

Unidad Didáctica 2

Espacio de trabajo



Contenido

1. Selección del espacio de trabajo
2. Paneles
3. Otros paneles
4. Herramientas

1. Selección del espacio de trabajo

En la unidad anterior vimos una visión general de lo que es un espacio de trabajo, a continuación descubriremos los diferentes espacios de trabajo que *Adobe Premiere Pro CS4* proporciona al usuario para facilitar el desarrollo de las tareas que se vayan a realizar.

Espacio de trabajo Edición

El primero de los espacios de trabajo con el que trabajaremos será el denominado **Edición**, con él contaremos con una configuración y distribución de paneles que nos facilitará realizar labores tales como visualización y recorte de clips desde el monitor de origen, agrupación de los clips en una secuencia, ajuste de los mismos y previsualización del trabajo generado para solucionar posibles errores. En la siguiente imagen veremos la apariencia que tiene el espacio de trabajo **Edición**.



Adobe Premiere Pro CS4

Espacio de trabajo Efectos

Desde este espacio de trabajo realizaremos la adición de efectos y transiciones de un modo más cómodo a nuestro proyecto gracias a la disposición de los paneles, ampliándose la zona ocupada por el panel **Controles de efectos** y recolocando el panel **Efectos** a una mejor ubicación para su mayor visualización y sin descuidar el monitor de programa ni la línea de tiempo. El aspecto del espacio de trabajo **Efectos** lo muestra la siguiente imagen.



Espacio de trabajo Audio

El espacio de trabajo **Audio** está orientado a facilitar el trabajo cuando se realizan labores de edición con las pistas de audio de los clips y posee unas características muy similares al espacio de trabajo **Efectos**, con la diferencia

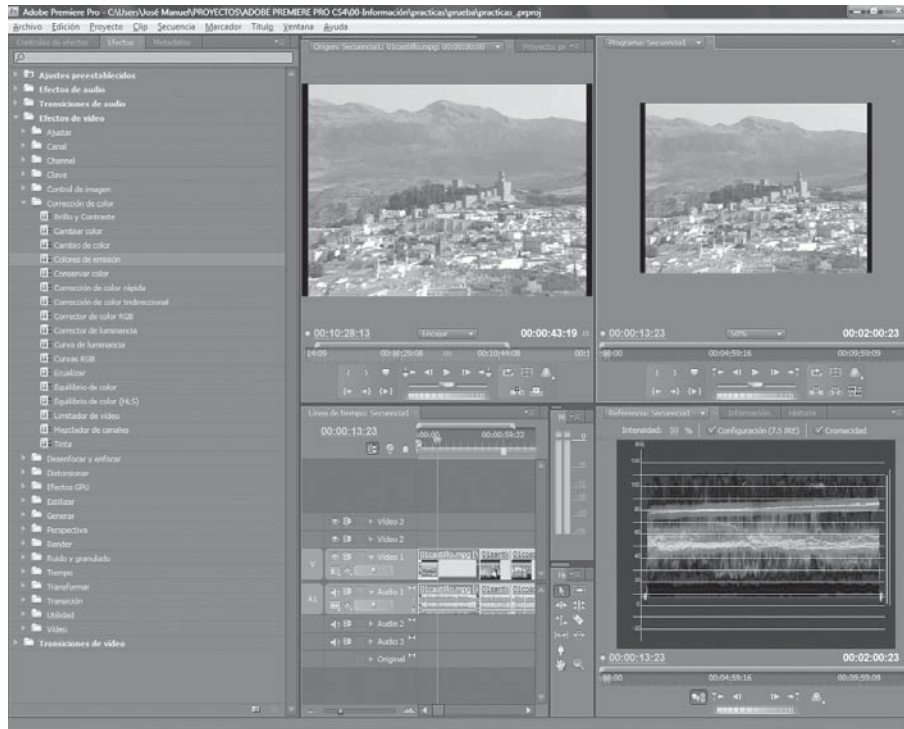
que el primero muestra el mezclador de audio y el segundo los controles de efectos en similar posición. A continuación, se muestra la disposición del espacio de trabajo Audio.



Espacio de trabajo Corrección de color

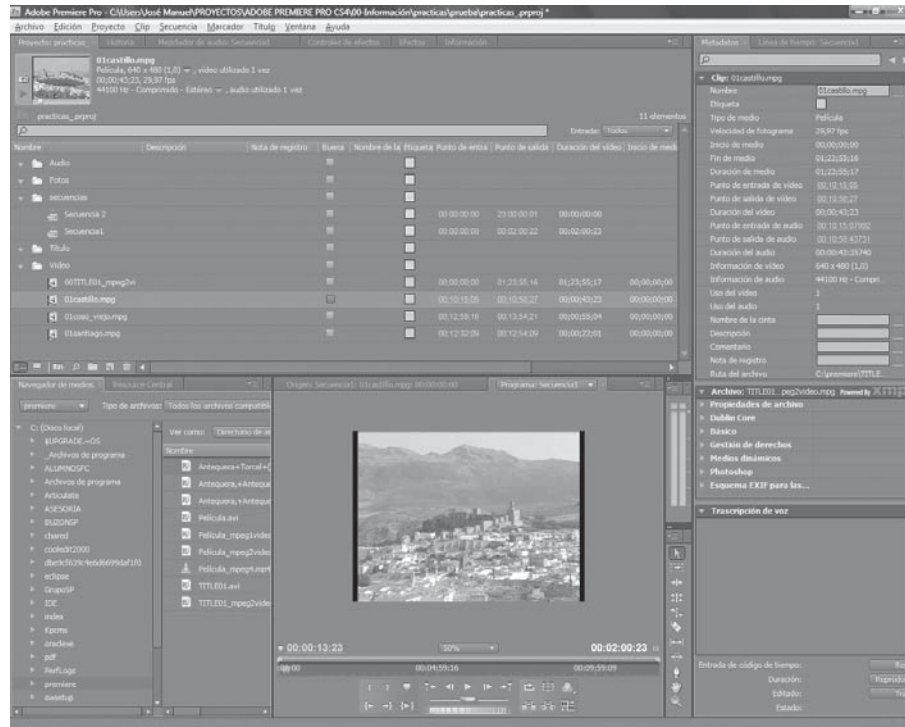
El proceso de mejora y la aplicación de efectos para la rectificación del color la realizaremos de un modo más cómodo y fácil seleccionando el espacio de trabajo **Corrección de color**. Este espacio de trabajo organizará los paneles de forma que el panel **Efectos** ocupará una zona más amplia además de mostrar el **Monitor de referencia** mediante el cual podremos mostrar cualquiera de sus ámbitos lo que nos ayudará a hacer las correcciones. Un ejemplo de este espacio de trabajo se muestra en la siguiente imagen.

