

ADOBE® ONLOCATION™ CS3

GUÍA DE USUARIO

OL

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Reservados todos los derechos.

Adobe® OnLocation™ CS3 para Windows®

Si esta guía se distribuye con software que incluye un contrato de licencia de usuario final, la guía, así como el software que en ella se describe, se proporcionan bajo licencia y pueden utilizarse o copiarse sólo de acuerdo con los términos de dicha licencia. Exceptuando lo permitido por tal licencia, se prohíbe reproducir, almacenar en un sistema de recuperación o transmitir cualquier parte de esta guía, en cualquier forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, en grabación o de otra forma, sin el previo consentimiento por escrito por parte de Adobe Systems Incorporated. Tenga en cuenta que el contenido de esta guía está protegido por leyes de derechos de autor (copyright), aunque no se distribuya con software que incluya un contrato de licencia de usuario final.

El contenido de esta guía se proporciona sólo con fines informativos, está sujeto a cambios sin previo aviso y no debe interpretarse como un compromiso por parte de Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated no asume ninguna responsabilidad o compromiso por errores o inexactitudes que puedan aparecer en el contenido informativo de esta guía.

Recuerde que el material gráfico o las imágenes existentes que pueda desear incluir en su proyecto pueden estar protegidos por leyes de copyright. La incorporación no autorizada de dicho material en los nuevos trabajos podría infringir los derechos del propietario del copyright. Asegúrese de obtener los permisos pertinentes requeridos por parte del propietario del copyright.

Cualquier referencia a nombres de empresas en las plantillas de ejemplo tiene sólo fines informativos y no pretende referirse a ninguna organización real.

Adobe, el logotipo de Adobe y Adobe OnLocation son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Adobe Systems Incorporated en Estados Unidos y otros países.

Windows es una marca comercial registrada o marca comercial de Microsoft Corporation en Estados Unidos y otros países. Apple es una marca comercial de Apple Inc., registrada en Estados Unidos y en otros países. Cualquier otra marca comercial pertenece a sus propietarios respectivos.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San José, California 95110, EE.UU.

Aviso para los usuarios finales del Gobierno de EE.UU. el software y la documentación son elementos comerciales ("Commercial Items"), tal y como se define este término en 48 C.F.R. §2.101, y constan de "Commercial Computer Software" (software comercial) y de "Commercial Computer Software Documentation" (documentación de software comercial), tal y como se utilizan estos términos en 48 C.F.R. §12.212 o 48 C.F.R. §227.7202, según corresponda. De conformidad con 48 C.F.R. §12.212 o 48 C.F.R. §§227.7202-1 hasta 227.7202-4, según corresponda, el software comercial y la documentación de software comercial se conceden con licencia a los usuarios finales del Gobierno de EE.UU. (a) sólo como elementos comerciales y (b) únicamente con los derechos que se conceden a los demás usuarios finales en los términos y condiciones incluidos en el presente documento. Los derechos no publicados están reservados bajo las leyes de copyright de Estados Unidos. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San José, California 95110-2704, EE.UU. Para los usuarios finales del Gobierno de EE.UU., Adobe se compromete a cumplir todas las leyes de igualdad de oportunidades aplicables, incluidas, si corresponde, las disposiciones de la Orden ejecutiva 11246 y sus enmiendas, Sección 402 de la Ley de asistencia de reajuste para los veteranos de la era de Vietnam (Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act) de 1974 (38 USC 4212), y la Sección 503 de la Ley de rehabilitación (Rehabilitation Act) de 1973 y sus enmiendas, y las regulaciones de 41 CFR, partes 60-1 a 60-60, 60-250 y 60-741. La cláusula de acción afirmativa y las normativas contenidas en la frase anterior se incorporarán por referencia.

Contenido

Capítulo 1: Procedimientos iniciales	1
Instalación	1
Requisitos del sistema	1
Instalación del software	1
Activación del software	1
Registro	2
Léame	2
Recursos	2
Recursos de Ayuda de Adobe	2
Curso en vídeo de Adobe	3
Extras	4
Centro de diseño de Adobe	4
Centro de desarrolladores de Adobe	5
Servicio de atención al cliente	5
Descargas	5
Laboratorios de Adobe	5
Comunidades de usuarios	6
Capítulo 2: Configuración	7
Paso 1: Conexión de cámaras	7
Conexión de una cámara	7
Conexión de varias cámaras	8
Paso 2: Definición de la relación de aspecto del monitor	9
Paso 3: Definición de la opción Modo de volteo	10
Paso 4: Calibración del Monitor de campo	10
Paso 5: Calibración de la cámara con SureShot	12
Capítulo 3: Espacio de trabajo	15
Interfaz del usuario	15
Controles de ventana	15
Desplazamiento por la ventana principal	15
Menú contextual	16
Diales gráficos	16
Menú de configuración en el panel Monitor de campo	16
Teclas de método abreviado	21

Adición de componentes	23
Eliminación de componentes	23
Organización de los componentes	24
Cómo salir de Adobe OnLocation	24
Componentes	24
Monitor de campo	24
Grabadora de vídeo digital	26
Monitores de forma de onda	27
Vectorescopio	27
Spectra 60	27
Analizador de espectro de audio	28
Capturador de DV	28
Reloj de grabación	28
Monitor automático de calidad	29
SureShot	29
Capítulo 4: Análisis de la iluminación, la exposición y el color	31
Evaluación del brillo con las cebras	31
Cómo habilitar o deshabilitar una cebra	31
Configuración de una cebra para identificar zonas brillantes u oscuras	32
Configuración del umbral para una cebra	32
Uso de la opción Oscuro de la cebra para conservar las sombras	32
Evaluación del brillo con los monitores de forma de onda	33
Acerca del rango dinámico de vídeo	33
Acerca de la forma de onda	34
Configuración de la opción Configuración de IRE	35
Configuración de los monitores de forma de onda	36
Modo de forma de onda	36
Modo de línea y modo completo	37
Diales Intensidad e Iluminación	37
Diales Posición y Escala	37
Panorámica y zoom en los monitores de forma de onda	37
Análisis del color con el Vectorescopio y Spectra 60	38
Vectorescopio	38
Configuración del Vectorescopio	39
Panorámica y zoom en el Vectorescopio	40
Spectra 60	40
Mantenimiento de color y brillo consistentes para pantallas verdes o azules	41
Acerca de las alertas de recorte de vídeo	42
Acerca de las funciones de pantalla dividida y piel de cebolla	43

Cómo habilitar la función de pantalla dividida	43
Cómo mover el área dividida	44
Cómo cambiar el tamaño del área dividida	44
Cómo maximizar o restaurar el área dividida	44
Cómo ajustar la opacidad del área dividida	44
Comprobación de la continuidad	44
Creación de secuencias de animación fotograma por fotograma.	45
Configuración de la opción Modo de división	46
Cómo reemplazar la imagen en el área dividida	46
Capítulo 5: Supervisión del audio	47
Analizador de espectro de audio.	47
Modos mono y estéreo	47
Modos de pico, onda y espectro	48
Modos lineal y logarítmico	49
Modos de retención y congelación	49
Acerca de las alertas de audio	49
Alertas de detonaciones de audio	50
Alertas de recortes de audio	50
Capítulo 6: Comprobación del encuadre y el enfoque	51
Descripción general de las herramientas de encuadre y enfoque	51
Encuadre estético.	51
Acerca de la función de cuadrícula.	52
Acerca de los modos Underscan y Overscan	53
Acerca de la visualización del área segura de vídeo.	53
Acerca de la función de máscara de panorámica	54
Acerca de la función de zoom	55
Capítulo 7: Grabación y revisión de clips	57
Grabación de clips	57
Ajustes de grabación.	57
Opción Archivo for. DV	58
Opción de hora de pregrabación	59
Configuración de la descompresión MPEG para evitar fotogramas eliminados	59
Métodos de grabación	60
Grabación estándar	60
Control de grabación desde Adobe OnLocation	60
Control de grabación desde la cámara (grabación esclava)	61
Códigos de tiempo para clips grabados.	61
Grabación activada por movimiento	61

Grabación imagen por imagen	62
Grabación de lapso de tiempo	64
Ajustes de lapso de tiempo para DV y DVCPPro	65
Ajustes de frecuencia de lapso de tiempo para HDV	66
Pausa y reanudación de la grabación	66
Revisión de clips grabados	67
Selección de un clip	67
Uso de los comandos de reproducción básicos	67
Borrado de un clip y navegación	68
Cómo agregar notas a los clips	69
Revisión de la información del clip	69
Capturador de DV	69
Ajuste de la relación de aspecto de píxeles de las imágenes fijas capturadas	70
Captura de imágenes fijas	70
Configuración del Capturador de DV	71
Acceso a imágenes fijas capturadas	71
Grabación de HDV	71
Equilibrio de la calidad de vídeo y el uso de recursos del sistema	72
Opción Líneas visibles	72
Opciones Resolución MPEG y Fotogramas MPEG	72
Selección de la mejor combinación de ajustes	73
Grabación de DVCPPro HD	74
Capítulo 8: Administración de proyectos y clips	77
Administración de proyectos	77
Cómo crear un nuevo proyecto	77
Cómo abrir un proyecto	77
Transferencia de proyectos entre equipos	78
Administración de clips	78
Cómo cambiar el nombre de clips	78
Cómo mover clips dentro del DVR	78
Eliminación de clips de la carpeta Clips en uso	78
Cómo vaciar la carpeta Clips eliminados	79
Importación de clips e imágenes fijas	80
Trabajo con clips de DVCPPro en una aplicación de edición de vídeo	80
Ajustes recomendados del proyecto para aplicaciones de edición de vídeo	81
Telecine de 24P con Adobe OnLocation	81
Índice	83

Antes de empezar a trabajar con el software, dedique unos minutos a leer una descripción general de la instalación y los numerosos recursos disponibles para los usuarios. Tiene a su disposición vídeos informativos, plugins, plantillas, comunidades de usuarios, seminarios, tutoriales, fuentes RSS y mucho más.

