

# Introducción a la Edición de Vídeo

---

1. Conceptos básicos
2. Interfaz de usuario
3. Edición
4. Creación del producto final
5. Procedimiento de trabajo

# Objetivos

---

- ▶ Familiarizarse con los conceptos y procesos asociados en la edición de video y sonido
- ▶ Iniciarse en el manejo del programa de edición de video Premiere.

# Conceptos básicos

---

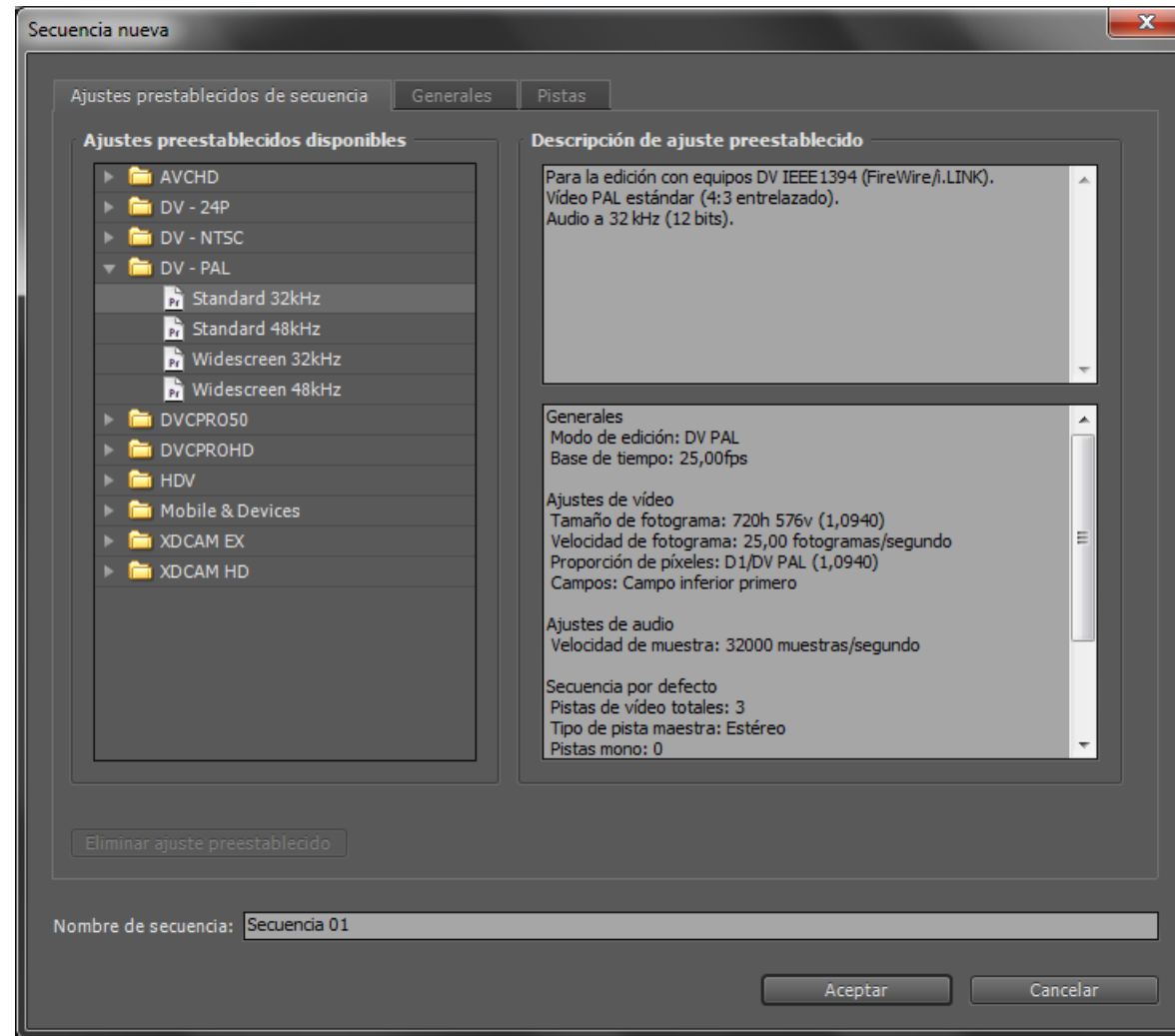
- ▶ El Proyecto
- ▶ El Clip
- ▶ La Secuencia
- ▶ La Línea de Tiempos

# El proyecto

---

- ▶ Lo primero que debemos realizar es definir un proyecto configurando algunos parámetros.
- ▶ El tipo de película, base de tiempo (PAL video for Windows), o el tamaño ...
- ▶ Algunas de estas decisiones iniciales posteriormente no se podrán modificar (En las nuevas versiones si que son modificables).
- ▶ Un proyecto estará formado por clips, que representa tomas de video y/o sonido e imágenes estáticas, estas se agrupan en secuencias.

# El proyecto



# El clip

---

- ▶ Son los trozos de película que posteriormente se unirán para formar el producto audiovisual.
- ▶ Es el elemento básico de la edición digital no lineal.
- ▶ En un editor el concepto es más general y representa video, sonido, texto, imágenes estáticas.

# El clip

---

- ▶ La buena organización de los clips en el proyecto es esencial, para ello los editores disponen de la posibilidad de agruparlos en carpetas.
- ▶ En el montaje podemos utilizar varias veces un clip, teniendo siempre que determinar el punto de entrada y de salida que vamos a usar, cada vez.
- ▶ Mediante el programa editor (Premiere) podemos obtener información sobre el clip.

# La secuencia

---

- ▶ Los clips se enlazan en un audiovisual para crear una secuencia.
- ▶ La secuencia es la sucesión de tomas ya editadas (clips recortados).
- ▶ Una secuencia puede contener a otra secuencia y será la que luego se exportará en un vídeo

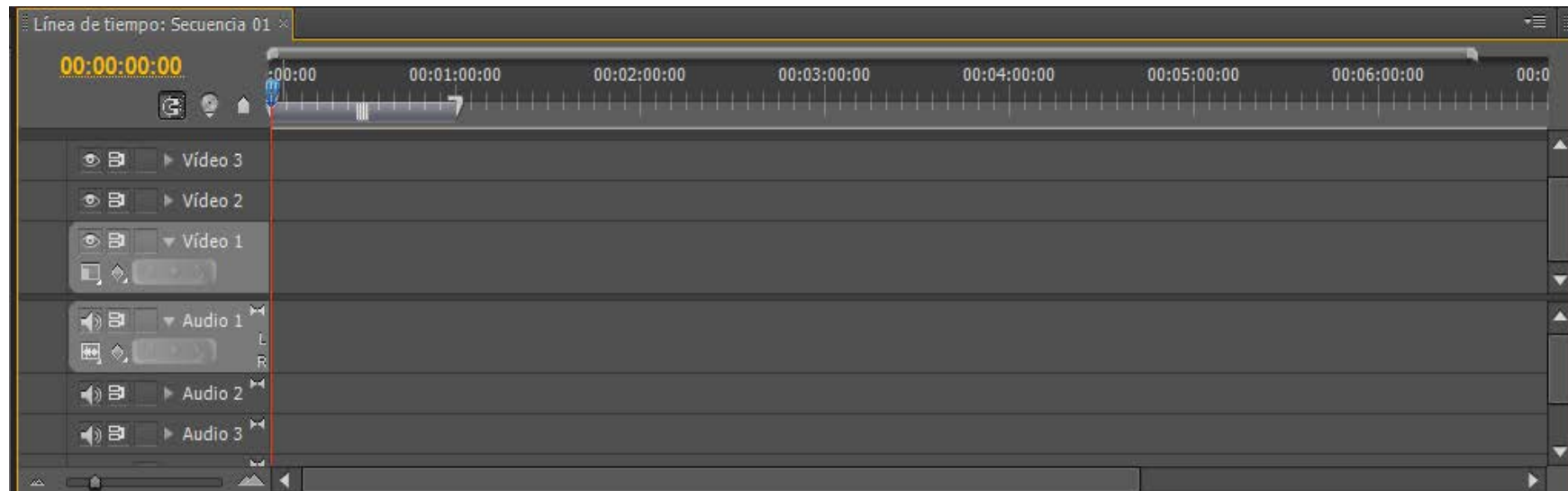


# La Línea de Tiempos

---

- ▶ La línea de tiempos es una representación gráfica de los distintos clips que forman el audiovisual.
- ▶ La secuencia es la sucesión de tomas ya editadas (clips recortados)
- ▶ Es el elemento principal para la realizar el montaje y la mayoría de acciones de edición (cortar, pegar,...) se pueden realizar sobre esta representación.