Adobe Premiere Pro CS4



Espacio de trabajo Registro de metadatos

El último de los espacios de trabajo que proporciona *Adobe Premiere Pro CS4* de manera predefinida es el espacio **Registro de metadatos**. Este panel maximiza el panel **Proyecto** mostrando la estructura de nuestro proyecto y los recursos que incorpora, además se muestra el panel **Metadatos** mediante el cual compartimos la información referente a nuestros recursos a través de otras aplicaciones de Adobe relacionadas con audio o vídeo. La siguiente imagen muestra la disposición del espacio de trabajo **Registro de metadatos**.



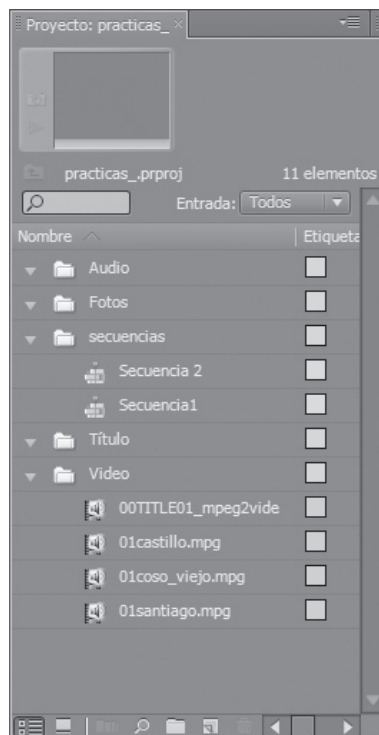
2. Paneles

En el apartado anterior comprobamos mediante la elección de un espacio de trabajo cómo se reorganizaban los paneles para facilitarnos ciertas tareas. A continuación, conoceremos el propósito de los paneles más relevantes que componen la ventana de aplicación de *Adobe Premiere Pro CS4*.

Para facilitar la navegación por los distintos paneles comenzaremos con los paneles que se muestran en el espacio de trabajo **Diseño**, con el que realizaremos el grueso de las operaciones con *Adobe Premiere Pro CS4* aunque veremos paneles que aparecerán en otros espacios de trabajo.

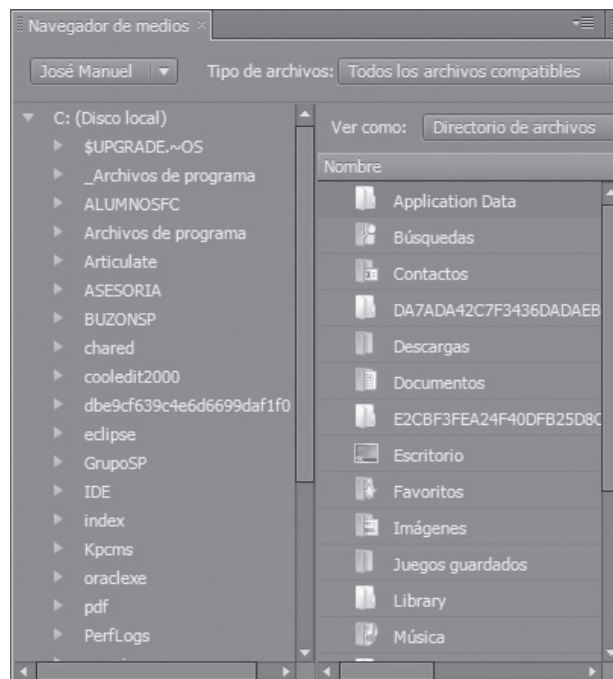
Monitor de proyecto

Mediante el **Monitor de Proyecto** administraremos los recursos y materiales que utilizaremos en el proyecto. Al capturar material de vídeo desde cualquier dispositivo a través del panel **Capturar** se transformará en un clip del monitor de proyecto al igual que ocurre si importamos algún archivo. Podremos agrupar estos recursos dentro de bandejas para organizarlos y etiquetarlos con el fin de conseguir facilitar su localización en grandes proyectos, estas bandejas se pueden anidar para construir una jerarquía de recursos. Desde el botón de menú del monitor de proyecto encontraremos opciones para configurar la vista de los iconos y su tamaño entre otros. Desde este panel comenzaremos las labores de edición arrastrando los clips hasta la línea de tiempo. Es importante saber que al importar un archivo al monitor de proyecto se creará un clip en éste que se vinculará al recurso que permanecerá en su ubicación original.