Instalación

Compruebe los requisitos del sistema. A continuación, instale y active Adobe OnLocation. Registre el producto para obtener las mayores ventajas.

Requisitos del sistema

- Para ver los requisitos del sistema completos y las recomendaciones para el software de Adobe®, consulte el archivo Léame en el disco de instalación.

Instalación del software

1. Cierre cualquier otra aplicación de Adobe que tenga abierta en el equipo.
2. Inserte el disco de instalación en la unidad de CD o DVD y siga las instrucciones que aparecen en pantalla.

Activación del software

Si tiene una licencia comercial para un usuario de su software de Adobe, se le pedirá que active el software; se trata de un proceso anónimo sencillo que debe completar dentro de un plazo de 30 días desde la primera vez que ejecute el software.

Para obtener más información sobre la activación del producto, consulte el archivo Léame del disco de instalación o visite el sitio Web de Adobe en www.adobe.com/go/activation_es.

Registro

Registre el producto para recibir soporte técnico de instalación, notificaciones de actualizaciones y otros servicios de forma gratuita.

- Para efectuar el registro, siga las instrucciones del cuadro de diálogo Registro, que aparece después de instalar y activar el software.

SUGERENCIA

Si pospone el registro, puede realizarlo en cualquier momento si elige Ayuda > Registrar Adobe OnLocation CS3.

Léame

El disco de instalación contiene el archivo Léame del software. Este archivo también se copia en la carpeta de la aplicación durante la instalación del producto. Abra el archivo para leer información importante sobre los temas siguientes:

- Requisitos del sistema
- Instalación (incluida la desinstalación del software)
- Activación y registro
- Solución de problemas
- Servicio de atención al cliente
- Avisos legales

Recursos

Adobe proporciona recursos en diversos medios para ayudarle a aprovechar al máximo la funcionalidad de Adobe OnLocation.

Recursos de Ayuda de Adobe

La documentación del software de Adobe está disponible en varios formatos.

Ayuda del producto y Ayuda LiveDocs La Ayuda del producto proporciona acceso a toda la documentación y el contenido educativo disponibles en el momento de publicar el software. Está disponible en el menú Ayuda del software de Adobe.

La Ayuda LiveDocs incluye todo el contenido de la Ayuda del producto y actualizaciones y vínculos a contenido educativo adicional disponible en Internet. En algunos productos, también puede agregar comentarios a los temas de la Ayuda LiveDocs. Encontrará la Ayuda LiveDocs del producto en el Centro de recursos de ayuda de Adobe, en www.adobe.com/go/documentation_es.

La mayoría de las versiones de la Ayuda del producto y LiveDocs le permiten realizar búsquedas en sistemas de Ayuda de varios productos. Los temas también pueden incluir vínculos a contenido relevante en Internet o a temas de la Ayuda de otro producto.

La Ayuda, tanto en el producto como en Internet, es como un concentrador para obtener acceso a contenido adicional y comunidades de usuarios. La versión más completa y actualizada de la Ayuda siempre está disponible en Internet.

Documentación en formato PDF La Ayuda del producto también está disponible en formato PDF optimizado para su impresión. Otros documentos, como guías de instalación y artículos técnicos, también pueden proporcionarse como PDF.

Toda la documentación en PDF está disponible en el Centro de recursos de ayuda de Adobe, en www.adobe.com/go/documentation_es. Para ver la documentación en PDF incluida con el software, busque en la carpeta Documents del disco de instalación o contenido.

Documentación impresa En Adobe Store, en www.adobe.com/go/store_es, puede adquirir ediciones impresas de la Ayuda del producto. En Adobe Store también encontrará libros publicados por socios editores de Adobe.

Todos los productos de Adobe Creative Suite® 3 incluyen una guía de flujo de trabajo impresa, y es posible que los productos independientes de Adobe incluyan una guía de procedimientos iniciales impresa.

Curso en vídeo de Adobe

El curso en vídeo de Adobe Creative Suite 3 ofrece más de 200 vídeos de formación que tratan una amplia gama de temas para profesionales de la impresión, Internet y el vídeo.

Puede utilizar el curso en vídeo de Adobe para aprender sobre cualquier producto de Creative Suite 3. Muchos de los vídeos incluidos muestran cómo utilizar conjuntamente las aplicaciones de Adobe.

Al iniciar el curso en vídeo de Adobe, elija los productos sobre los cuales desea aprender y los temas que desea ver. Puede ver detalles sobre cada vídeo para dirigir y centrar el aprendizaje en temas concretos.

Comunidad de expertos Con esta versión, Adobe Systems invitó a su comunidad de usuarios a compartir su experiencia y conocimientos. Adobe y lynda.com presentan tutoriales, sugerencias y trucos de diseñadores y programadores importantes, como Joseph Lowery, Katrin Eismann y Chris Georgenes. Puede ver y oír a los expertos de Adobe, como Lynn Grillo, Greg Rewis y Russell Brown. En total, más de 30 expertos en los productos comparten sus conocimientos.

Tutoriales y archivos de origen El curso en vídeo de Adobe incluye formación para usuarios inexpertos y experimentados. También encontrará vídeos sobre características nuevas y técnicas fundamentales. Cada vídeo trata un único tema y suele durar entre tres y cinco minutos. La mayoría de vídeos incluyen un tutorial ilustrado y archivos de origen, para poder imprimir los pasos detallados y realizar el tutorial usted mismo.

Uso del curso en vídeo de Adobe Puede obtener acceso al curso en vídeo de Adobe desde el DVD incluido con el producto de Creative Suite 3. También está disponible en línea en www.adobe.com/go/learn_videotutorials_es. Adobe agregará vídeos nuevos periódicamente al curso en vídeo en línea; visite el sitio Web para ver las novedades.

Extras

Tiene a su disposición una amplia gama de recursos que le ayudarán a aprovechar al máximo el software de Adobe. Algunos de estos recursos se instalan en el equipo durante el proceso de instalación; en el disco de instalación o contenido se incluyen muestras y documentos útiles adicionales. La zona de intercambio de Adobe también ofrece extras exclusivos en línea, en www.adobe.com/go/exchange_es.

Durante la instalación del software, se colocan una serie de recursos en la carpeta de la aplicación. Para ver esos archivos, vaya a *[unidad de inicio]*/Archivos de programa/Adobe/Adobe OnLocation CS3.

Centro de diseño de Adobe

Centro de diseño de Adobe ofrece artículos, ideas y formación de expertos del sector, diseñadores importantes y socios editores de Adobe. Se agrega contenido nuevo cada mes.

Encontrará cientos de tutoriales sobre productos de diseño y obtendrá sugerencias y técnicas mediante vídeos, tutoriales en HTML y capítulos de libros de muestra.

Las nuevas ideas son el núcleo de Think Tank, Dialog Box y Gallery:

- Los artículos de Think Tank analizan la relación de los diseñadores actuales con la tecnología y el significado de sus experiencias para el diseño, las herramientas de diseño y la sociedad en general.
- En Dialog Box, los expertos comparten nuevas ideas sobre el diseño digital y los gráficos en movimiento.
- Gallery muestra cómo los artistas comunican el diseño en movimiento.

Visite el Centro de diseño de Adobe en www.adobe.com/go/designcenter_es.

Centro de desarrolladores de Adobe

El Centro de desarrolladores de Adobe proporciona muestras, tutoriales, artículos y recursos de la comunidad para programadores que crean aplicaciones de Internet con contenido enriquecido, sitios Web, contenido móvil y otros proyectos con productos de Adobe.

El Centro de desarrolladores también contiene recursos para programadores que desarrollan plugins para productos de Adobe.

Además de código de muestra y tutoriales, encontrará fuentes RSS, seminarios en línea, SDK, guías para crear secuencias de comandos y otros recursos técnicos.

Visite el Centro de desarrolladores de Adobe en www.adobe.com/go/developer_es.

Servicio de atención al cliente

Visite el sitio Web de soporte técnico de Adobe, en www.adobe.com/go/support_es, para buscar información de solución de problemas para el producto y obtener información acerca de las opciones de soporte técnico gratuitas y de pago. En la sección de formación podrá tener acceso a libros de Adobe Press, diversos recursos de formación, programas de certificación de software de Adobe y mucho más.