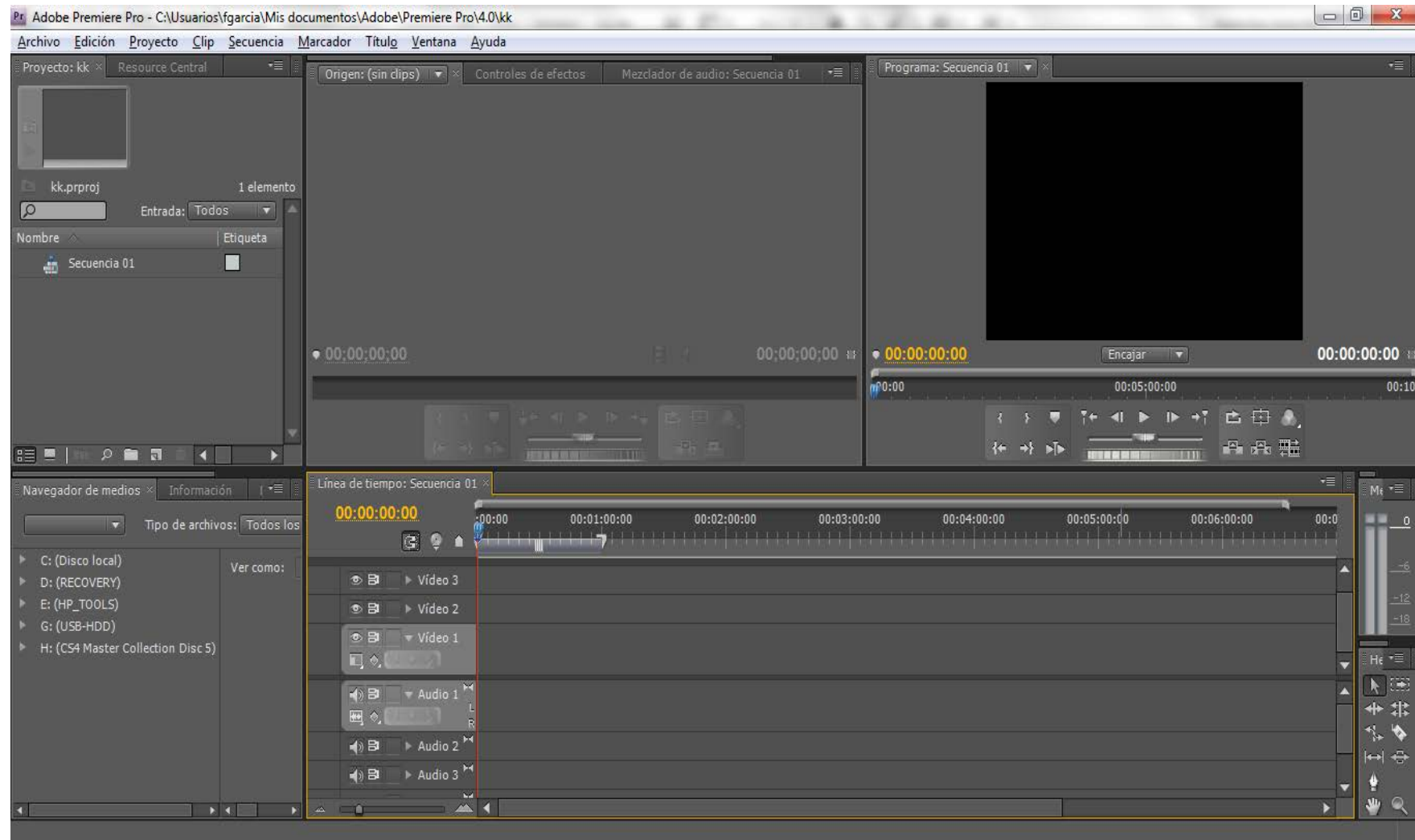
# La Línea de Tiempos



# Interfaz de usuario

---

- La interfaz gráfica de usuario reúne la presentación gráfica de las imágenes y las funciones del sistema.
- En general debe contener los siguientes elementos:
  - Monitor de previsualización
  - Monitor de edición
  - Línea de tiempos
  - Presentación del material
  - Juegos de herramientas más habituales



# Edición

---

- Una vez tenemos todo el material en formato digital y dentro de nuestro proyecto pasamos a editar dicho material, recortarlo, tratarlo y enlazarlo para formar las secuencias, estableciendo las transiciones (fundidos o corte) necesarias entre los clips.

# Operaciones básicas de edición

---

- ▶ Pegar o enlazar clips
- ▶ Marcar puntos de inicio y fin
- ▶ Cortar y recortar clips
- ▶ Separar el video del sonido
- ▶ Realizar fundidos entre clips, en la misma pista o en diferentes pistas

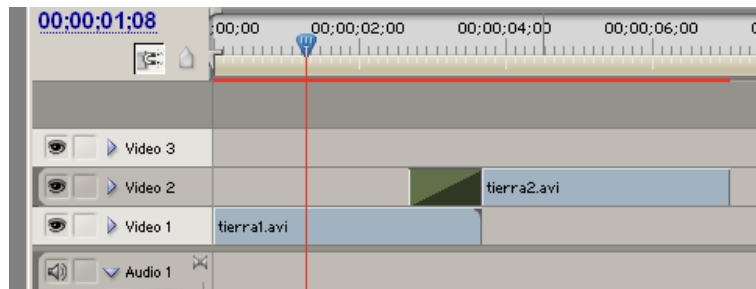
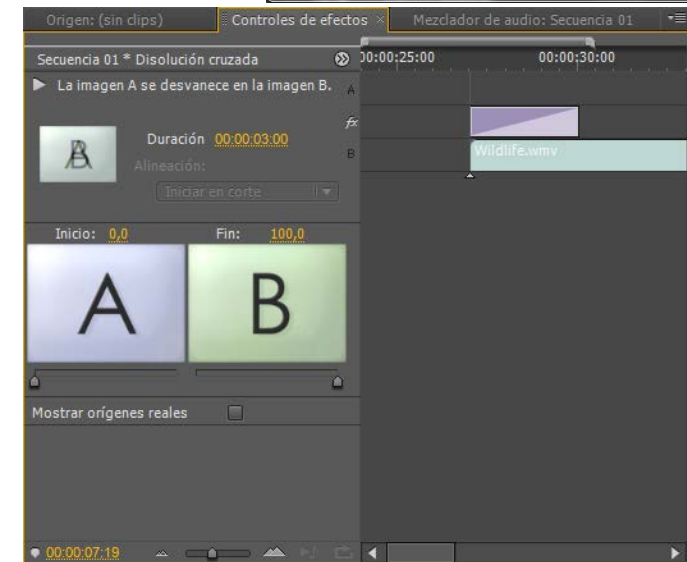
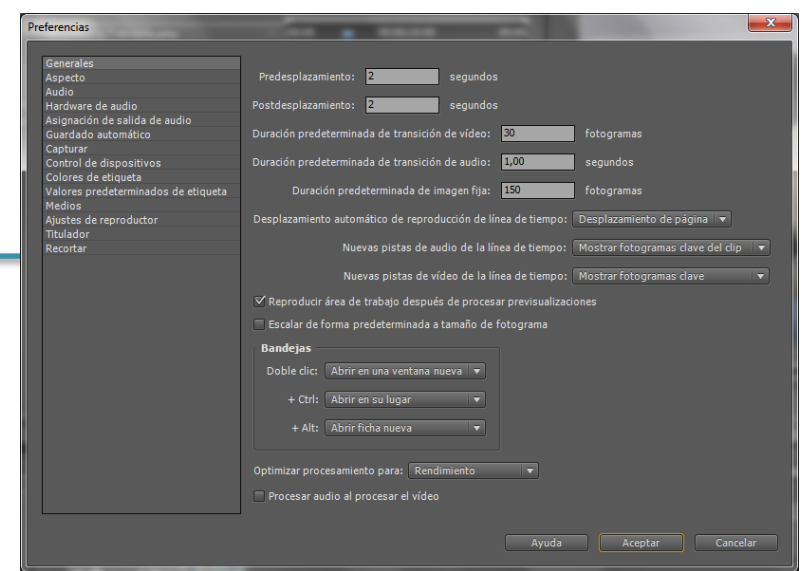
# Operaciones básicas de edición II

---

- Cortar y pegar con puntos de inserción
- Mover uno o varios clips de la línea de tiempos.
- Añadir y eliminar pistas.
- Reajustar la duración de un clip
- Edición de audio
- Efectos y títulos
- Tiempo real y render

# Transiciones

- ▶ Cortes, barrido, encadenado (fundido), cortinilla.
- ▶ Opciones de mezcla.
- ▶ Ventana de monitor
- ▶ Transición por defecto
- ▶ <https://youtu.be/kNMIitjbU8JI>





# Aplicación de transiciones

- ▶ Para colocar una transición entre dos clips (centrada en la línea de corte), los clips deben encontrarse en la misma pista, sin espacio entre ellos.