Navegador de medios

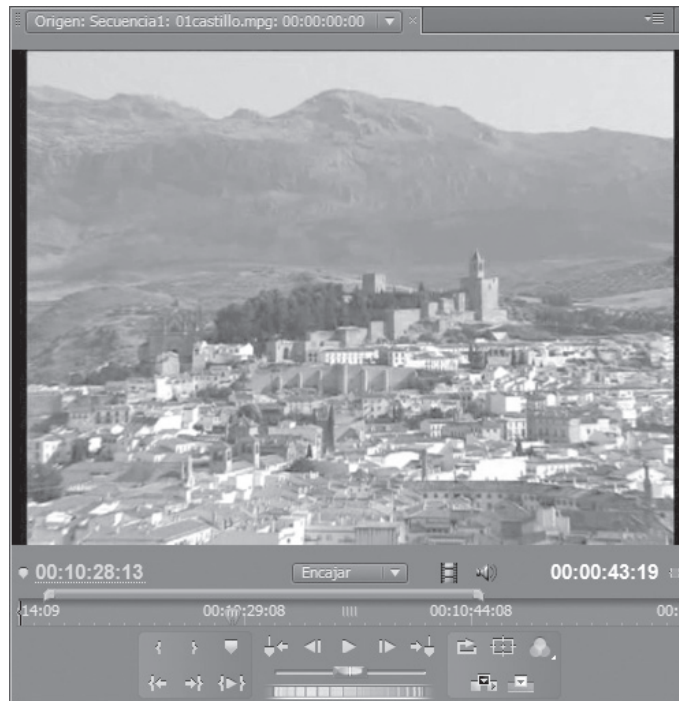
El **Navegador de medios** es un panel con el que podremos inspeccionar nuestro disco duro para buscar e importar material que sea utilizable para un proyecto y lo haremos desde la propia aplicación *Adobe Premiere Pro CS4*. Al ser un panel que podemos acoplar a otro panel puede dejarse acoplado y estar abierto mientras continuamos con las labores de edición a diferencia del cuadro de diálogo **Importar**. Además de poder examinar nuestro disco duro, se pueden inspeccionar también otros dispositivos de almacenamiento que disponga nuestro ordenador pero lo recomendable será traspasar estos a nuestro sistema y desde nuestro disco duro realizaremos la importación.



Monitor de origen

El **Monitor de origen** reproduce clips de manera individual facilitándonos la visualización de estos y el marcado de fotogramas o puntos de edición significativos antes de añadir el clip a una secuencia. Una de las acciones más relevantes que podemos realizar desde el monitor de origen es la de definir puntos de entrada y salida en un clip para descartar contenido irrelevante del inicio o del final del clip que no se desea añadir a la secuencia de vídeo además de poder especificar las pistas de origen del clip. Una vez definidos los detalles de edición estaremos en disposición de añadir el clip al panel **Línea de tiempo** para seguir con el acople de clips en la secuencia que se está montando.

El panel contiene a parte de la pantalla de reproducción, una regla de tiempo para medir la duración de clip de vídeo que esté montado actualmente en él, un marcador de tiempo actual que localiza el fotograma actual en la regla de tiempo además de los visualizadores de tiempo que muestran el código de tiempo del fotograma actual y la duración del clip, y tres zonas de botones, la primera para definir los puntos de entrada o salida y los marcadores, la segunda para controlar la reproducción del clip y una tercera que destaca por facilitar la inserción o superposición de clips en la línea de tiempo, la selección del modo de visualización o la visualización de las zonas seguras de los monitores.



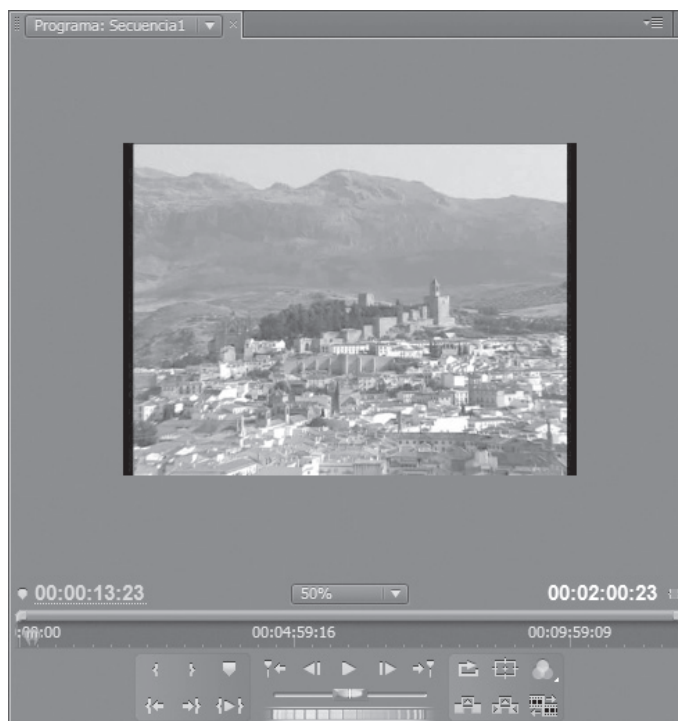
Monitor de programa

El **Monitor de programa** posee multitud de similitudes con el **Monitor de origen**, la descripción realizada para el monitor de origen en el apartado anterior sobre las partes de éste nos servirían para hacer una descripción de las zonas en las que se compone el monitor de programa, teniendo en cuenta que la reproducción no se realizará sobre clips sino sobre secuencias, la razón es que ambos se complementan para el trabajo de edición y las funciones de uno y otro son semejantes.

A grandes rasgos la diferencia más notable es que a través del monitor de programa no sólo se visualizará la reproducción del clip actual sino la de todos los clips de la secuencia que estamos generando y que se encuentra activa en la línea de tiempo. Al igual que ocurría con los clips en el monitor de origen, definiremos marcadores de secuencia y determinaremos puntos de entrada y de salida en la secuencia desde el monitor de programa.