Descargas

Visite www.adobe.com/go/downloads_es para obtener actualizaciones gratuitas, versiones de prueba y software útil. Además, Adobe Store (en www.adobe.com/go/store_es) proporciona acceso a miles de plugins de otros fabricantes que ayudan a automatizar las tareas, personalizar los flujos de trabajo, crear efectos profesionales especializados y mucho más.

Laboratorios de Adobe

Los Laboratorios de Adobe ofrecen la oportunidad de experimentar y evaluar tecnologías y productos nuevos e incipientes de Adobe.

En los Laboratorios de Adobe tendrá acceso a recursos como los siguientes:

- Software y tecnologías que todavía no han salido al mercado
- Muestras de código y prácticas recomendadas para acelerar el aprendizaje
- Versiones iniciales de documentación técnica y del producto
- Foros, contenido basado en wiki y otros recursos fruto de la colaboración que le ayudarán a interactuar con programadores con ideas parecidas

Los Laboratorios de Adobe fomentan un proceso de desarrollo de software fruto de la colaboración. En este entorno, los clientes pueden llegar a ser productivos rápidamente con productos y tecnologías nuevos. Los Laboratorios de Adobe también es un foro para recopilar los comentarios iniciales, que los equipos de desarrollo de Adobe utilizan para crear software que se ajuste a las necesidades y expectativas de la comunidad.

Visite los Laboratorios de Adobe en www.adobe.com/go/labs_es.

Comunidades de usuarios

Las comunidades de usuarios incluyen foros, blogs y otros medios para que los usuarios compartan tecnologías, herramientas e información. Los usuarios pueden plantear preguntas y descubrir cómo otros usuarios aprovechan su software al máximo. Hay disponibles foros de usuario a usuario en inglés, francés, alemán y japonés; los blogs se publican en una amplia gama de idiomas.

Para participar en foros o blogs, visite www.adobe.com/go/communities_es.

Paso 1: Conexión de cámaras

Adobe® OnLocation™ CS3 funciona con cámaras DV NTSC o PAL, así como con cámaras HDV y DVCPPro. La aplicación detecta automáticamente el estándar y el formato de vídeo de la cámara, por lo que no tiene que cambiar ningún ajuste ni definir propiedades del proyecto. Para algunas cámaras, no obstante, debe definir el espacio de color manualmente mediante el menú de superposición Monitor de campo.

Adobe OnLocation se comunica con cámaras y otros dispositivos compatibles con OHCI mediante el estándar IEEE 1394, también conocido como FireWire e i.Link. Si la cámara no dispone de conector 1394, puede transmitir su señal a través de un convertidor analógico-digital que genere una señal compatible con OHCI.

NOTA

Adobe OnLocation no admite videocámaras que graben en DVD, discos duros o memoria flash de estado sólido, a menos que sean compatibles con salida DV o HDV a través de una conexión FireWire.

Conexión de una cámara

1. Conecte el extremo de un cable 1394 a un puerto FireWire del equipo.
2. Con la cámara apagada, conecte el otro extremo del cable al puerto FireWire de la cámara.

ATENCIÓN

Aunque es posible que algunos dispositivos IEEE 1394 se puedan intercambiar en caliente, puede dañar los puertos FireWire si conecta un cable con la cámara encendida. Por consiguiente, Adobe recomienda apagar la cámara antes de conectar el cable.

3. Encienda la cámara y configúrela en modo de grabación/cámara.
4. Elija la cámara en el menú Dispositivos.

Conexión de varias cámaras

Adobe OnLocation le permite conectarse a tantas cámaras como buses 1394 tenga. Sin embargo, Adobe OnLocation no admite la conexión de varias cámaras a una tarjeta FireWire. El sistema debe disponer de un bus FireWire para cada cámara.

Para cambiar entre las cámaras conectadas al equipo, elija la cámara que desee en el menú Dispositivos o haga clic con el botón secundario en cualquier lugar de la interfaz y elija Dispositivos. No puede cambiar de cámara durante la grabación.

NOTA

La función de pantalla dividida resulta útil para comparar y calibrar el brillo y el color de dos o más cámaras, a fin de que el vídeo de todas ellas tenga el mismo aspecto. Si dos cámaras están suficientemente cercanas, conéctelas al equipo, ajuste la configuración manual de una de ellas y grabe un pequeño clip en el disco duro. A continuación, cambie a la segunda cámara y habilite la función de división entre el clip grabado desde la primera cámara y la fuente en directo de la segunda cámara. A continuación, ajuste el iris, el equilibrio de blancos y otras opciones para que la imagen de la segunda cámara tenga una continuidad correcta con la imagen de la primera cámara.

1394 puertos: si el equipo no dispone de ningún puerto 1394 o no tiene suficientes puertos de este tipo, puede agregar una o más tarjetas FireWire: tarjetas PCI para un equipo de escritorio y tarjetas PCMCIA para un equipo portátil.

1394 cables: la mayoría de cámaras compatibles con 1394 disponen de un puerto de cuatro patillas. Los equipos pueden tener puertos de cuatro o de seis patillas. Antes de comprar el cable, compruebe si necesita un cable de cuatro a cuatro clavijas o de cuatro a seis clavijas.

Con las cámaras DV y HDV puede usar cables 1394 de hasta 25 metros (80 pies) de longitud. La longitud máxima de los cables para HD DVCPPro es de 4,5 metros (15 pies), porque la velocidad de los datos es mucho mayor. Puede usar repetidores para crear una cadena de hasta 16 cables.

NOTA

Visite la base de conocimientos de Adobe en www.adobe.com/go/support_es para obtener la información más reciente acerca de la solución de problemas de captura de vídeo digital en Adobe OnLocation.

Paso 2: Definición de la relación de aspecto del monitor

La relación de aspecto de una imagen rectangular describe la relación entre sus dimensiones a lo ancho y a lo alto. Aunque Adobe OnLocation no tiene manera de saber cuál es la relación de aspecto correcta para una señal de vídeo concreta, le ofrece un control preciso en cuanto a la relación de aspecto de la imagen mostrada en el Monitor de campo. Para cambiar este ajuste, cambie la opción Aspecto del monitor en el menú Monitor de campo.

Aunque las relaciones de aspecto se suelen representar como relaciones (por ejemplo, 2:1), el uso de este tipo de valor es limitado para este control. En su lugar, este control funciona con un valor decimal, que es igual al primer valor de la relación dividido por el segundo. Por ejemplo, el valor 1.333 es igual a 4 dividido entre 3, es decir, a 4:3.

Configuración de la relación de aspecto del Monitor de campo

En el Monitor de campo, haga clic en el botón Menú. A continuación, en el menú de superposición, haga clic en Pág. siguiente.

Realice una de las operaciones siguientes:

- Elija la relación de Aspecto del monitor de entre el intervalo que va de 1.000 (1:1, que define un cuadrado) a 2.400 (12:5).
- Para 4:3, pulse F8 o establezca el aspecto en 1.333.
- Para 16:9, pulse Ctrl+F8 o establezca el aspecto en 1.778.

SUGERENCIA

Si no está seguro de cuál debería ser el valor de este ajuste, puede comprobarlo si dirige la cámara a una imagen circular paralela al plano de la lente. Si la forma tiene un aspecto circular en el Monitor de campo, el ajuste es correcto. En caso contrario, cambie el ajuste hasta que la forma sea correcta.

Si la forma de la imagen no es la esperada con el ajuste actual, compruebe si está habilitada la función de máscara de panorámica, en cuyo caso las barras de máscara pueden limitar lo que ve. Consulte [“Acerca de la función de máscara de panorámica” en la página 54](#) para obtener más información.

Paso 3: Definición de la opción Modo de volteo

Algunos adaptadores de lentes, como RedRock Micro M2, invierten la imagen. En algunas situaciones de filmación y edición, es posible que desee ver el vídeo invertido en una dimensión u otra. Para adaptarse a estas situaciones, la función de volteo de Adobe OnLocation le permite voltear la imagen del monitor de forma horizontal, vertical o en ambas dimensiones.

Volteo de la imagen en el Monitor de campo

Realice una de las operaciones siguientes:

- Haga clic en el <<icono>> botón Menú en el Monitor de campo. En el menú de superposición, haga clic en Pág. siguiente. En la pantalla siguiente, haga clic en Pág. siguiente de nuevo. Seleccione un Modo de volteo en los ajustes del menú Monitor de campo.
- Para voltear la imagen horizontalmente, pulse Alt+Mayús+H.
- Para voltear la imagen verticalmente, pulse Alt+Mayús+V.
- Para voltear la imagen vertical y horizontalmente, pulse Alt+Mayús+M.

Paso 4: Calibración del Monitor de campo

Las barras de color integradas calibran la pantalla del equipo para mostrar niveles de brillo, blanco y color para igualar lo grabado por la cámara. Este paso garantiza que lo que ve en el Monitor de campo refleja de forma precisa lo que verá en postproducción. Adobe recomienda volver a calibrar la pantalla cada vez que la iluminación en torno al equipo cambie de forma significativa.