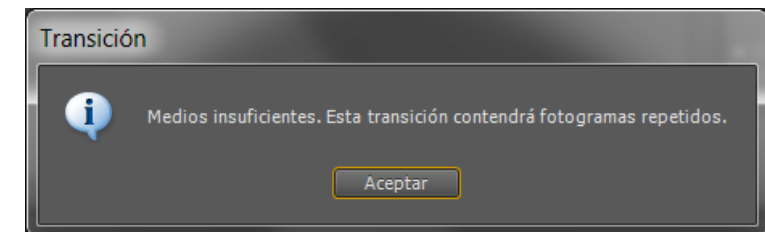
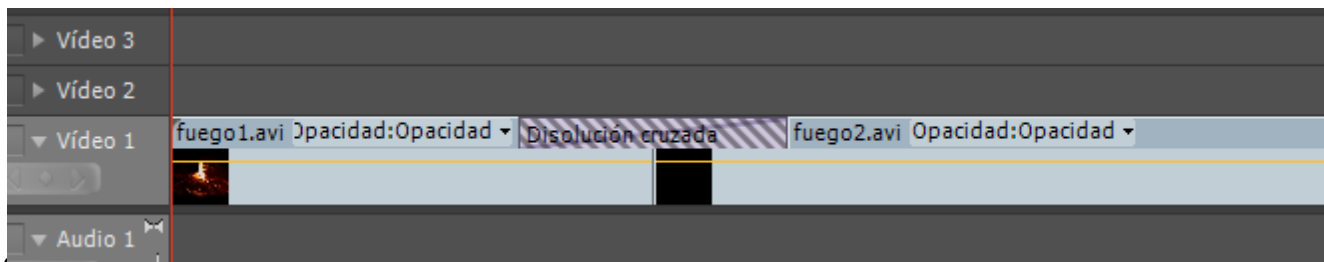


- ▶ El hecho que los clips tengan o no tengan fotogramas recortados determina cómo se puede alinear la transición al colocarla entre los clips. La forma del puntero cambia para indicar las opciones de alineación a medida que se acerca al corte

# Formas de transición

## Cinco Formas:

1. Si ambos clips contienen fotogramas recortados en el corte, puede centrarse la transición sobre el corte o alinearla en cualquiera de los dos lados para que comience o finalice en el corte.
2. Si ninguno de los clips contiene fotogramas recortados, la transición se centra automáticamente sobre el corte y repite fotogramas del primer clip o del segundo clip o de ambos, tal como sea necesario para llenar la duración de la transición. Aparecen barras en diagonal en las transiciones que utilizan fotogramas repetidos.



# Formas de transición

---

3. Si únicamente el primer clip contiene fotogramas recortados, la transición se ajusta automáticamente al punto de entrada del siguiente clip. La transición utiliza los fotogramas recortados del primer clip para la transición y no repite fotogramas del segundo clip.
4. Si únicamente el segundo clip contiene fotogramas recortados, entonces la transición se ajusta al punto de salida del primer clip. La transición utiliza los fotogramas recortados del segundo clip para la transición y no repite fotogramas del primer clip.

# Transición de una cara

- Las transiciones son normalmente *de doble cara*: combinan el último material de vídeo o de audio del clip antes del corte con el primer material del clip justo después del corte.
- Sin embargo, puede aplicarse una transición a un clip individual para que afecte solamente al principio o al final del clip. La transición que se aplica a un único clip se llama *de una sola cara*.
- Las transiciones de una sola cara aparecen y desaparecen a partir de un estado transparente, no negro.



# Una cara dos caras

- En un panel Línea de tiempo o en un panel Controles de efectos, las transiciones de doble cara presentan una línea en diagonal oscura, mientras que las transiciones de una sola cara aparecen divididas en diagonal con una mitad oscura y la otra clara.






*Tipos de transiciones*

*A. Transición de doble cara con fotogramas duplicados B. Transición de doble cara C. Transición de una cara*

# Aplica transición

---

- Para colocar la transición entre dos clips, se arrastra hasta la línea de corte entre los dos clips y se suelta el botón del ratón cuando aparezca el icono: Centrar en corte .
- Para situar una transición en un único corte, se presiona Control y se arrastra la transición hasta un panel Línea de tiempo
  - Icono Terminar en corte  Alinea el final de la transición hasta el final del primer clip.
  - Icono Iniciar en corte  Alinea el principio de la transición con el principio del segundo clip.

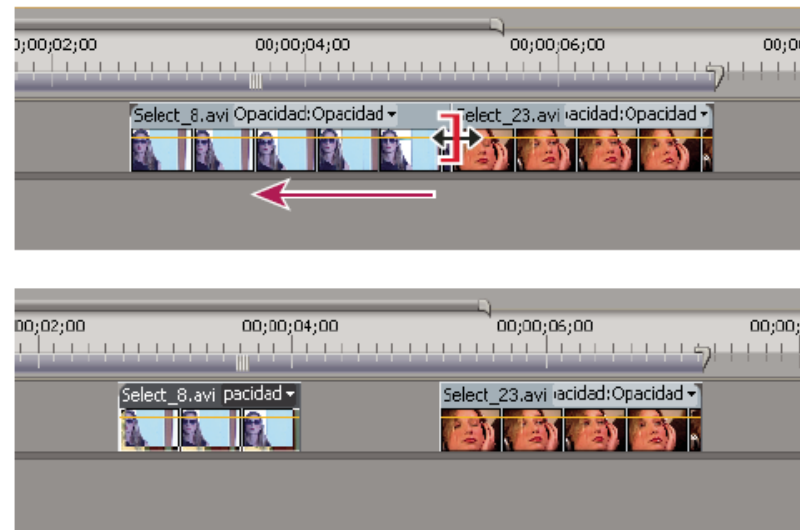
# Duración

---

- ▶ La duración predeterminada de una transición, tanto de audio como de vídeo, es de 1 segundo (se especifica en Preferencias/Generales).
- ▶ Si una transición contiene fotogramas recortados, pero no suficientes para abarcar la duración de la transición, Adobe Premiere Pro ajusta la duración para adecuarla a los fotogramas. La duración y la alineación de una transición pueden ajustarse después de colocarla.

# Edición avanzada

- ▶ Recortar es la herramienta básica  




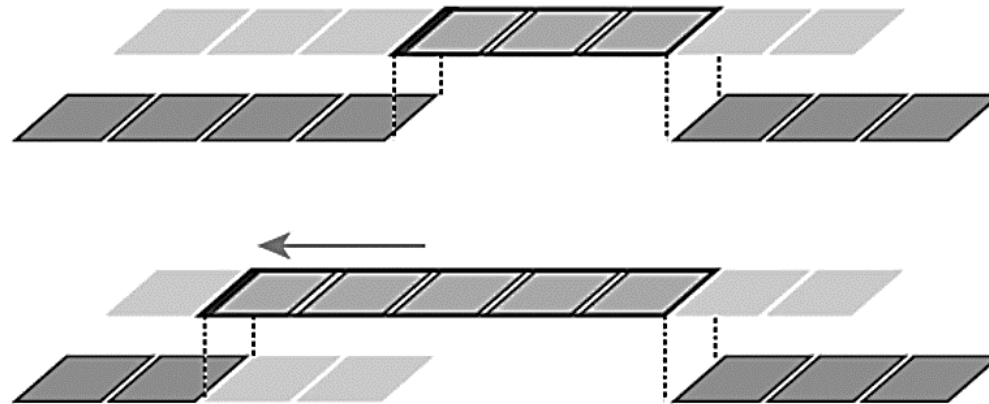
*Recorte de un clip*

- Además, las ediciones de desplazamiento y rizo: Ajustan un corte entre dos clips.



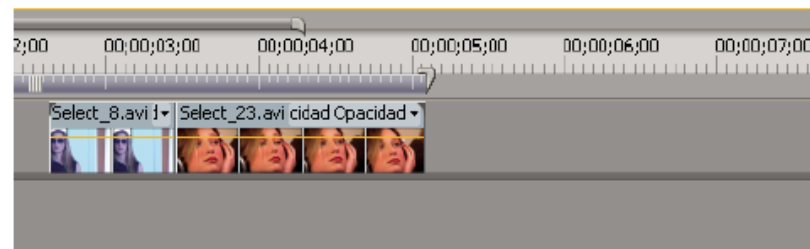
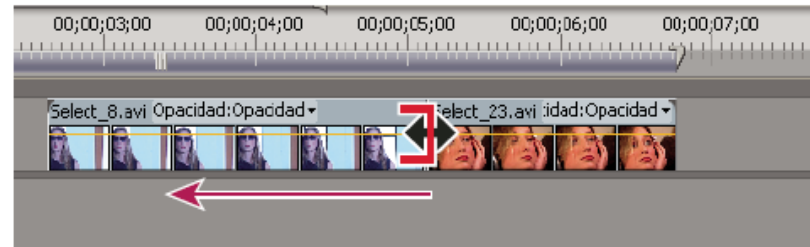
# Edición de desplazamiento

- ▶ Recorta el punto de entrada y el punto de salida adyacentes de forma simultánea y en el mismo número de fotogramas. Así, se desplaza de forma eficaz el punto de edición entre clips, se conservan las posiciones en el tiempo de los clips restantes y se mantiene la duración total de la secuencia. 



