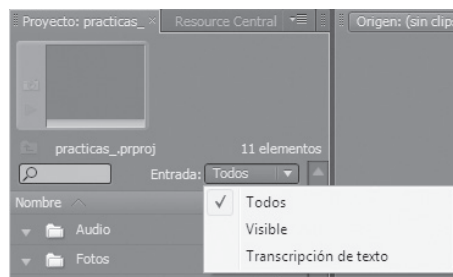


Otro modo del que disponemos para clips que estén situados en los paneles **Proyecto**, **Monitor de origen** o **Línea de tiempo**, será a través de la opción **Archivo** de la barra de menú, primero seleccionaremos el recurso y a continuación escogeremos la opción **Obtener propiedades para**, y elegir la variante **Selección** desde la opción de menú **Archivo**.

Para el caso de querer ver las propiedades de un recurso que no se encuentre en el proyecto se actuará de forma similar a la expuesta con anterioridad con la salvedad de elegir la variante **Archivo** en la opción **Obtener propiedades para**, por último se buscará el archivo que se pretende examinar.

Búsquedas de recursos

Al trabajar en un proyecto muy extenso podemos tener la necesidad de realizar búsquedas de los recursos que se encuentran en él. Para ello, introduzca la expresión a localizar en el campo **Buscar** del panel **Proyecto** e irán apareciendo en él los resultados que coincidan con la expresión de búsqueda. A la derecha del campo **Buscar** encontramos el menú **Entrada** en el que podremos elegir las opciones **Todo** para realizar la búsqueda en todos los metadatos, **Visible** que limita la búsqueda sólo a los campos de los metadatos que se muestran en el panel o **Transcripción de texto**, que restringe la búsqueda sólo al campo **Voz a texto**, en la sección transcripción de voz del panel **Metadatos**. Al acabar con la búsqueda de un recurso haga clic sobre la cruz que aparece sobre el campo de búsqueda para volver a mostrar todos los recursos del panel **Proyecto**.



Si se requiere realizar una búsqueda más exhaustiva utilizaremos el cuadro de diálogo **Buscar** que abriremos haciendo clic sobre el botón **Buscar** del panel **Proyecto**. A través de este cuadro se pueden incorporar dos criterios de búsqueda a la vez, además de elegir las columnas de metadatos donde buscar y especificar operadores de igualdad para limitar la búsqueda.

Adobe Premiere Pro CS4

En el menú **Coincidir** se determinará el valor **Todos** si se quiere hacer coincidir la búsqueda de ambos criterios o el valor **Cualquiera** para que coincida con alguno de los criterios elegidos.