Adobe Premiere Pro CS4

Tanto en el monitor de origen como en el monitor de programa se ajusta el tamaño del vídeo sobre el área disponible pudiendo definir su tamaño entre una serie de porcentajes disponibles desde el menú **Ver nivel de zoom**. La diferencia existente entre ambos monitores se basa en que el porcentaje del monitor de origen alude al tamaño del recurso de origen. Sin embargo, el porcentaje del monitor de programa alude al tamaño que se ha especificado en los ajustes de la secuencia para la imagen.



Línea de tiempo

La **Línea de tiempo** es el panel en el que montaremos las secuencias de los clips que vayamos editando con la ayuda de otros paneles, en ella se representarán los clips gráficamente junto con los efectos y transiciones que se apliquen. Este panel se compone de una o varias fichas de secuencia, en las

que encontraremos una regla de tiempo y las pistas de vídeo y audio correspondientes en cada una.

Para movernos a lo largo de los fotogramas de una secuencia disponemos de los controles de navegación del panel línea de tiempo. Entre ellos encontramos la regla de tiempo, el visualizador de tiempo actual, el indicador de tiempo actual, la barra del área de trabajo, la barra del área de visualización, controles de zoom y los indicadores de pista de origen. Con estos controles nos ubicaremos sobre el fotograma que deseemos, por ejemplo, introduciendo el código de tiempo sobre el visualizador de tiempo actual o colocando el indicador de tiempo actual sobre el fotograma que interese. Mediante el uso de las flechas izquierda y derecha afinaremos la colocación del indicador de tiempo actual fotograma a fotograma al igual que con la ruleta del ratón.

Con el control de zoom acercaremos o alejaremos la secuencia ubicada en el panel **Línea de tiempo** aumentando o disminuyendo el número de fotogramas visibles en la vista actual.

Otro control de navegación importante es el **Indicador de Pista de origen**, lo colocaremos al comienzo de la pista con la que estemos trabajando y a la que se quieran realizar acciones de inserción o superposición. Este control introduce un nuevo concepto que trataremos de aquí en adelante como es el de Pista. Entendemos por **pista** la zona del panel línea de tiempo en la que se organizan y editan los clips a la vez que se añaden las transiciones y efectos a los mismos.

Una pista puede ser creada o eliminada del panel línea de tiempo y podrán existir las que se necesiten, tanto de vídeo como de audio.

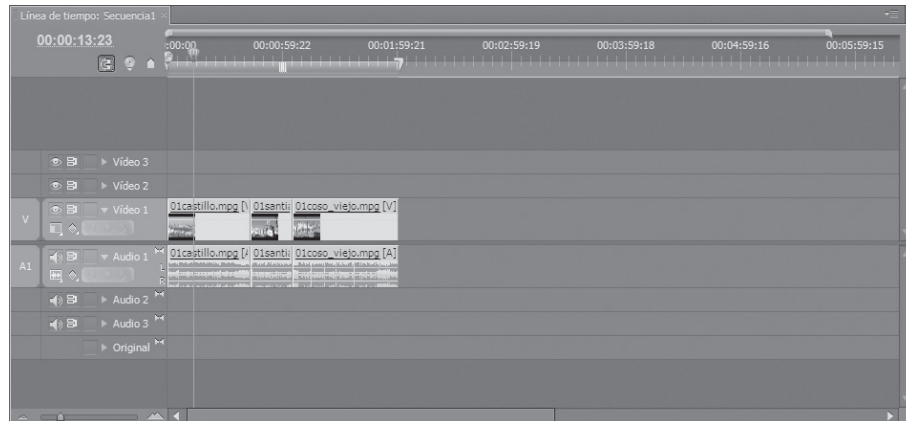
Para añadir una pista primeramente seleccionaremos el panel **Línea de tiempo**, seguidamente haremos clic sobre la opción de menú **Secuencia** y seleccionaremos la opción **Agregar pistas** desde la que se abrirá el cuadro de diálogo **Agregar pistas** y en el que especificaremos el número, la ubicación y el tipo de pista que queremos agregar.

Las pistas de vídeo se añaden sobre las que ya hay, en cambio las pistas de audio nuevas se mostrarán bajo las existentes.

Por otro lado, si lo que se quiere es eliminar una pista, se eliminarán con ella los clips ubicados en ella. Para eliminar una pista al igual que sucedía al insertar una nueva, deberá estar seleccionado el panel **Línea de tiempo**, haremos clic sobre el menú **Secuencia** y elegiremos la opción **Eliminar pistas** que abrirá un cuadro de diálogo del mismo nombre que la opción desde el que especificaremos la pista a eliminar.

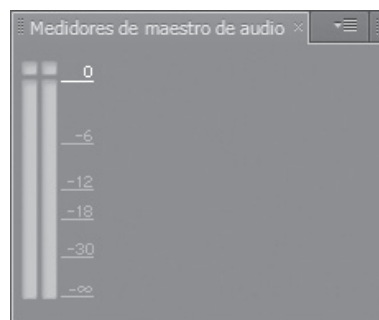
Durante el trabajo de edición resultará interesante **Bloquear pistas** que no estemos utilizando para impedir que se realicen acciones no deseadas sobre ellas. Para realizar el bloqueo de una pista haga clic sobre el cuadro **Conmutar bloqueo de pista**, en el que aparecerá el dibujo de un candado al bloquear la pista. Una pista bloqueada deja de ser pista de destino, para seguir realizando acciones con ella se deberá desbloquear con anterioridad. Podremos distinguir una pista bloqueada de otra que no lo esté por el fondo rayado al que se le dota a una pista con bloqueo. Durante la previsualización de la secuencia no se descartarán las pistas bloqueadas. Sin embargo podremos excluir las pistas que no deseamos que aparezcan en el monitor de programa haciendo clic sobre el botón **Conmutar salida de pista**, en las pistas de vídeo tiene forma de ojo y en las pistas de audio el dibujo es un altavoz.