NOTA

La calibración del Monitor de campo sólo afecta a lo que ve en Adobe OnLocation. No tiene ninguna consecuencia en el brillo, color y otros ajustes de los clips grabados.

Calibración del Monitor de campo

Las propiedades que cambia al calibrar el Monitor de campo interactúan entre sí, por lo que es importante realizar los pasos del procedimiento siguiente en el orden especificado.

SUGERENCIA

Para tener un control más preciso al ajustar un dial, mantenga pulsada la tecla Ctrl antes de seleccionar y arrastrar el dial.



1. Si las barras de color no están presentes, haga clic en el botón Barras. Si el botón Azul está habilitado, haga clic en él para desactivarlo.
2. Gire el dial Croma completamente hacia abajo. Esto elimina todo el color, reduciendo las barras a tonalidades de gris.
3. Busque las tres barras oscuras estrechas situadas debajo de la segunda y tercera barra desde la derecha. Estas barras se denominan barras de impacto y se usan para calibrar el contraste. Ajuste el dial Contraste para que la barra de la izquierda y la del centro sean idénticas y la barra de la derecha sea un poco más clara que las otras dos.

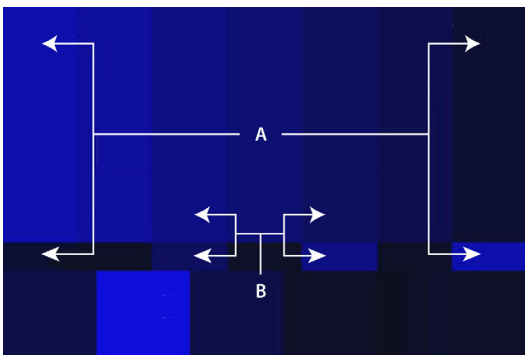


4. Busque las tres barras blancas estrechas situadas debajo de la segunda y tercera barra desde la izquierda. Ajuste el dial Brillo de forma que las dos barras de la izquierda sean indistinguibles y que la barra de la derecha sea un poco más oscura que las otras dos.



5. Haga clic en el botón Azul. Esto convierte las barras en tonalidades de azul.

- Ajuste el dial Croma hasta que la sección alta situada en la parte superior de cada una de las barras exteriores tenga el mismo tono que el pequeño bloque situado justo debajo.



A) Ajuste el dial Croma hasta que las barras altas exteriores coincidan con los pequeños bloques adyacentes B) (Paso 7) Ajuste el dial Fase hasta que el tercer y el quinto bloque alto coincidan con los pequeños bloques adyacentes.

- Si es necesario, ajuste el dial Fase hasta que la tercera y quinta barra tengan el mismo tono que los pequeños bloques justo debajo.
- Haga clic en el botón Azul y en el botón Barras para volver a la visualización de vídeo.

SUGERENCIA

Coloque la pantalla del equipo en un ángulo que reduzca los reflejos. Al filmar con luz directa del sol, considere la posibilidad de usar un protector contra la luz solar en la pantalla para obtener una mejor visibilidad.

Paso 5: Calibración de la cámara con SureShot

Las cámaras de mejor calidad y más caras no resultan adecuadas a menos que se definan correctamente el enfoque y la exposición. En cambio, si el enfoque es nítido, el equilibrio de blancos está configurado correctamente y la exposición e iluminación de la escena de la cámara ofrecen el rango dinámico máximo, puede conseguir un vídeo de calidad totalmente aceptable incluso de una cámara de calidad modesta. Para ayudarle a conseguir el mejor resultado con la cámara, el componente SureShot de Adobe OnLocation analiza digitalmente la imagen de la cámara y proporciona retroalimentación gráfica que permite calibrar la cámara y ajustar la iluminación de forma correcta.

Aunque las funciones Monitor de forma de onda, Vectorescopio y Monitor de campo proporcionan las herramientas de análisis que le permiten evaluar el enfoque, la exposición y el equilibrio de blancos, SureShot tiene varias ventajas. En primer lugar, agrupa los datos en un único medidor fácil de leer. En segundo lugar, analiza únicamente una parte definida del fotograma (concretamente el área donde ha colocado las tarjetas SureShot).



Para trabajar con SureShot, son necesarias las tarjetas de enfoque, exposición y equilibrio de blancos que se incluyen en la versión en caja de Adobe OnLocation y que son opcionales con la versión descargable.

Calibración de SureShot

1. Deshabilite los controles automáticos de la cámara, especialmente el enfoque automático, el equilibrio de blancos automático y el iris automático. Además, encuadre e ilumine la escena tal como la filmará.
2. Realice una de las operaciones siguientes:
 - Si el módulo Configuración de cámara SureShot no está abierto, haga clic con el botón secundario en cualquier parte de la interfaz, elija Agregar componente y, a continuación, elija Configuración de cámara SureShot.
 - Si SureShot ya está abierto (esquina inferior derecha del diseño en bastidor), vaya al paso siguiente.
3. En el módulo Configuración de cámara SureShot, haga clic en cada uno de los botones numerados en orden y siga las instrucciones para calibrar SureShot.
4. Para desactivar la máscara amarilla una vez finalizados los pasos de SureShot, vuelva a la primera página haciendo clic en el botón 1.

Ahora puede empezar a usar SureShot.

Interfaz del usuario

Agregue o quite componentes para personalizar Adobe OnLocation para tareas específicas. A continuación, controle los componentes de forma parecida a cómo controlaría sus homólogos de hardware.

Controles de ventana

Si el monitor del equipo está configurado en una resolución superior a 1.024 x 768, Adobe OnLocation se muestra en una ventana estándar cuyo tamaño se puede cambiar. Si la resolución del monitor es de 1.024 x 768, Adobe OnLocation ocupa toda la pantalla y no tiene barra de título. En este caso, puede cambiar a otra aplicación en ejecución haciendo clic en el botón de Windows o pulsando Alt+Tab. Adobe OnLocation no admite resoluciones inferiores a 1.024 x 768.

Desplazamiento por la ventana principal

Cómo desplazarse por la ventana principal

- Para desplazarse hacia arriba y abajo por componentes, arrastre la barra de desplazamiento de la derecha de la ventana.
- Para subir o bajar unos cuantos píxeles a la vez, haga clic en las flechas arriba o abajo de la barra de desplazamiento. Cada clic es igual a 100 píxeles (o 1 U en terminología de bastidor).
- Si el mouse dispone de rueda, también sirve para desplazarse por la interfaz, con dos excepciones. Si el puntero se sitúa sobre la Grabadora de vídeo digital (DVR), la rueda se desplaza por la lista de clips. Si el puntero se coloca sobre el fotograma de vídeo del Monitor de campo después de hacer clic en el botón Zoom, la rueda acercará o alejará el clip.

Menú contextual

Al hacer clic con el botón secundario del mouse (o el equivalente del panel táctil) en cualquier lugar de Adobe OnLocation, se abre un menú a través del cual puede realizar las tareas siguientes:

- Abrir el submenú Agregar componente, donde puede mostrar cualquier componente de Adobe OnLocation.
- Abrir el submenú Ayuda, donde puede iniciar la Ayuda en línea, acceder a varias páginas Web de Adobe o comprobar si hay actualizaciones.
- Acceder a ayuda acerca del componente sobre el cual está situado el puntero.
- Crear un proyecto nuevo o abrir un proyecto existente.
- Abrir la carpeta que contiene cualquiera de los siguientes archivos: clips expulsados, clips enviados a la papelera e imágenes fijas capturadas con el Capturador de DV.
- Vaciar la carpeta Clips eliminados.
- Seleccionar un dispositivo de una lista de dispositivos disponibles para supervisarlos.
- Salir de Adobe OnLocation.

Diales gráficos

Varios de los componentes de Adobe OnLocation utilizan diales gráficos como controles. Para girar un dial en el sentido de las agujas del reloj, haga clic en él y arrástrelo hacia abajo. Para girar un dial en el sentido contrario al de las agujas del reloj, haga clic en él y arrástrelo hacia arriba. Para restablecer un dial a su posición predeterminada, haga doble clic en él. Esta acción no tiene ninguna consecuencia en diales que no tienen un ajuste predeterminado, como la selección de línea en el Vectorescopio.

Para tener un control preciso, mantenga pulsada la tecla Ctrl mientras selecciona y arrastra un dial.

Menú de configuración en el panel Monitor de campo

El botón Menú de la esquina inferior izquierda del Monitor de campo abre y cierra un menú de superposición con ajustes para una serie de componentes. Para elegir una opción, haga clic en ella o utilice las teclas de flecha arriba o abajo para desplazarse a ella.

Cómo cambiar la configuración de la opción actual

- Seleccione y arrastre horizontalmente.
- Haga clic en la flecha derecha o izquierda situada después de la entrada de menú. Si hace clic en uno de estos botones y lo mantiene pulsado, el valor se desplaza rápidamente por las configuraciones disponibles.
- Pulse la tecla flecha derecha o flecha izquierda. Si mantiene pulsada una de estas teclas, el valor se desplaza rápidamente por las configuraciones disponibles.

En la tabla siguiente se definen brevemente las funciones de estas opciones de menú. Cada valor de configuración se trata con mayor detalle en la sección correspondiente de esta guía. Haga clic en [Pág. siguiente](#) o en [Pág. anterior](#) para desplazarse por las páginas del Menú.