# Edición de rizo

- Recorta un clip y desplaza los siguientes clips de la pista en el tiempo de recorte. Si se reduce un clip mediante la edición de rizo, se desplazan hacia atrás en el tiempo los clips posteriores al corte; y al revés, si aumenta un clip, los clips que siguen al corte se desplazarán hacia adelante en el tiempo.




# Ediciones deslizar y desplazar

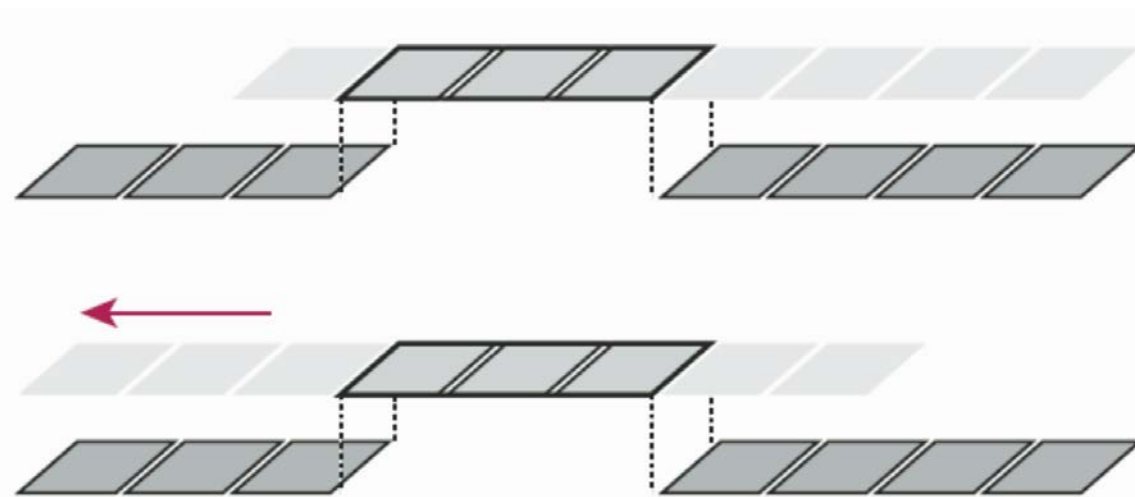
- ▶ Las ediciones deslizar y desplazar son útiles si se desea ajustar dos cortes en una secuencia de tres clips



*Monitor de programa y Línea de tiempo durante una edición de deslizamiento*

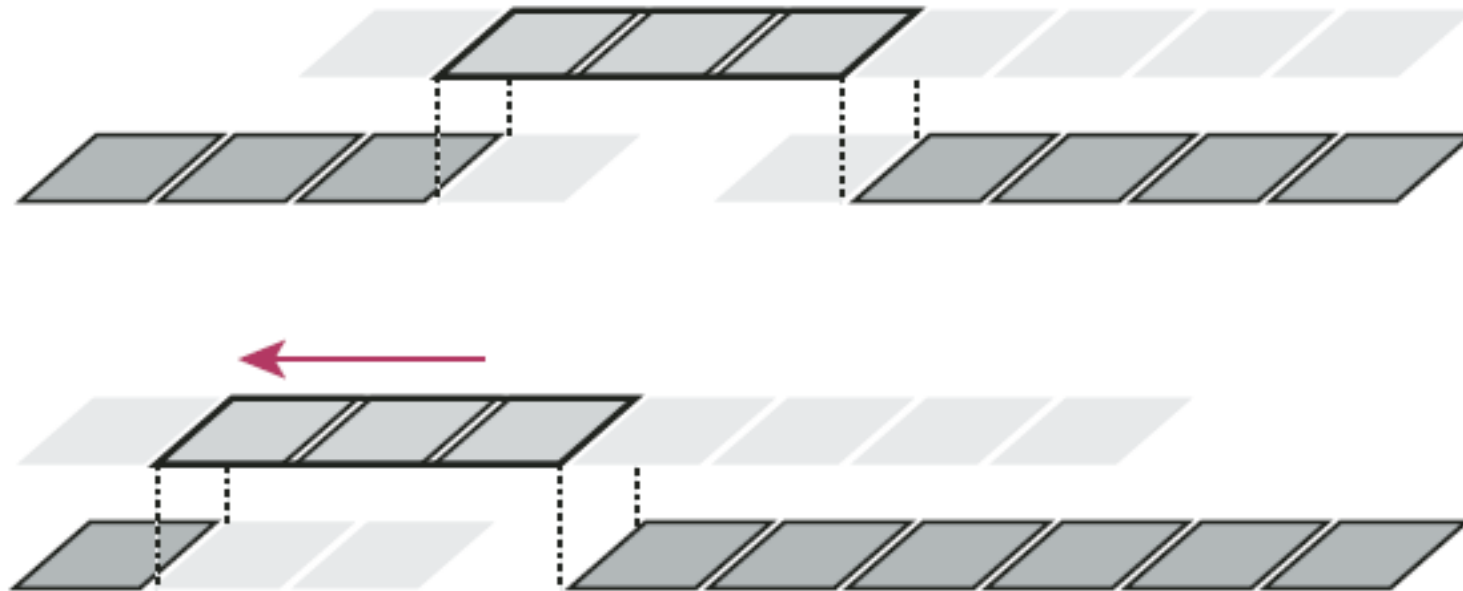
# Edición desplazar

- Desplaza los puntos de entrada y salida de un clip hacia adelante o hacia atrás en el mismo número de fotogramas, en una única acción 



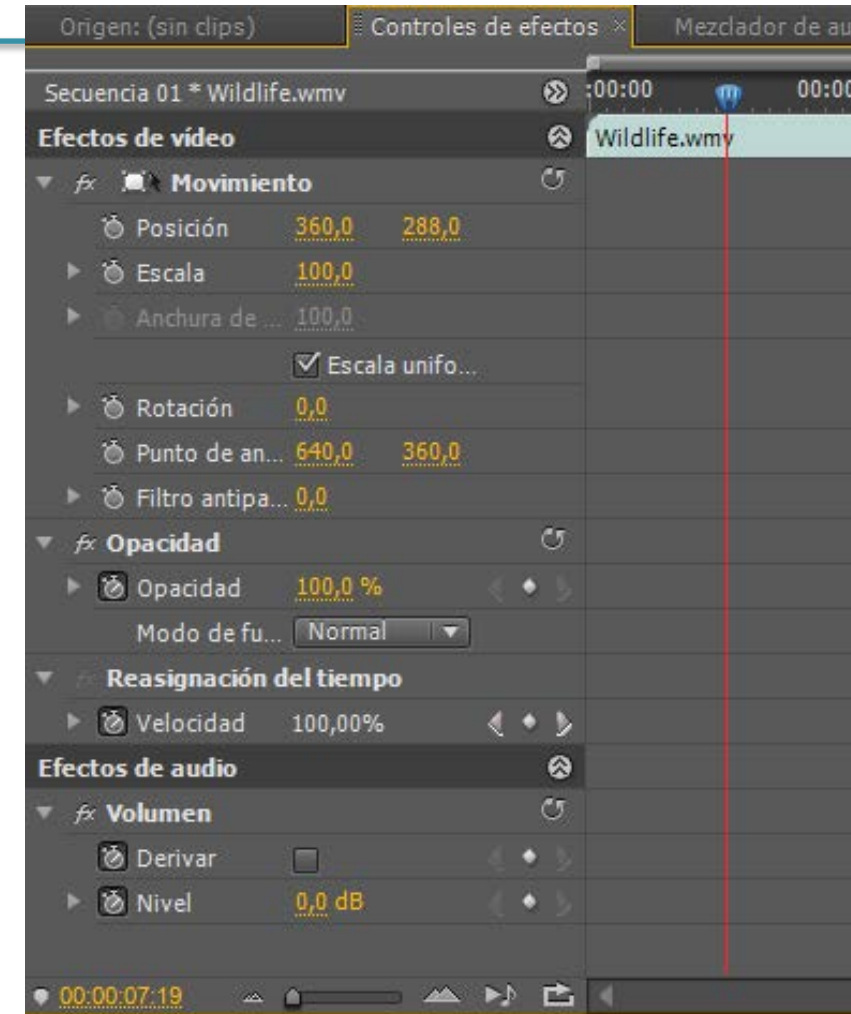
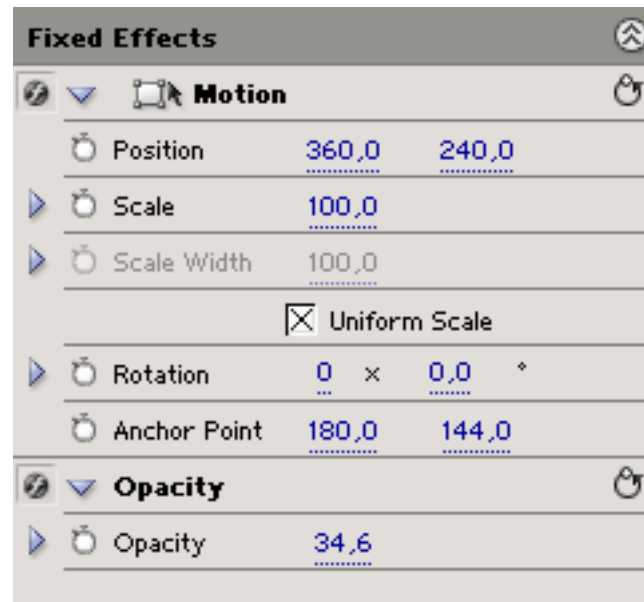
# Edición deslizar