La apariencia que tomarán los clips en las secuencias de la línea de tiempo podrá ser establecida por el usuario tanto en la pista de vídeo como en la pista de audio. Para el caso de las pistas de vídeo, primeramente haremos clic sobre el rectángulo **Contraer/Expandir pista** para expandirla, a continuación haremos clic sobre el botón **Definir estilo de visualización** y elegiremos una de las siguientes opciones, **Mostrar sólo encabezado**, **Mostrar fotogramas**, **Mostrar sólo nombre o Mostrar encabezado y final**. En cuanto a las pistas de audio realizaremos acciones similares a las pistas de vídeo con la diferencia de que las opciones del botón **Definir estilo de visualización** son **Mostrar forma de onda** o **Mostrar sólo nombre**.



Medidores de maestro de audio

El panel **Medidores de maestro de audio** es un sencillo panel que refleja la visualización de audio de los medidores maestros del **Mezclador de audio** y nos proporciona una referencia de audio para las secuencias que estamos editando en nuestro proyecto y poder así evaluar si el sonido es el adecuado observando el marcador y los colores del mismo. Este panel se encuentra siempre visible en el espacio de trabajo **Edición**, además se podrá abrir en cualquier otro espacio de trabajo para poder controlar el audio continuamente.



Herramientas

El panel **Herramientas** está compuesto de una serie de herramientas de edición que nos facilitarán las modificaciones que realicemos sobre los elementos localizados en la línea de tiempo. Cuando se selecciona una herramienta se personalizará la forma del puntero del ratón dependiendo de la herramienta elegida al colocar el puntero sobre el panel **Línea de tiempo**, fuera de dicho panel se mantendrá el icono de la herramienta **Selección**, que es la herramienta predeterminada. La forma y ubicación del panel herramientas se podrá adaptar a la posición que nos resulte más cómoda. Para habilitar una herramienta la seleccionaremos desde el panel **Herramientas** o haremos clic sobre su método abreviado de teclado, el cual descubriremos colocando el puntero del ratón sobre la herramienta en cuestión.



3. Otros paneles

Información

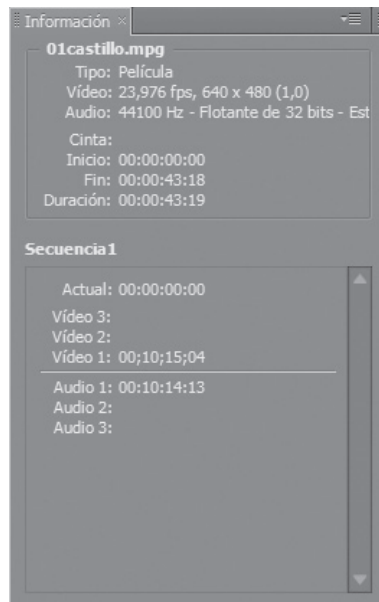
A lo largo de los procesos de edición que se realizan con *Adobe Premiere Pro CS4* necesitaremos conocer cierta información sobre los clips que se utilizarán para componer el proyecto. Para ello, nos ayudaremos del panel **Información** desde el que se exponen distintos datos sobre el clip seleccionado y de la secuencia activa en la línea de tiempo.

Entre los datos que muestra el panel información destacamos dos secciones, en la primera y relativa al clip elegido se indican los siguientes, pudiendo variar estos según el objeto seleccionado:

- **Tipo:** especifica el tipo de objeto seleccionado, por ejemplo, bandeja, película o imagen.
- **Tamaño:** muestra el tamaño o resolución del objeto seleccionado.
- **Vídeo:** muestra parámetros del clip de vídeo como la velocidad expresada en fotogramas por segundo, el tamaño del fotograma expresado en píxeles y la proporción de píxeles.
- **Audio:** del mismo modo que la opción **vídeo**, se mostrarán parámetros relativos al audio del clip tales como la velocidad de muestreo, la profundidad y los canales.
- **Cinta:** muestra el nombre de la cinta.
- **Inicio:** muestra el código de tiempo del inicio del clip seleccionado.
- **Fin:** muestra el código de tiempo del fin del clip seleccionado.
- **Entrada:** muestra el código de tiempo en que se encuentra el punto de entrada del clip elegido.
- **Salida:** muestra el código de tiempo en que se encuentra el punto de salida del clip elegido.
- **Duración:** muestra la duración del clip seleccionado que resulta de la diferencia entre los códigos de tiempo de inicio y fin.

En la segunda sección del panel **Información** se indican los códigos de tiempo relativos a la secuencia actual en la línea de tiempo y a cada una de sus pistas, tanto de audio como de vídeo que se encuentren bajo el indicador de tiempo actual. Se refrescarán los valores del panel **Información** al añadir o suprimir una pista en la secuencia activa, cuando se mueva el indicador de tiempo actual y al cambiar la secuencia actual del panel línea de tiempo. Para las pistas que no posean clips bajo el indicador de tiempo actual no se mostrarán códigos de tiempo.