Opción de configuración	Función
Archivo for. DV	<p>Especifica el formato de archivo DV con que Adobe OnLocation guarda los clips. Las opciones son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • AVI T1 para archivos .avi DV de tipo 1 • AVI T2 para archivos .avi DV de tipo 2 (configuración predeterminada) • QUIKTM para archivos .mov estándar de QuickTime que se usarán en una plataforma Apple <p>Consulte “Opción Archivo for. DV” en la página 58</p>
For. archi. HDV	<p>Especifica el formato en el que desea grabar clips HDV. Las opciones son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • MPEG (flujo de programa MPEG-2): permite grabación de lapso de tiempo e imagen por imagen y ofrece la máxima compatibilidad con aplicaciones de edición y postproducción. • M2T: conserva el código de tiempo de la cinta (sólo para cámaras Sony) y otros metadatos de la cámara. <p>Consulte “Opción Archivo for. DV” en la página 58.</p>
Frecuen. TmLps	<p>Controla la frecuencia de exposición para la grabación de lapso de tiempo. El valor predeterminado es 30 fotogramas. Consulte “Grabación de lapso de tiempo” en la página 64.</p>
F. netos TmLps	<p>Pausa la grabación después de capturar el número de fotogramas especificado cuando realiza grabaciones en modo de lapso de tiempo. Consulte “Grabación de lapso de tiempo” en la página 64.</p>
Esclavo DVR en	<p>Configura la DVR para que inicie y detenga automáticamente la grabación con la cámara (consulte “Control de grabación desde la cámara (grabación esclava)” en la página 61) (valor predeterminado) o al activarse por movimiento (consulte “Grabación activada por movimiento” en la página 61).</p>
Umbral movi.	<p>Especifica la cantidad de movimiento necesaria para iniciar la grabación cuando está habilitada la grabación activada por movimiento. Consulte “Grabación activada por movimiento” en la página 61.</p>

Opción de configuración	Función
Fotogramas para activar	Especifica el número de fotogramas consecutivos que deben superar el valor de umbral de movimiento antes de iniciar la grabación activada por movimiento. Consulte “Grabación activada por movimiento” en la página 61.
FiltroRuido mov	Especifica un valor de resta que impide que el ruido en la señal de vídeo active la grabación activada por movimiento. Consulte “Grabación activada por movimiento” en la página 61.
H. para. movim.	Especifica durante cuánto tiempo continúa la grabación activada por movimiento después de que el movimiento haya caído por debajo del valor de umbral de movimiento. Consulte “Grabación activada por movimiento” en la página 61.
H. pregrabación	Especifica la duración del búfer del predesplazamiento de DVR. El intervalo va de 0 a 34 segundos para vídeo NTSC y de 0 a 40 segundos para vídeo PAL. Un valor de cero deshabilita el búfer de predesplazamiento de DVR. El valor predeterminado es 5 segundos. Consulte “Opción de hora de pregrabación” en la página 59.
Mos. espac. HDD	Especifica cuándo el Monitor de campo muestra el espacio restante en la unidad de disco duro. Las opciones son Siempre y Adver.
Advertencia HDD	Especifica el umbral de espacio disponible en la unidad de disco duro en el que se mostrará una advertencia si la opción Mos. espac. HDD está establecida en Adver. El valor se expresa en megabytes.
Det. grab. HDD	Especifica el umbral de espacio disponible en la unidad de disco duro en el que Adobe OnLocation detiene automáticamente la grabación. El valor se expresa en megabytes.
Cá. silen. auto	Si está habilitada, esta opción desactiva automáticamente la salida de audio del equipo (altavoces o auriculares) al grabar o supervisar entrada en directo. Esta función ayuda a evitar la retroalimentación. Esta opción no afecta al audio durante la reproducción. El valor predeterminado es Act.

Opción de configuración	Función
Aspecto monitor	<p>Especifica la relación de aspecto con que se muestra el vídeo en el Monitor de campo. El intervalo va desde 1.000 (1:1, cuadrado) a 2.400 (12:5). El valor predeterminado para el Monitor de campo 4:3 es 1.333 (4:3). Para 16:9, establezca esta opción en 1.778.</p> <p>El método abreviado del teclado para cambiar directamente a 4:3 es F8. El método abreviado del teclado para cambiar a 16:9 es Ctrl+F8. Consulte “Paso 2: Definición de la relación de aspecto del monitor” en la página 9.</p>
Propor. panorá.	<p>Especifica la relación de aspecto de la máscara de panorámica. El valor predeterminado es 1,778. Consulte “Acerca de la función de máscara de panorámica” en la página 54.</p>
Modo panorámico	<p>Especifica cómo se muestra la máscara panorámica. Las opciones son negro o blanco opaco y sombra semitransparente. El valor predeterminado es Sombra. Consulte “Acerca de la función de máscara de panorámica” en la página 54.</p>
Modo de volteo	<p>Controla la orientación del vídeo en el Monitor de campo. La finalidad principal de esta opción es poder usar lentes que invierten la imagen. Consulte “Paso 3: Definición de la opción Modo de volteo” en la página 10.</p>
Líneas visibles	<p>Especifica si se muestran todas las líneas del fotograma de vídeo o sólo la mitad (líneas pares o impares). Para obtener más información, consulte “Grabación de HDV” en la página 71.</p>
Resolución MPEG	<p>Especifica si el vídeo se muestra con resolución completa o media. Para obtener más información, consulte “Grabación de HDV” en la página 71. Esta opción sólo se aplica si se utilizan cámaras HDV.</p>
Fotogramas MPEG	<p>Especifica si se muestran todos los fotogramas o si se omiten algunos de ellos para reducir el uso de la CPU. Para obtener más información, consulte “Grabación de HDV” en la página 71. Esta opción sólo se aplica si se utilizan cámaras HDV.</p>
Valor Cebra 1	<p>Especifica el nivel de umbral de Cebra 1. El valor predeterminado es 100 IRE. Consulte “Evaluación del brillo con las cebras” en la página 31</p>
Modo Cebra 1	<p>Cambia el modo Cebra 1 para detectar áreas más oscuras o claras que el valor de umbral. El valor predeterminado es Luz. Consulte “Evaluación del brillo con las cebras” en la página 31.</p>

Opción de configuración	Función
Valor Cebra 2	Especifica el nivel de umbral de Cebra 2. El valor predeterminado es 80 IRE. Consulte “Evaluación del brillo con las cebras” en la página 31.
Modo Cebra 2	Cambia el modo Cebra 2 para detectar áreas más oscuras o claras que el valor de umbral. El valor predeterminado es Luz. Consulte “Evaluación del brillo con las cebras” en la página 31.
Tam. área seg.	Especifica el tamaño del área segura de vídeo que se muestra al hacer clic en el botón de área segura. El valor predeterminado es 90%. Consulte “Acerca de la visualización del área segura de vídeo” en la página 53.
Esca. cuadrícu.	Especifica la posición de la cuadrícula según el porcentaje de pantalla. Por ejemplo, un valor de 33% divide la pantalla en tercios. El valor predeterminado es 33,3%. Consulte “Acerca de la función de cuadrícula” en la página 52.
Modo cuadrícula	Especifica si el modo de cuadrícula mostrará marcas a lo largo de los bordes o líneas en todo el monitor o si está desactivado. El valor predeterminado es Marca. Consulte “Acerca de la función de cuadrícula” en la página 52.
Modo de div.	Especifica si la imagen dividida se actualiza automáticamente durante la grabación imagen por imagen. El valor predeterminado es Auto. Consulte “Acerca de las funciones de pantalla dividida y piel de cebolla” en la página 43.
Espa. de color	Le permite establecer manualmente el espacio de color para el Monitor de campo y el Vectorescopio en 601 o 709 si el valor correcto no se determina automáticamente. El valor predeterminado es Auto. Consulte “Configuración del Vectorescopio” en la página 39.
Config. de IRE	Especifica si el valor del color negro puro es cero o 7,5. Esta opción afecta al Monitor de forma de onda y a Spectra 60. El valor predeterminado es 7,5. Consulte “Configuración de la opción Configuración de IRE” en la página 35.

Opción de configuración	Función
Es. reloj grab.	Cuando está habilitada, esta opción permite al Reloj de grabación restablecerse automáticamente a cero y empezar a funcionar cuando se inicie la grabación. El tiempo del Reloj de grabación no incluye el tiempo de pregrabación. El valor predeterminado es Act. Consulte “Reloj de grabación” en la página 28.
Pro. píx. cap	Especifica si las imágenes fijas del Capturador de DV se guardan para uso en vídeo (relación de aspecto de 0,9) o para mostrarlas en un equipo (relación de aspecto de 1,0). El valor predeterminado es PC. Consulte “Ajuste de la relación de aspecto de píxeles de las imágenes fijas capturadas” en la página 70.