- Desplaza un clip en el tiempo a la vez que recorta los clips adyacentes para compensar el movimiento. ⇄

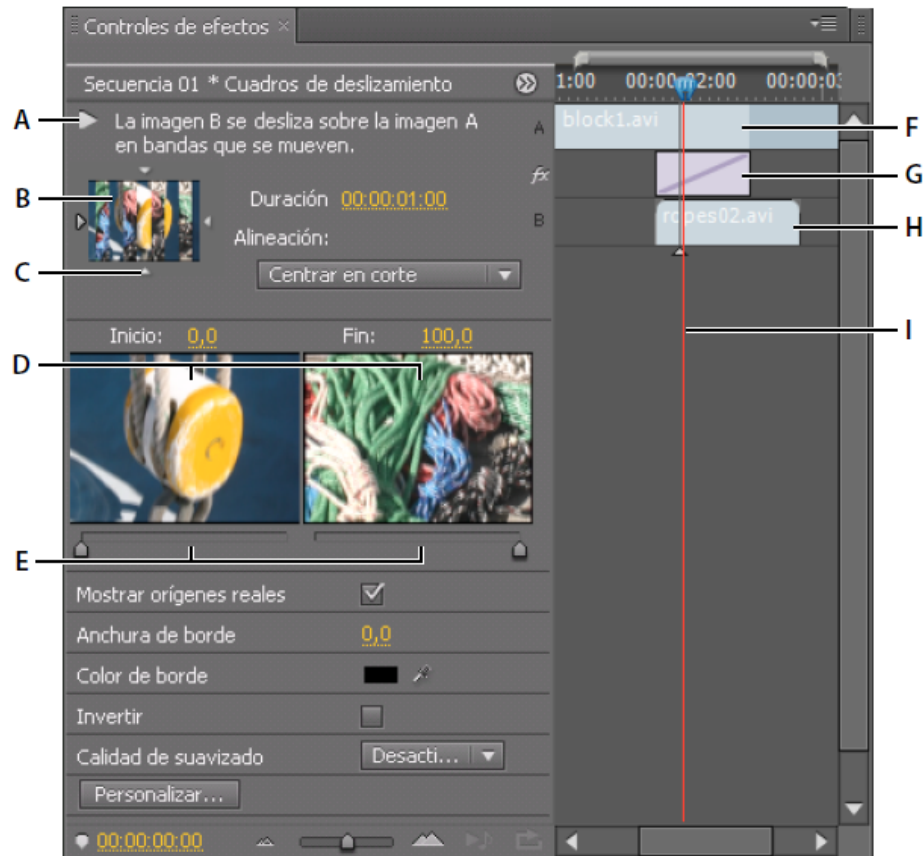


# Edición de Vídeo

- ▶ Una vez está el clip en la secuencia.
- ▶ Opciones Básicas:
  - ▶ Movimiento
    - ▶ Posición
    - ▶ Escala
    - ▶ Rotación
    - ▶ Punto de anclaje
    - ▶ Filtro antiparpadeo
  - ▶ Opacidad
  - ▶ Velocidad
  - ▶ Volumen



# Panel de control de efectos



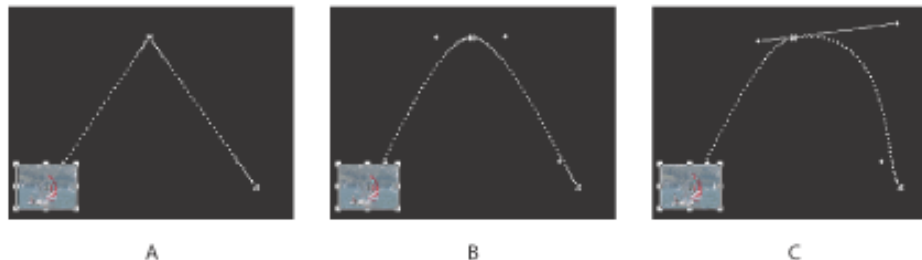
*Transición en el panel Controles de efectos*

*A. Botón Reproducir la transición B. Previsualización de la transición C. Selector de borde D. Previsualizaciones del clip E. Deslizadores de inicio y de fin F. Clip A (primer clip) G. Transición H. Clip B (segundo clip) I. Indicador de tiempo actual*

- ▶ Ventana de proyecto, efectos.
  - ▶ Video
  - ▶ Audio
  - ▶ De transición de audio
  - ▶ De transición de vídeo.

# Efectos y fotogramas clave

- ▶ Se emplean para crear animación en los efectos de vídeo.
- ▶ Los fotogramas clave (keyframes) son puntos clave localizados en fotogramas concretos, para los que definimos unos valores de los diferentes parámetros involucrados.
- ▶ Ventana de Efectos.
- ▶ Control del tiempo y/o espacio.
- ▶ Lineal o Bezier (en la ventana de tiempo/secuencia)
- ▶ <https://youtu.be/ulf3jR2-FIU>

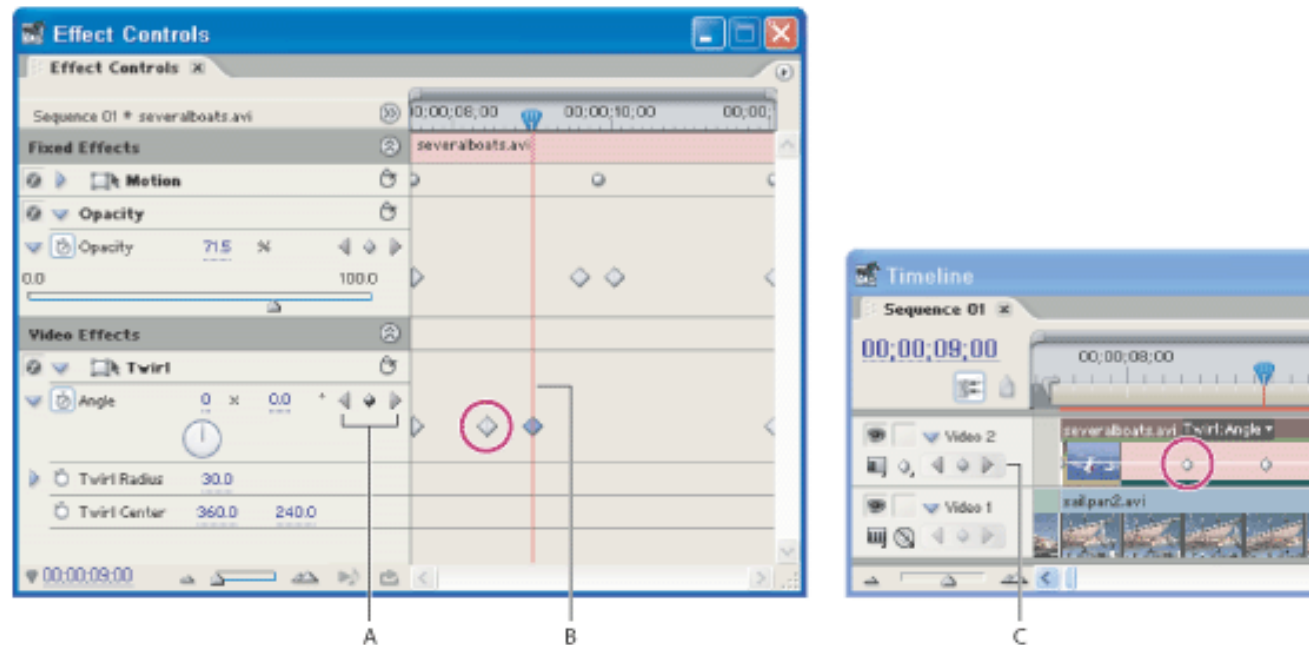


Changing keyframe interpolation **A.** Linear spatial keyframe **B.** Auto Bezier interpolation **C.** Continuous Bezier interpolation