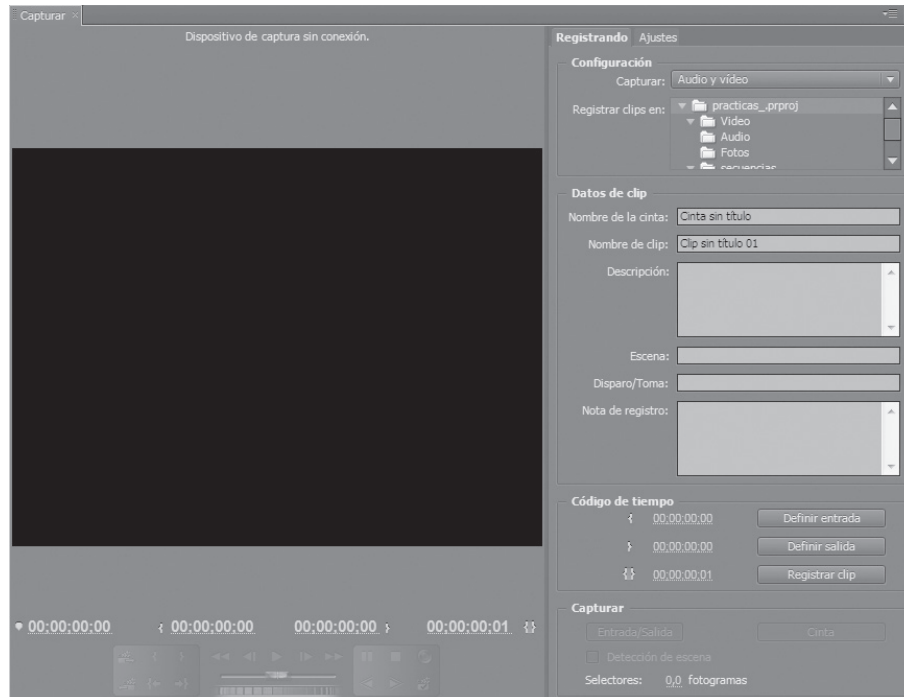
Adobe Premiere Pro CS4



Capturar

A través del panel **Capturar** y con la ayuda de un dispositivo adecuado como puede ser una videocámara, podremos realizar capturas de material de vídeo que posteriormente se transformarán de modo automático en clips de vídeo. Disponiendo del equipo hardware apropiado capturaremos y digitalizaremos al formato deseado, acorde al trabajo que estemos realizando.

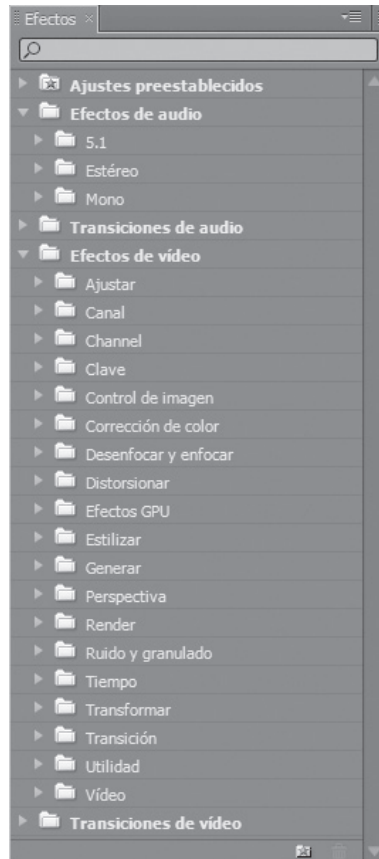
Dependiendo de la naturaleza del recurso que queramos importar a nuestro proyecto, éste será capturado desde el dispositivo de grabación con ayuda del equipo hardware digital apropiado y transferido hasta nuestro disco duro en formato digital para ser manipulado por *Adobe Premiere Pro CS4*. Por otro lado, también mediante el panel **Capturar**, una grabación realizada desde un dispositivo analógico será digitalizada durante la grabación, antes de ser transferida y guardada a nuestro equipo para que pueda ser utilizada en nuestros proyectos de *Adobe Premiere Pro CS4*.



Efectos

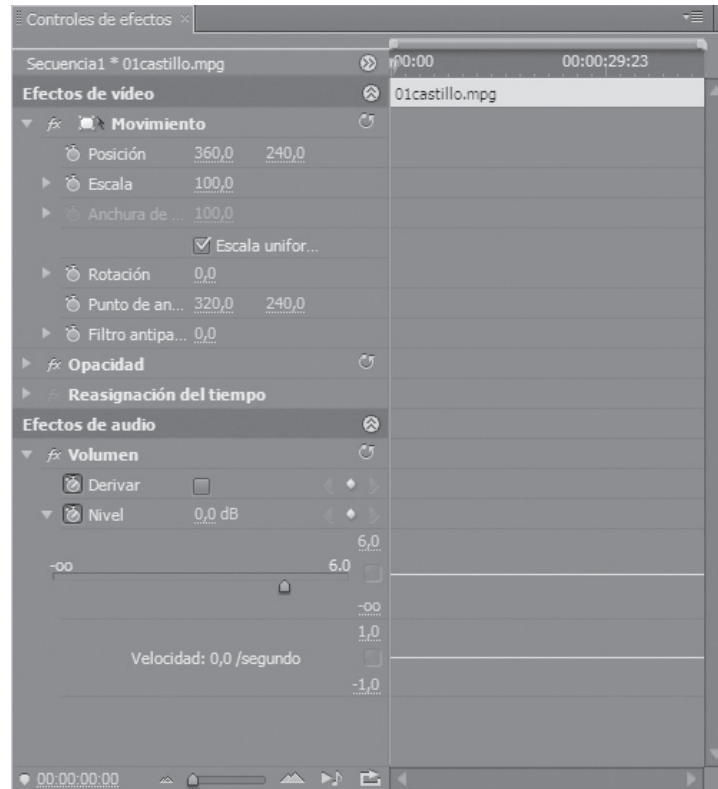
Por medio de este panel encontraremos agrupados por tipos todos los efectos y transiciones que proporciona *Adobe Premiere Pro CS4*, estos efectos se podrán aplicar a los clips existentes en las secuencias que incorporemos a nuestro proyecto. Para aplicar un efecto a un clip existen varios métodos que veremos en las unidades dedicadas a los clips de video y audio, por ahora nos quedaremos en saber dónde se localizan y cómo se organizan estos efectos y transiciones.