Teclas de método abreviado

Adobe OnLocation incluye muchas teclas de método abreviado y le permite crear sus propias combinaciones de teclas. En la tabla siguiente se identifican algunos métodos abreviados:

Acción	Teclas de método abreviado
Grabación y reproducción	
Grabar	F2
Detener grabación	F4
Grabación imagen por imagen	F3
Grabación de lapso de tiempo	Ctrl+F3
Reproducir clip	Barra espaciadora o F5
Pausa de la grabación o la reproducción	Barra espaciadora o F6
Detener reproducción (volver a cámara en directo)	F7
Fotograma anterior	Flecha izquierda
Siguiente fotograma	Flecha derecha
Saltar hacia atrás (rebobinar)	Mayús+Flecha izquierda
Saltar hacia adelante (avance rápido)	Mayús+Flecha derecha
Saltar al principio de un clip	Tecla Inicio
Saltar al final de un clip	Tecla Fin

Para establecer el número de fotogramas omitidos, pulse de 0 a 9.

Acción	Teclas de método abreviado
Alerta anterior	Ctrl+Flecha izquierda
Alerta siguiente	Ctrl+Flecha derecha
Clip anterior	Ctrl+Re Pág
Clip siguiente	Ctrl+Av Pág
Configuración del monitor	
Monitor de campo en pantalla completa	Alt+Intro Pulse Alt+Intro de nuevo para volver a la vista normal.
Panorámica (activar y desactivar)	Alt+L
Cebra 1 (activar y desactivar)	F9
Cebra 2 (activar y desactivar)	F10
Área segura (activar y desactivar)	Alt+S
Underscan y Overscan	Alt+U
Barras de color (activar y desactivar)	Alt+T (como en modelo de prueba)
Pistola azul (activar y desactivar)	Alt+B
Relación de aspecto del monitor de 4:3	F8
Relación de aspecto del monitor de 16:9	Ctrl+F8
Volteo horizontal	Alt+Mayús+H
Volteo vertical	Alt+Mayús+V
Volteo en ambas dimensiones	Alt+Mayús+M
Audio	
Silencio (activar y desactivar)	Alt+M
Subir volumen	Ctrl+Signo más (+) Use el teclado numérico del equipo.
Bajar volumen	Ctrl+Signo menos (-) Use el teclado numérico del equipo.
Capturador de DV	
Capturar imagen fija	F12
Varios	
Restablecer dial o regulador al valor predeterminado	Haga doble clic en el dial o el regulador. No todos los diales tienen un valor predeterminado.

Acción	Teclas de método abreviado
Perfeccionar el control de los diales	Mantenga pulsada la tecla Ctrl mientras selecciona y arrastra.
Acercar y alejar la imagen en el Monitor de campo, el Monitor de forma de onda o el Vectorescopio.	Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras selecciona y arrastra verticalmente en la visualización deseada.
Panorámica en el Monitor de campo, el Monitor de forma de onda o el Vectorescopio.	Seleccione y arrastre en la dirección deseada.
Abrir el sistema de Ayuda	F1
Restablecer todos los valores de Adobe OnLocation a los predeterminados (configuración de menús y diales, diseño, etc.)	Mantenga pulsadas las teclas Ctrl+Mayús mientras inicia Adobe OnLocation y siga manteniendo pulsadas estas teclas hasta que se inicie la aplicación por completo.

Puede cambiar la mayoría de estas asignaciones de método abreviado. Para ello, abra el archivo Keyboard Shortcuts.txt en C:\Documents and Settings*nombreDeUsuario*\Local Settings\Application Data\Adobe\Adobe OnLocation y siga las instrucciones que aparecen al principio del documento.

Adición de componentes

Para agregar un componente, haga clic con el botón secundario en cualquier lugar de la interfaz de Adobe OnLocation y elija Agregar componente. Elija el componente que desea agregar. Si se muestra la barra de menús, también puede usar el menú Componentes.

El componente se coloca lo más cerca posible de la posición en la que hizo clic. Si no hay espacio disponible para el componente, éste se coloca en la parte inferior del bastidor.

Puede abrir varias instancias de todos los componentes a excepción de la Grabadora de vídeo digital (DVR). Por ejemplo, es posible que desee tener abiertos dos Monitores de forma de onda, uno en modo de exposición y el otro en modo de Luma. Sin embargo, la configuración aplicada en cualquier instancia del Monitor de campo se aplica a todas las instancias del mismo.

Eliminación de componentes

Para quitar un componente del bastidor, haga clic en el conmutador de suministro o botón para desactivar del componente.

Adobe OnLocation no guarda la configuración de un componente al cerrarlo y volverlo a abrir. Si desea recolocar un componente y conservar su configuración de dial y botones, debe mover el componente como se describe en [“Organización de los componentes” en la página 24](#) en lugar de cerrarlo y volverlo a abrir.

Organización de los componentes

Puede mover los componentes según la organización que se adapte mejor a su flujo de trabajo. Para mover un componente, seleccione y arrastre su marco, actuando con cuidado para evitar hacer clic en un dial, botón o área de visualización. En función de dónde coloque el componente, uno o más componentes distintos pueden cambiar de ubicación. Es posible que deba cerrar otros componentes para hacer sitio al componente que desea mover.

NOTA

Adobe OnLocation no admite operaciones de monitor dual con algunas tarjetas gráficas. Si se ejecuta Adobe OnLocation con la función de monitor dual de la tarjeta gráfica habilitada, es posible que el vídeo se muestre en otra ventana de ActiveMovie en lugar de en el Monitor de campo. El rendimiento de Adobe OnLocation también puede quedar afectado. Para obtener el mejor rendimiento, ejecute siempre Adobe OnLocation desde el monitor principal (monitor 1).

Cómo salir de Adobe OnLocation

Seleccione Archivo > Salir.

SUGERENCIA

También puede elegir Salir en el menú contextual o pulsar Alt+F4.

Componentes

Adobe OnLocation consta de una serie de componentes que, en conjunto, le ayudan a mejorar la eficiencia de las tomas y la calidad del vídeo resultante.

Monitor de campo

El Monitor de campo muestra la imagen de vídeo de la cámara o un clip grabado. Es una visualización DV/HDV/DVC Pro nativa, lo cual significa que, al contrario del visor o pantalla LCD de la cámara, el Monitor de campo muestra el aspecto del vídeo después de comprimirlo exactamente tal como se grabará. Esto es crucial, puesto que la compresión de DV de la cámara introduce efectos espaciales y modifica el vídeo de formas sutiles pero importantes, incluido el brillo, la saturación, el tono y la resolución. El Monitor de campo también muestra el fotograma de vídeo completo, revelando objetos en los márgenes de la imagen que pueden aparecer recortados en el visor de la cámara. Puede ver el vídeo en modo de pantalla completa si pulsa Alt+Intro.

Adobe OnLocation proporciona versiones del Monitor de campo en las dos relaciones de aspecto más habituales: 4:3 y 16:9. Para conservar espacio en la interfaz de usuario, los dos monitores muestran sólo 384 líneas verticales. Para acercar la imagen hasta el grado correcto a fin de ver una resolución precisa en cuanto a líneas, pulse Ctrl+Z. Adobe OnLocation proporciona un tercer modelo que muestra 720 líneas, que ofrece una vista de resolución completa de vídeo 720P HDV y DVCPPro.

Además de seleccionar la versión del Monitor de campo con la relación de aspecto o área de visualización deseada, también puede especificar la relación de aspecto de la imagen mostrada en el Monitor de campo. Para obtener más información acerca de la opción Aspecto del monitor y la opción Modo de volteo, que controla la orientación de la imagen, del menú del Monitor de campo, consulte [“Paso 2: Definición de la relación de aspecto del monitor” en la página 9.](#)

El Monitor de campo proporciona varias herramientas para analizar la calidad de las tomas antes y durante la filmación, cuando todavía puede hacer ajustes de cámara e iluminación. La mayoría de estas funciones, incluidas Underscan y Overscan, Área segura de vídeo, visualización de cuadrícula, máscara de panorámica y Zoom le ayudan a conseguir el encuadre y enfoque correctos. Las Cebras le ayudan a evaluar la iluminación y la exposición. La función de pantalla dividida, con su control de opacidad de piel de cebolla, ayuda a obtener continuidad en la iluminación y el encuadre, y también puede ser una herramienta de gran valor para realizar grabaciones imagen por imagen. La función de congelación muestra una imagen fija del flujo de vídeo para poder examinarla durante el tiempo que desee. Para fijar el fotograma actual, haga clic en el botón Congelar. Haga clic de nuevo en este botón para volver a la supervisión del vídeo en directo.

Para conseguir la representación más precisa posible del vídeo, se deben calibrar las barras de color en el Monitor de campo como se explica en [“Paso 4: Calibración del Monitor de campo” en la página 10.](#) Debe calibrar el Monitor de campo siempre que las condiciones de iluminación alrededor del equipo cambien. Sólo se tarda unos segundos y es la única forma de saber con seguridad que lo que ve refleja de forma precisa la imagen.

SUGERENCIA

Por regla general, deberá ajustar la configuración de Brillo, Cromo, Fase y Contraste sólo al calibrar las barras de color. El cambio de esta configuración no tiene ninguna consecuencia en el material grabado y hacerlo al ver vídeo puede ofrecer una impresión errónea del aspecto del vídeo.