# Editar fotogramas

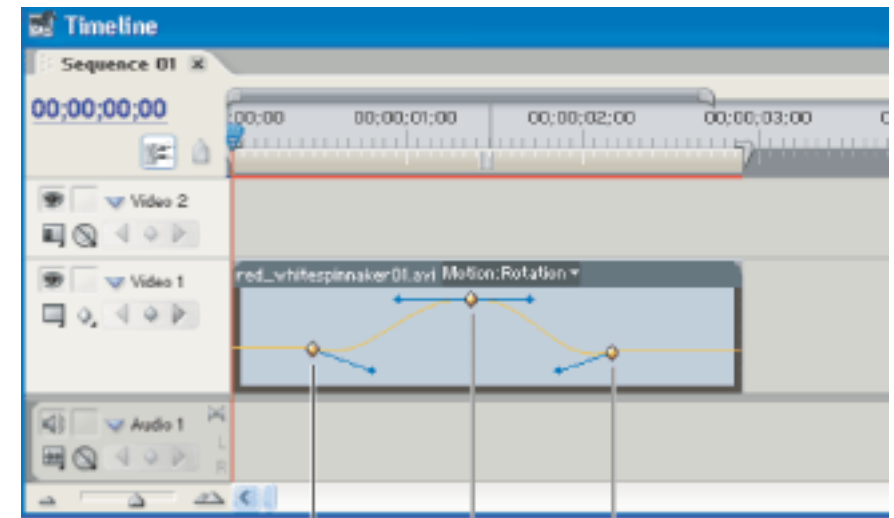
- La edición y navegación de fotogramas en las ventanas de efectos y línea de tiempos nos permite cambiar sus valores, localizaciones, borrarlos y controlar el tipo (bezier o lineal)

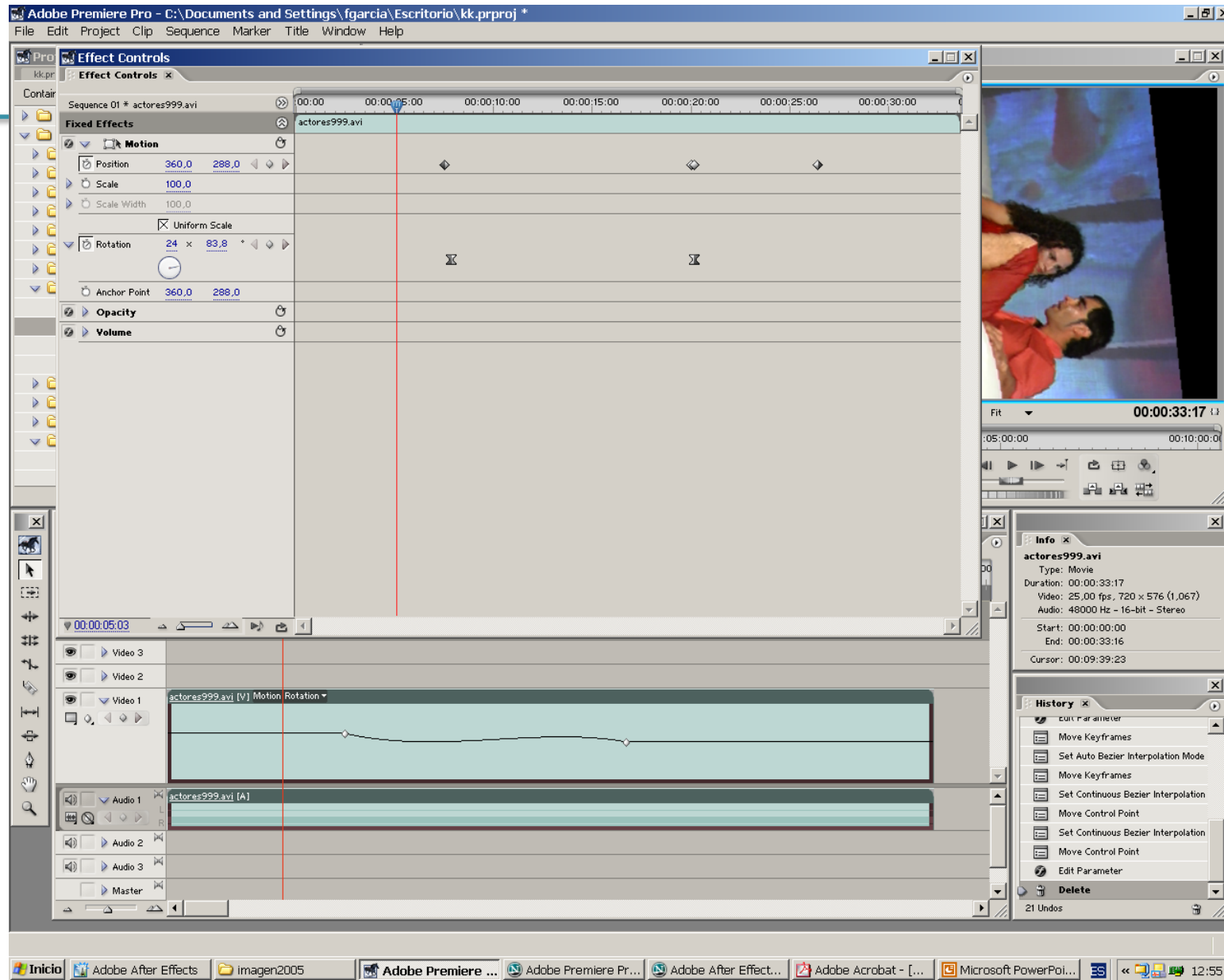


Keyframe navigator **A**. Keyframe navigator in the Effect Controls window **B**. Current-time indicator **C**. Keyframe navigator in the Timeline window

# Fotogramas clave (KeyFrames)

- ▶ A lo largo de la animación el sistema interpola los valores que vayan variando.
- ▶ Las curvas de función representan de forma gráfica la animación de los parámetros.
- ▶ Los fotogramas clave son representados por puntos dentro de la curva, y la pendiente de la curva entre ellos nos muestra el tipo de interpolación empleado (lineal, escalonada).





# Opacidad

---

- ▶ Cuando se trabaja con varias pistas/capas es muy útil poder dotar a éstas de transparencia de forma que se puedan ver las capas mas bajas, o ciertas regiones de ellas, a través de las superiores
- ▶ Las capas disponen de una propiedad llamada Opacidad que mide su nivel de transparencia.
- ▶ La Opacidad difiere sensiblemente de la transparencia propiamente dicha, porque mientras la opacidad se aplica a todo el fotograma de una capa, las transparencias propiamente dichas permiten que en un mismo fotograma haya zonas transparentes y otras que no lo sean.
- ▶ Algunos de los medios para crear transparencias son: Canales alfa, Máscaras, Gama de Color, Trazados

# Canal alfa

---

- ▶ La gran mayoría de programas de edición digital, incorporan la propiedad de crear y guardar con la imagen canales alfa.
- ▶ En Photoshop, Premiere una máscara es otra palabra para definir un canal alfa; también describe el proceso de modificar un canal alfa.
- ▶ Existen dos tipos de canales alfa:
  - ▶ Los canales alfa sencillos
  - ▶ Los canales alfa premultiplicados

# Canales alfa sencillos

- ▶ Guardan la información de la transparencia exclusivamente en un canal alfa, mientras que los otros tres canales sólo recogen información relativa al color.
- ▶ Por lo tanto, la transparencia no será efectiva hasta que no se visualice por un programa que interprete este tipo de canales.