Adobe Premiere Pro CS4



Controles de efectos

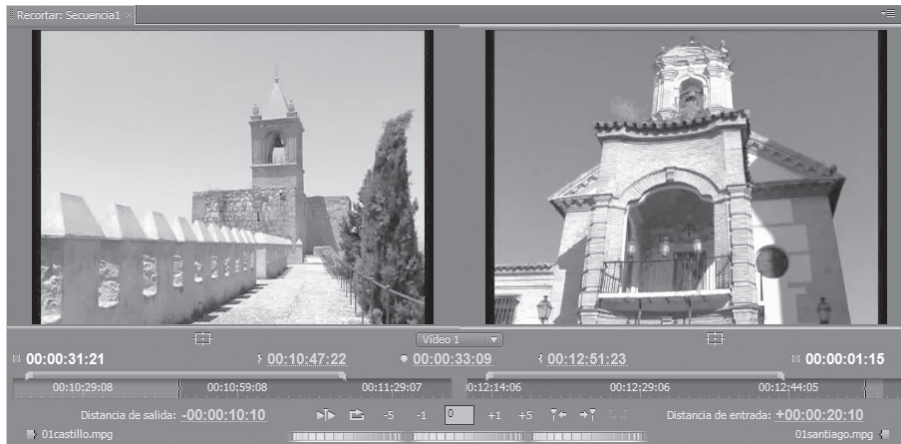
Un panel muy ligado al panel **Efectos** es el panel **Controles de efectos**, el cual nos facilita el ajuste y configuración de los efectos aplicados a los distintos clips ubicados en una secuencia de nuestro proyecto. En el panel **Controles de efectos** se muestran por defecto los efectos **fijos** que son comunes a todos los clips, además de mostrar los efectos **estándar** que se vayan añadiendo.



Control de recorte

El recorte de un clip definirá los puntos de entrada y salida del clip que determinarán la parte visible de éste en una secuencia, el panel **Control de recorte** nos ayudará a definir dichos puntos al igual que se fijaban con el monitor de origen o el monitor de programa. Para abrir el panel **Control de recorte** haremos clic sobre el menú **Ventana** y seleccionaremos la opción **Control de recorte**. También se puede optar por hacer clic sobre el botón **Control de recorte** ubicado en el monitor de programa. Una vez abierto el panel nos desplazaremos por los clips de la secuencia a través de los botones **Ir al punto de edición anterior** o **Ir al punto de edición siguiente**. Para reproducir una visualización previa del recorte pulsaremos el botón **Reproducir edición**. Desde las **preferencias de recorte** de *Adobe Premiere Pro CS4* se podrá configurar el número de fotogramas que se recortarán mediante el botón **Recortar punto de entrada** o **salida de varios fotogramas**.

Adobe Premiere Pro CS4



Paneles del Titulador



- **Acciones del título:** para un correcto diseño del título haremos uso de los botones de acción que proporciona el panel **Acciones del título** tales como **alinear**, **centrar** o **distribuir** los objetos del título.
- **Diseñador del título:** desde el panel **Diseñador del título** podremos ver una previsualización del título que estamos editando además de poder observar los cambios a las acciones que vayamos aplicando.
- **Estilos del título:** en el panel **Estilos del título** dispondremos de una gran variedad de estilos con propiedades predefinidas para poder caracterizar el título que estamos editando. Al igual que tenemos estilos predefinidos podremos crear unos propios con propiedades personalizadas que podremos usar en posteriores ocasiones e incluso compartirlos.
Para guardar un estilo haremos la selección del objeto que contenga las propiedades que deseamos almacenar y a través del menú del panel **Estilos del título**, seleccionaremos la opción **Estilo nuevo** y le daremos un nombre.
- **Herramientas del título:** en el panel **Herramientas del título** encontraremos los instrumentos necesarios para generar un título nuevo. Los más relevantes son la herramienta **Selección**, la herramienta **Pluma**, las herramientas para texto o formas geométricas.
- **Propiedades del título:** al utilizar un título podremos modificar sus propiedades para adaptarlo a nuestras necesidades, un objeto seleccionado muestra sus propiedades en el panel **Propiedades del título**.

Historia

Durante la edición de nuestro proyecto realizamos diversas acciones sobre los clips, el panel **Historia** muestra las modificaciones realizadas por estas acciones en el proyecto. Se podrá volver al estado anterior de la aplicación de una de las acciones que aparecen en la lista haciendo clic sobre ella. Para eliminar una de las acciones de la lista del panel **Historia** lo seleccionaremos y seguidamente haremos clic sobre el botón con forma de papelera **Eliminar acciones**. Si se desea eliminar toda la lista de acciones del panel haremos clic sobre el botón de menú del panel y seleccionaremos la opción **Borrar historia**. Los estados permanecerán en el panel **Historia** mientras no se eliminen o se cierre el proyecto y el orden de los mismos va desde el más reciente que sería el último en la lista al más antiguo que ocuparía el primer lugar.

4. Herramientas

Ya comentamos en el apartado de paneles el propósito de éste, a continuación describiremos en detalle cada herramienta del panel individualmente.



Herramienta Selección (V)

Como ya se ha comentado, la herramienta **Selección** es la herramienta de trabajo por defecto. Se utilizará tanto para acceder a la interfaz de la aplicación como para realizar acciones de modificación sobre clips y secuencias. Como buen hábito se aconseja seleccionar esta herramienta al término de la utilización de cualquier otra.