Al supervisar vídeo HD DVCPPro, Adobe OnLocation cambia de forma dinámica la velocidad de fotogramas para conservar recursos del sistema para la grabación. Al reproducir un clip HD DVCPPro, los recursos del sistema pueden reducir la velocidad de fotogramas a un nivel inferior al del tiempo real. Con HDV, puede reducir manualmente la velocidad de fotogramas de supervisión para conservar el margen de maniobra de la CPU para realizar la grabación. Es decir, la velocidad de fotogramas que ve en el Monitor de campo no indica ningún problema con el contenido grabado. A excepción de los sistemas que no cumplen las especificaciones mínimas o las unidades de disco duro que están fragmentadas, todos los fotogramas se graban. Para obtener más información sobre la velocidad de fotogramas, consulte [“Grabación de DVCPPro HD” en la página 74](#).

Grabadora de vídeo digital

La Grabadora de vídeo digital (DVR) graba y reproduce clips de vídeo. Puede realizar la grabación en varios formatos de archivo, que elige mediante el menú del Monitor de campo.

Los controles de grabación y reproducción se encuentran en la parte superior de la DVR. Todas las funciones de grabación y reproducción, incluida la grabación de lapso de tiempo, imagen por imagen y activada por movimiento, se describen en [“Grabación de clips” en la página 57](#) y [“Revisión de clips grabados” en la página 67](#). Si un clip grabado tiene el enfoque correcto y desea volver a supervisar la fuente en directo de la cámara, haga clic en el botón Detener o pulse F7.

Las bandejas que representan los clips del proyecto aparecen bajo los controles de transporte. A la izquierda de cada bandeja hay una miniatura de un fotograma del clip y el nombre, la fecha y marca de hora y la duración del clip. Para cambiar el nombre de un clip, haga clic en el campo Nombre e indique el nombre que desea utilizar. También puede indicar comentarios sobre un clip en el campo Nota. El resto de la bandeja muestra una forma de onda del audio del clip, que también puede usar como barra de eliminación para revisar el clip. Es posible que vea marcadores rojos y amarillos en la forma de onda; se trata de alertas de los clips. Para obtener más información, consulte [“Acerca de las alertas de audio” en la página 49](#). Para contraer una bandeja de forma que aparezcan más en la DVR, haga clic en la flecha situada en la esquina superior izquierda de su forma de onda de audio. El mismo botón expande cualquier bandeja al tamaño completo.

La DVR contiene todos los clips del proyecto actual. Para obtener más información sobre la administración de clips y proyectos, incluida información sobre la reorganización de clips dentro de la DVR, la expulsión y eliminación de clips, la adición de clips e imágenes fijas a un proyecto, la creación de un proyecto nuevo y la apertura de otro proyecto, consulte [“Administración de proyectos” en la página 77](#).

Monitores de forma de onda

Adobe OnLocation proporciona dos monitores que muestran una representación gráfica de la intensidad de la señal de vídeo, que sirve de ayuda para ajustar la iluminación y el color de una escena y la configuración de iris de la cámara. El monitor más tradicional, denominado Monitor de forma de onda, funciona en el espacio de color YUV. Normalmente, el Monitor de forma de onda se utiliza para comprobar la luminancia, o Y, de la señal de vídeo para configurar el iris de la cámara y ajustar la iluminación. También puede supervisar los componentes de color (R-y y B-y) individualmente o los tres componentes simultáneamente (modo de exposición). Para obtener más información, consulte [“Evaluación del brillo con los monitores de forma de onda” en la página 33](#).

El otro monitor se denomina Monitor de forma de onda RGB porque muestra los componentes de la señal de vídeo en el modelo de color RGB (rojo, verde y azul). Para obtener más información, consulte [“Evaluación del brillo con los monitores de forma de onda” en la página 33](#).

Vectorescopio

El Vectorescopio analiza la cantidad de color que contiene la señal de vídeo. Una imagen que sólo es en blanco y negro aparece como un punto en el centro del Vectorescopio. Una imagen con un color específico se muestra con un “dedo” verde que se extiende desde el centro del Vectorescopio hasta el borde del círculo. El círculo del Vectorescopio está dividido en cuadrantes que representan los distintos colores del espectro. Para obtener más información, consulte [“Vectorescopio” en la página 38](#).

NOTA

Cada cámara funciona en un espacio de color concreto. Las cámaras DV usan el espacio de color 601, las cámaras HD DVCPPro usan el espacio de color 709. Algunas cámaras HDV utilizan el espacio de color 601, pero la mayoría usan el espacio de color 709. Adobe OnLocation funciona en ambos espacios de color, y el modo actual se muestra en el Vectorescopio. En la mayoría de casos, Adobe OnLocation detecta automáticamente el espacio de color correcto para el flujo de vídeo actual, pero algunas cámaras no comunican esta información de forma fiable. Si el Vectorescopio indica que Adobe OnLocation utiliza el espacio de color incorrecto para la cámara, puede cambiar manualmente al espacio de color correcto si utiliza la opción Espa. de color en el menú del Monitor de campo.

Spectra 60

Spectra 60 muestra el color de un píxel concreto en la imagen de vídeo. Esto resulta muy útil al comprobar el tono de la piel o ajustar la cámara para que una imagen se grabe con los colores adecuados. Para obtener más información, consulte [“Spectra 60” en la página 40](#).

Cuando el puntero del mouse se encuentra sobre el Monitor de campo, Spectra 60 analiza el píxel de la punta de la flecha. Para fijar Spectra 60 en un píxel concreto, haga clic en el botón Bloquear y, a continuación, en el punto deseado del Monitor de campo.

Analizador de espectro de audio

El Analizador de espectro de audio (ASA) divide el audio en frecuencias específicas. Esto es muy útil para detectar un zumbido de A/C o para hacer coincidir el audio del micrófono de un día para otro. Para obtener más información, consulte [“Analizador de espectro de audio” en la página 47](#).

El Analizador de espectro de audio tiene dos modos de visualización. En el modo lineal, el intervalo de frecuencia total se divide de forma equitativa entre todas las bandas. En el modo logarítmico, el intervalo de frecuencia es más estrecho en el segmento inferior del espectro y más ancho en el segmento superior. Al señalar una banda, su frecuencia central se muestra en la parte superior del componente.

Capturador de DV

El Capturador de DV guarda el fotograma de vídeo actual como imagen fija (JPG, BMP o PNG). Puede especificar si desea que el fotograma se copie en el Portapapeles, se guarde directamente como archivo, o ambas opciones. Si elige la opción para guardar como archivo, también puede mostrar un vínculo en la DVR para poder ver la imagen en el Monitor de campo. Para obtener más información, consulte [“Capturador de DV” en la página 69](#).

Reloj de grabación

El Reloj de grabación dispone de un reloj de producción y de un temporizador preciso en cuanto a fotogramas que puede contar hacia adelante o atrás y ser esclavo de la cámara o manejarse manualmente.

Para indicar un punto de control para el temporizador, seleccione la columna deseada y arrastre verticalmente, use las teclas de flecha arriba o abajo o escriba un valor. Una vez especificado un punto de control, el Reloj de grabación vuelve a ese punto de control cada vez que se inicia hasta que lo borre haciendo clic dos veces en el botón Borrar.

Para habilitar o deshabilitar el modo de esclavo, cambie la opción Es. reloj grab. en el menú del Monitor de campo.

Monitor automático de calidad

El Monitor automático de calidad (DV-QM) le permite especificar los umbrales sobre los cuales se agregarán alertas a la barra de eliminación de un clip en la DVR para advertirle de un posible problema con el brillo del vídeo o el volumen de audio. La palabra Sobre aparece en los paneles de recorte de vídeo o detonación de audio del DV-QM cuando el nivel de vídeo o de audio supera los umbrales especificados. Al grabar clips, el DV-QM puede supervisar automáticamente el brillo del vídeo y los niveles de audio. Los marcadores amarillos de la forma de onda indican que el vídeo ha superado un umbral de brillo. Los marcadores en rojo oscuro indican que se ha producido un cambio repentino en los niveles de audio, como una detonación vocal. Los marcadores en rojo brillante indican que el audio se superpuso por sobremodulación. Para obtener más información, consulte [“Acerca de las alertas de recorte de vídeo” en la página 42](#) y [“Acerca de las alertas de audio” en la página 49](#).

SureShot

SureShot es un módulo donde puede comprobar la configuración básica de la cámara. Este módulo está diseñado para funcionar con las tarjetas SureShot, que se incluyen con la versión en caja de Adobe OnLocation y que se pueden adquirir por separado con una copia descargada del software. Para obtener más información, consulte [“Paso 5: Calibración de la cámara con SureShot” en la página 12](#).

El asistente de SureShot realiza los pasos básicos para configurar una cámara: comprueba el enfoque, ajusta el iris y la exposición y define el equilibrio de blancos. Cada página del asistente proporciona sus propias instrucciones.