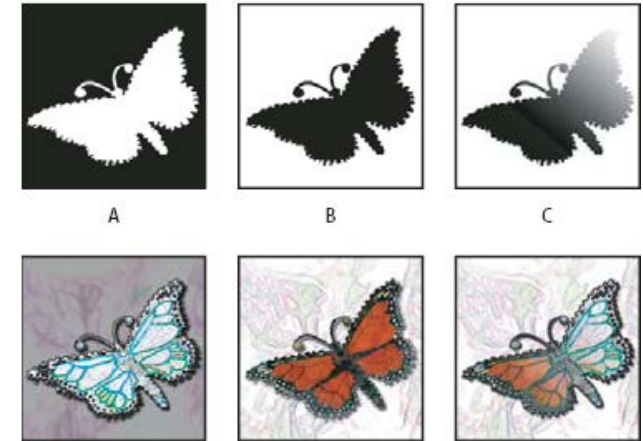
# Canales alfa premultiplicados

---

- ▶ La información de la transparencia se almacena también en los canales de color, a parte del canal alfa.
- ▶ De modo que las áreas de los canales de color que serán transparentes se multiplican o mezclan con un color de fondo que generalmente es negro o blanco .
- ▶ Las zonas totalmente transparentes adquieren ese color de fondo.
- ▶ Cuando se importan hay que indicar el tipo de canal alfa utilizado

# Máscara (Mate)

- ▶ Es una pista/capa o cualquiera de sus canales, que define las regiones de transparencia de otra capa o de esa misma capa. Esta utilidad deriva de las antiguas máscaras de cine empleadas para crear zonas de transparencia.
- ▶ Se necesitan dos capas, la superior que es la que actúa como máscara; y la inferior, sobre la que se va a crear la transparencia, que denominamos de relleno.
- ▶ Se emplea un mate cuando se tiene un canal o un clip que define el área deseada de la transparencia mejor que el canal alfa, o cuando un clip no incluye un canal alfa.



A. Máscara opaca utilizada para proteger el fondo y editar la mariposa

B. Máscara opaca utilizada para proteger la mariposa y colorear el fondo

C. Máscara semitransparente utilizada para colorear el fondo y parte de la mariposa



# Máscara (Mate)

- ▶ Es posible animar cualquiera de las capas (máscara o la de relleno).
- ▶ Es conveniente que la capa de máscara tenga un contraste alto, ya que generalmente la transparencia se genera por luminosidad de sus píxeles.



# Clave de pista mate

- **Clave de pista mate:** Se emplea para mostrar un vídeo sobre otro, empleando un tercero para definir la máscara que crea áreas transparentes en el clip superpuesto. Este efecto requiere dos clips y una máscara, cada uno en su propia pista.

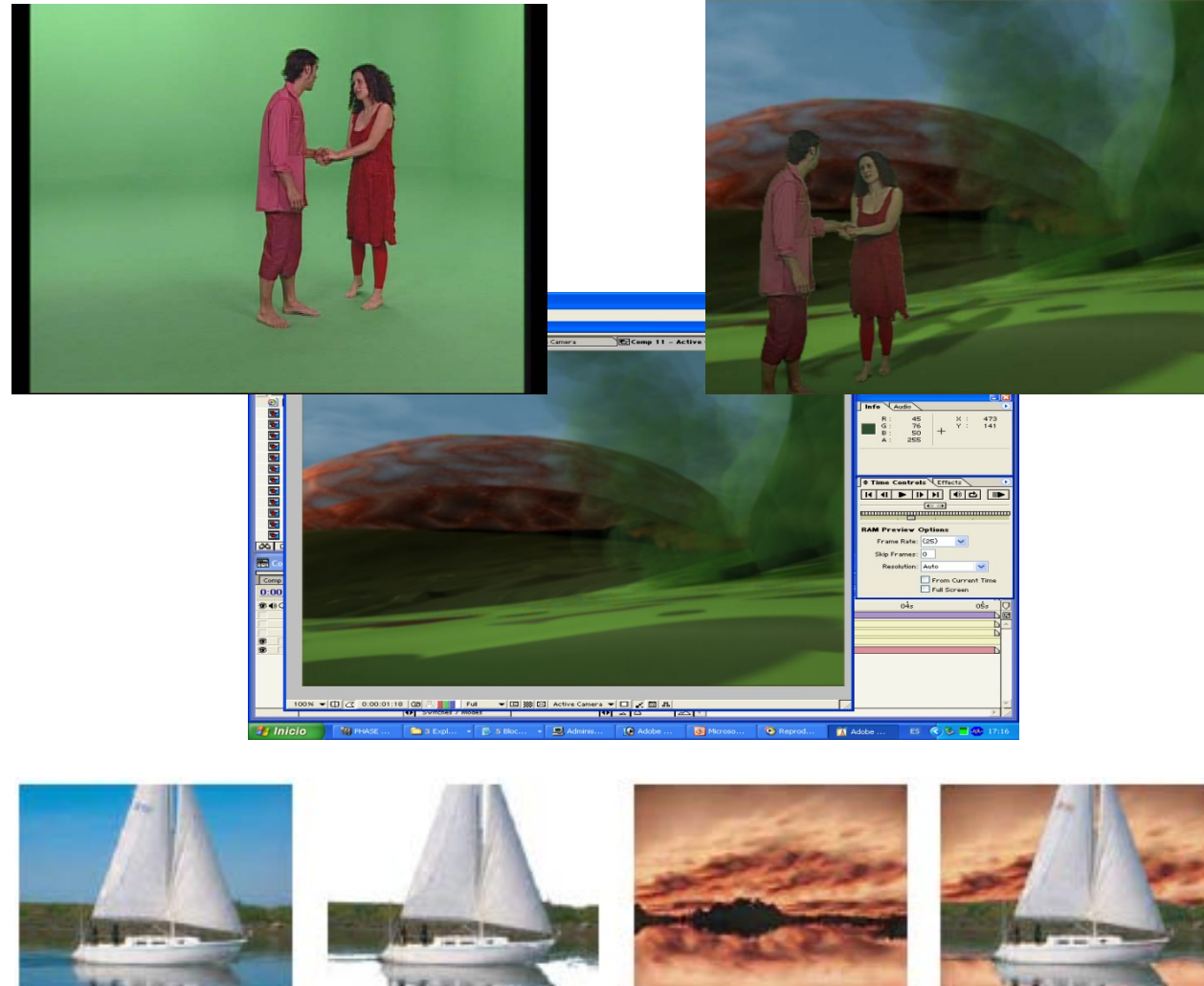


# Gama

---

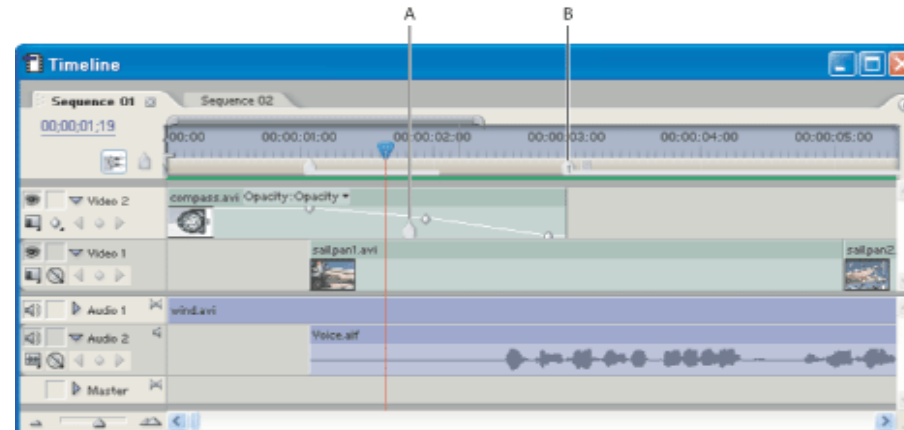
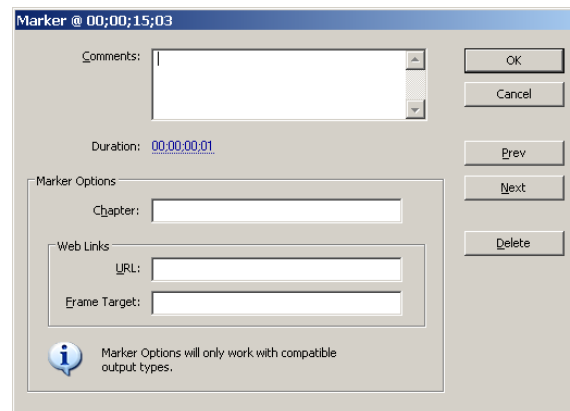
- ▶ Esta técnica permite transformar determinados valores de color o de luminosidad de una capa en píxeles transparentes.
- ▶ Cuando el fondo de una capa presenta un color homogéneo, bastante contrastado con el objeto principal, o valores de luminosidad uniformes, se podrán crear efectos de transparencia de forma sencilla.
- ▶ Este efecto se conoce como Clave de cromacidad: Chroma-Key