Herramienta Seleccionar Pista (A)

Utilizaremos esta herramienta para seleccionar en la línea de tiempo el intervalo temporal que hay desde el clip seleccionado, incluyendo éste en ade-

lante, dentro de la misma pista. Si la selección se desea realizar sobre todas las pistas o multipista, se realizará la misma operación de selección manteniendo pulsada la tecla [Mayúscula o Shift].

Herramienta Editar Rizo (B)

Esta herramienta realiza una reducción o ampliación de los puntos de entrada o salida de un clip sobre la línea de tiempo manteniendo la adyacencia con el clip siguiente, es decir, realiza un desplazamiento de los clips contiguos al clip modificado igual al tiempo de recorte. El desplazamiento de los clips posteriores a la reducción de un clip será hacia atrás en la línea de tiempo y hacia adelante al aumentar. Si existe algún espacio libre entre clips se manipulará igual que un clip y se trasladará junto con los demás clips. Para perder el enlace entre las pistas de audio y vídeo de un clip al realizar la edición de rizo mantendremos pulsada la tecla [Alt] durante la acción.

Herramienta Editar Desplazamiento (N)

Para realizar un recorte que afecte a dos clips contiguos desde su punto de edición seleccionaremos la herramienta **Edita Desplazamiento**. Con ella se realizará un recorte al punto de salida del primero y un recorte al punto de entrada del segundo, ambos del mismo tiempo, respetando la duración total de la secuencia y la capacidad de seguir siendo contiguos. Al igual que ocurría con la herramienta **Edita Rizo**, para perder el enlace entre las pistas de audio y vídeo mantendremos pulsada la tecla [Alt] durante la acción.

Herramienta Ampliar Velocidad (X)

Podremos aumentar o disminuir la velocidad de reproducción de un clip cambiando la longitud de este. Para incrementar la velocidad de reproducción acortaremos el tamaño del clip arrastrando de uno de sus bordes hasta el tamaño deseado y para disminuirla procederemos a ampliarlo del mismo modo. En ambos casos se mantendrán los puntos de entrada y salida del clip modificado. Al igual

que ocurre con otras herramientas de edición, para perder el enlace entre las pistas de audio y vídeo mantendremos pulsada la tecla [Alt] durante la acción.

Herramienta Cuchilla (C)

Nos puede interesar dividir un clip en varios para manipular dichas partes como clips independientes. Esta división resultará muy sencilla con la herramienta **Cuchilla**, primero se seleccionará desde el panel herramientas, a continuación nos dirigiremos hasta la línea de tiempo que queremos dividir y haremos clic sobre la zona de división. Para dividir sólo la pista de vídeo o audio de un clip pulsaremos la tecla [Alt] mientras realizamos el corte. Contamos con otro método para realizar cortes en un clip similar al realizado con la herramienta **Cuchilla**, seleccionando previamente el panel **Línea de tiempo** y colocando el indicador de tiempo actual sobre el punto de corte, haremos clic sobre el menú **Secuencia** y elegiremos la opción **Corte en indicador de tiempo actual**.

Herramienta Desplazar (Y)

Para realizar un traslado conjunto de los puntos de entrada y salida de un clip manteniendo el tiempo que existe entre ellos nos ayudaremos de la herramienta **Desplazar**. Debemos tener en cuenta el tiempo de recorte que posee el clip en la secuencia a la hora de realizar el desplazamiento. Con el desplazamiento el clip mantendrá su posición en la secuencia y su duración, pero comenzará y acabará en sitios diferentes a los originales. Para desplazar sólo la pista de vídeo o audio de un clip pulsaremos la tecla [Alt] mientras realizamos el corte.

Herramienta Deslizar (U)

Al deslizar un clip se reducirá el clip contiguo en la dirección de deslizamiento y agrandará el clip contiguo en la dirección contraria al deslizamiento del mismo número de fotogramas, con lo que en la duración total de los clips no producirá variación al igual que en la posición de dichos clips. Se produce un recorte de los clips contiguos para contrarrestar el desplazamiento, variando

el punto de salida del clip anterior y el punto de entrada del clip posterior. Los puntos de entrada y salida del clip deslizado no se modificarán. En el monitor de programa observaremos el deslizamiento. Para deslizar sólo la pista de vídeo o audio de un clip pulsaremos la tecla [Alt] mientras realizamos el corte.

Herramienta Pluma (P)

Nos serviremos de la herramienta **Pluma** para fijar o elegir fotogramas clave, además de poder adaptar las líneas de conexión en el panel **Línea de tiempo**. El concepto de fotograma clave se tratará a fondo en los temas relativos a efectos o animaciones, por el momento nos bastará saber que se usarán para precisar las características o atributos de efectos y acciones relacionadas con el movimiento. Para fijar un fotograma clave pulsaremos la tecla [Control] y a continuación haremos clic sobre una línea de conexión, aparecerá el símbolo de un rombo en el fotograma elegido. Para modificar la posición de una línea de conexión, selecciónela y arrástreala hacia arriba o hacia abajo.

Herramienta Mano (H)

Con la herramienta **Mano** desplazaremos la zona de visualización de la secuencia a izquierda o derecha sobre la línea de tiempo, primero haremos clic sobre la secuencia y a continuación moveremos el ratón hacia uno de los lados.

Herramienta Zoom (Z)

A través de la herramienta **Zoom** conseguiremos acercar o alejar la zona de visualización de la secuencia de una línea de tiempo disminuyendo o aumentando los fotogramas visibles en ella. Para acercar una zona de visualización seleccione la herramienta **Zoom** y seguidamente haga clic en ella. Si lo que se desea es alejar la vista, mantenga pulsada la tecla [Alt] mientras hace clic sobre la zona de visualización a alejar, verá como el puntero del ratón cambia el signo más por el signo menos.