# Ejemplo de Gama

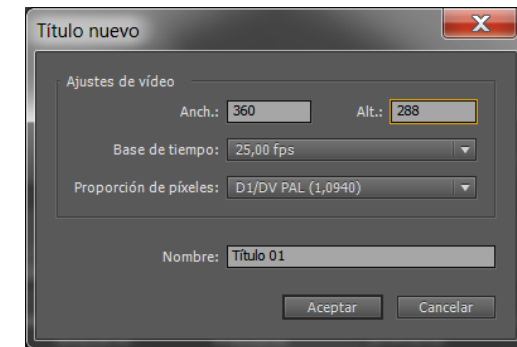
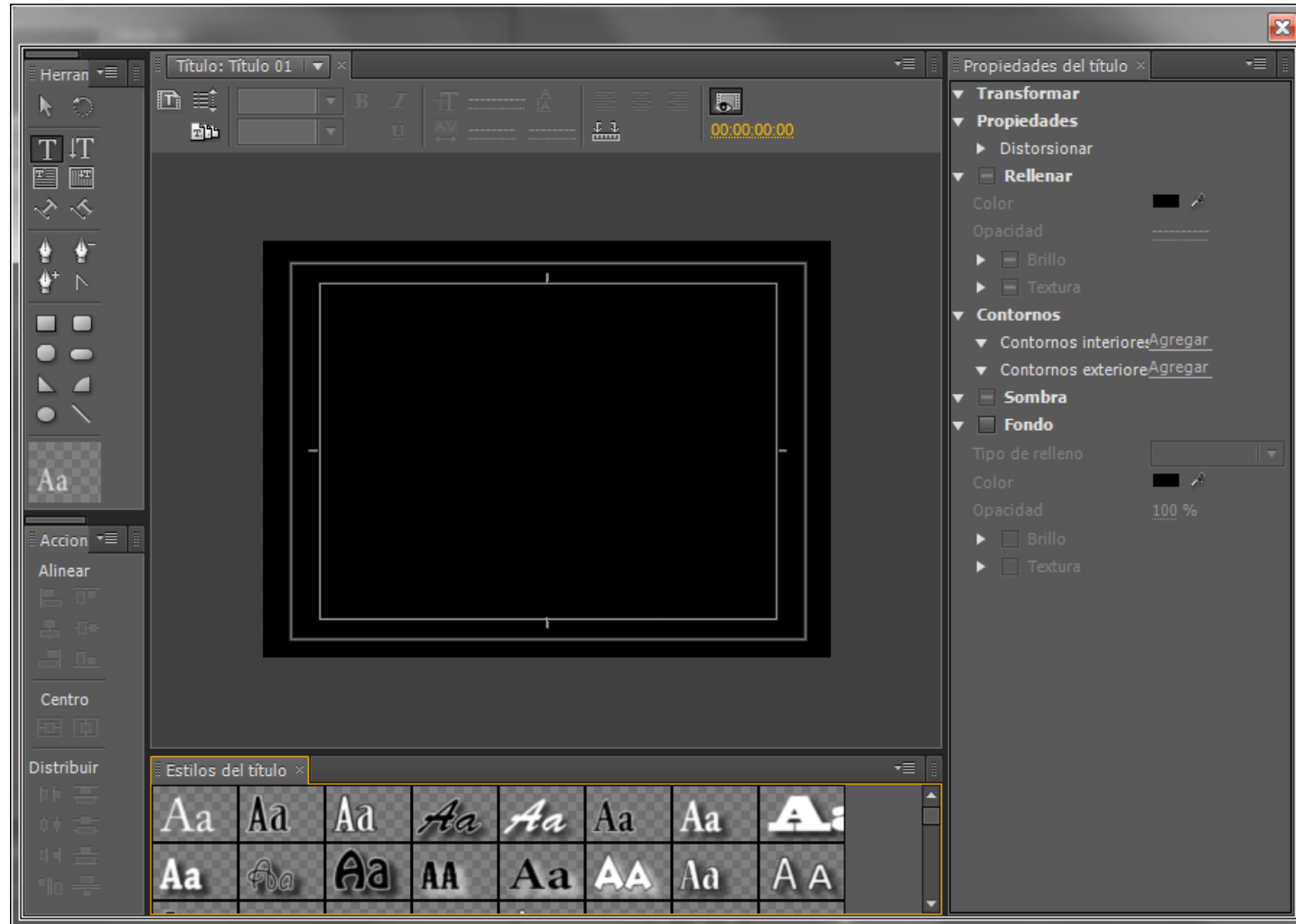


# Marcas de sincronización (markers)

- ▶ Los marcadores indican puntos importantes en tiempo.
- ▶ Cada secuencia y cada clip pueden contener individualmente hasta 100 marcadores numerados (etiquetados a partir la 0 a 99) y tantos marcadores no numerados como queramos.
- ▶ Además los marcadores de la secuencia pueden también contener comentarios:
  - ▶ Si la secuencia está pensada para quemarla en un DVD o publicar en la Web, se pueden utilizar marcadores para especificar enlaces Web o enlaces a capítulos. Los enlaces Web inician un salto a una página del Web en su navegador, y los acoplamientos del capítulo inician un salto a un capítulo en una película QuickTime o un DVD.



# Títulos



# Tituladora

---

- ▶ Se crea en el proyecto como un nuevo objeto de tipo Título.
- ▶ Estilos, Plantillas.
- ▶ Los efectos también se pueden hacer con la lista de efectos de vídeo.
- ▶ Textos horizontales, verticales, a lo largo de una trayectoria.
- ▶ Textos deslizantes (rolling)
- ▶ Dibujos de primitivas, deformaciones.

# Texto Rolling

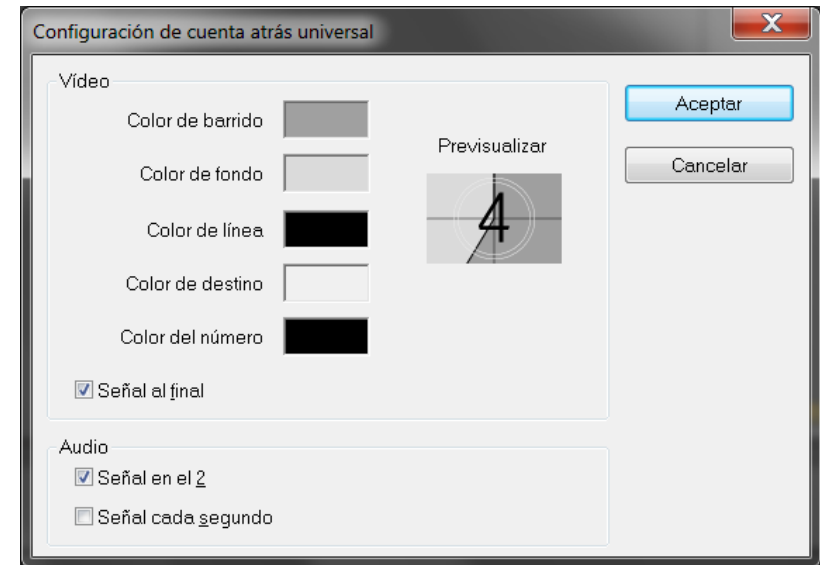
---

- ▶ **Iniciar pantalla** : Especifica que el desplazamiento comience fuera de la pantalla y continúe dentro de ella.
- ▶ **Finalizar pantalla**: Especifica que el desplazamiento continúe hasta que los objetos queden fuera de la pantalla.
- ▶ **Predesplazamiento** Indica el número de fotogramas que se reproducen antes de que comience el desplazamiento.
- ▶ **Suavizar entrada/salida** Determina el número de fotogramas por los que se desplaza el título a una velocidad cada vez mayor/menor hasta que el título alcance la velocidad de reproducción/finalice el desplazamiento.
- ▶ **Postdesplazamiento** Indica el número de fotogramas que se reproducen después de que finalice el desplazamiento.
- ▶ **Arrastre a la izquierda, Arrastre a la derecha** Indica la dirección en que se mueve el desplazamiento.



# Más elementos

- ▶ Barras y tono.
- ▶ Vídeo en negro.
- ▶ Cuenta atrás universal.
- ▶ Color Mate (cartulina de color).



# Creación del producto final

---

- ▶ Una vez tenemos la secuencia final que normalmente estará formada por las secuencias parciales tenemos que crear el producto final.
- ▶ A este proceso se le conoce como exportación, y tendremos que ser precisos a la hora de determinar el formato de salida.

# Exportación

---

- ▶ Las opciones de exportación son muy variadas y hay que tener cuidado con los codecs que se eligen
- ▶ Normalmente los editores también permiten exportar directamente a cinta o a DVD.

# Procedimiento de trabajo

---

- ▶ Como resumen podemos establecer las siguientes fases:
  - Etapa de entrada
  - Etapa de edición
  - Etapa de salida