Evaluación del brillo con las cebras

Adobe OnLocation proporciona dos cebras ajustables en el Monitor de campo. Estas cebras superponen una trama de rayas diagonales en las zonas del vídeo que superan el umbral especificado para ayudarle a garantizar que las partes más importantes del tema objeto de la filmación se exponen con un nivel de brillo adecuado. De forma predeterminada, el umbral es de 100 IRE para Cebra 1 y de 80 IRE para Cebra 2. Use Cebra 1 con su configuración predeterminada para identificar zonas expuestas a 100 IRE o más. Estas zonas “florecerán”, perderán todo el detalle debido a la sobreexposición y es posible que provoquen “recortes de vídeo” o distorsiones.

Use Cebra 2 con su configuración predeterminada para identificar zonas de caras u otros temas principales que puedan tener demasiado brillo (más del 80%) para poder mostrar un grado de detalle satisfactorio. La complexión de las caras, el ambiente global de la escena o el estilo artístico que se pretenda presentar pueden dictar distintos umbrales de brillo. Algunos editores gráficos prefieren presentar las caras con un nivel inferior al 70% y los que creen un aspecto de película pueden usar un umbral del 60% e incluso inferior. Puede cambiar el valor de la cebra del predeterminado a cualquiera de estos valores.

También puede cambiar una cebra del modo claro predeterminado a una opción oscura para supervisar los niveles de las zonas con sombras. Por ejemplo, en modo Oscuro, una cebra con el valor establecido en 20% colocará rayas en todas las zonas expuestas al 20% o menos.

Cómo habilitar o deshabilitar una cebra

Para habilitar o deshabilitar una de las cebras, haga clic en su botón en el Monitor de campo o pulse F9 para la Cebra 1 o F10 para la Cebra 2. Sólo se puede habilitar una cebra a la vez; por tanto, al habilitar la Cebra 1 se deshabilitará la Cebra 2, y viceversa.

Configuración de una cebra para identificar zonas brillantes u oscuras

Para cambiar entre los modos brillante y oscuro, cambie la opción Modo Cebra para la cebra deseada en el menú del Monitor de campo.

Configuración del umbral para una cebra

Para cambiar el umbral sobre o bajo el cual se pintan las rallas de cebra, cambie la opción Valor de Cebra para la cebra que desee en el menú del Monitor de campo. Al habilitar una cebra, un mensaje de estado en el Monitor de campo indica el umbral actual.

Uso de la opción Oscuro de la cebra para conservar las sombras

La capacidad de crear zonas de sombras oscuras en una escena puede cumplir muchos objetivos cinematográficos distintos. No obstante, puede resultar especialmente difícil crear un ambiente oscuro o con carácter en el formato DV, puesto que este formato puede no admitir zonas de sombras demasiado oscuras. A menudo, se introducen interferencias en la imagen que no pueden compensarse en la fase de postproducción.

Al iluminar y ajustar la cámara para crear un ambiente oscuro, a menudo se exige demasiado a las capacidades de la cámara. Afortunadamente, muchas cámaras DV pueden proporcionar imágenes muy efectivas en estas escenas. El problema es que el margen de error es estrecho, lo que significa que supervisar objetivamente las zonas con sombras es fundamental.

Esta situación resulta particularmente difícil al usar la pantalla desplegable de muchas videocámaras DV. En estas pequeñas pantallas, cualquier área demasiado cercana al negro a menudo aparece completamente en negro. Además, la pantalla desplegable de la cámara no muestra el impacto de la compresión DV en el vídeo en directo. Esto pasa incluso en monitores analógicos externos de gama alta. Para ver lo que realmente está grabando con este tipo de pantallas, primero debe reproducir la cinta. El monitor de campo nativo DV/HDV/DVCPro resulta inestimable en estas situaciones, porque puede ver la imagen comprimida en tiempo real a medida que realiza ajustes.

La opción Oscuro de la cebra permite introducir sombras fuertes en una escena con la certeza de que quedará suficiente detalle en las zonas deseadas para dar como resultado una imagen. Por ejemplo, las sombras pronunciadas de rasgos característicos de la cara de una persona pueden tener un efecto dramático. No obstante, la filmación parecerá amateur si no aparecen detalles en la zona con sombras. En otra situación, es posible que desee asegurarse de que las partes más oscuras de una zona con sombras, como los huecos de una esquina, alcancen un color negro puro. Esto maximiza el rango dinámico de la imagen y también proporciona una mayor flexibilidad si desea postprocesar la escena en la aplicación de edición.

Al configurar la función Oscuro de la cebra, los valores que desea usar variarán según la cámara y el objetivo en cuanto al aspecto que intenta conseguir.

Evaluación del brillo con los monitores de forma de onda

Los monitores de forma de onda son herramientas analíticas que convierten señales de vídeo en formas de onda que representan niveles de luminancia y saturación. Estas herramientas son valiosas en una filmación porque no siempre se puede confiar en lo que ven los ojos. Los ojos son excelentes a la hora de ajustarse a lo que ven, lo cual hace que, sin querer, se le pasen por alto problemas con la iluminación. Al representar la información de luminancia de forma gráfica, los monitores de forma de onda eliminan la subjetividad en la evaluación del brillo del vídeo, proporcionando así una base científica para el arte de la iluminación cinematográfica y ayudándole a capturar vídeo con el rango dinámico completo sin producirse recortes.

Adobe OnLocation proporciona dos monitores de forma de onda. Uno funciona en el espacio de color YUV y el otro en el modelo de color RGB. Los monitores de forma de onda muestran las líneas de exploración en una señal de vídeo, mostrando sus valores de brillo en una escala que va de 0 a 100 IRE. Los monitores de forma de onda de OnLocation le permiten supervisar cualquier línea de exploración o todas ellas superpuestas.

Acerca del rango dinámico de vídeo

El *rango dinámico* describe la diferencia entre los valores de brillo de vídeo, o *luminancia*, mínimos y máximos posibles. Con un rango dinámico más amplio, el vídeo parece más vívido y real. DV, por ejemplo, tiene una escala de valores de brillo de 16 a 235. Este intervalo de valores indica el grado de oscuridad o brillo de cada píxel.

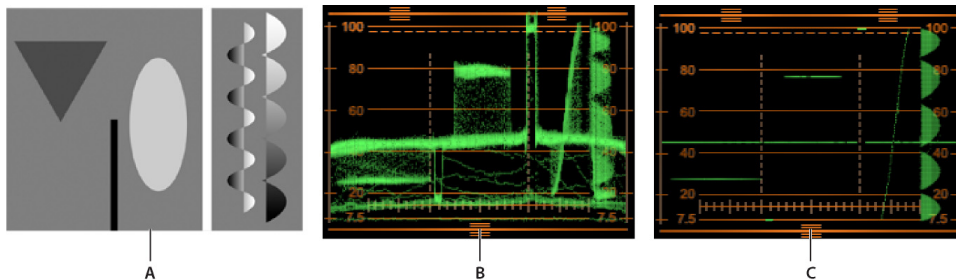
Al comparar vídeo filmado con una videocámara de gama alta con material filmado con una videocámara de consumo profesional, es fácil dar por sentado que la videocámara de gama alta produce vídeo de mejor calidad porque es mejor. Aunque esto es cierto en parte, la calidad del vídeo no depende del grado de sofisticación de la cámara.

La diferencia más importante entre una videocámara de gama alta y una videocámara de consumo profesional no se halla en el rango dinámico, sino en la excelente capacidad de la cámara de gama alta para llenar el rango dinámico disponible con información útil. En muchos casos, una cámara de consumo profesional puede conseguir resultados parecidos a los de una cámara de gama alta si configura la toma con herramientas de supervisión objetiva. Ésta es una de las ventajas que presenta Adobe OnLocation. Las herramientas como el Monitor de forma de onda, Spectra 60 y SureShot le permiten maximizar la imagen para llenar el rango dinámico disponible. El rango dinámico expandido se debe capturar al filmar ajustando la cámara, la iluminación y la composición de la escena. No se puede agregar información que no se capturó. Si intenta realizar correcciones importantes en postproducción, se crearán defectos con toda certeza en la imagen.

El uso del mayor rango dinámico posible también ofrece un mayor margen de procesamiento de la imagen en postproducción. Por ejemplo, si desea que una toma sea oscura y con carácter, obtendrá mejores resultados si filma una escena con una iluminación brillante y la oscurece en postproducción, en lugar de filmarla con una iluminación oscura.

Para utilizar el rango dinámico al completo, coloque las sombras más oscuras en la parte inferior de la escala IRE del Monitor de forma de onda, ilumine las áreas más brillantes para que lleguen a la parte superior y cree muchos pasos intermedios de escala de grises.

Acerca de la forma de onda



A) Imagen de prueba. B) Tal como se ve en la cámara. C) Analizada de la imagen original.

Este gráfico muestra una imagen de prueba y la forma de onda que produce. Puede ver claramente la correspondencia entre la posición horizontal de las formas de la imagen y la señal. El fondo gris produce la franja horizontal, que va de 45 a 60 IRE, aproximadamente. El triángulo oscuro y el óvalo claro representan las rayas a aproximadamente 30 a 35 IRE y 75 a 80 IRE, respectivamente. Tenga en cuenta que al extenderse la línea blanca vertical desde la parte superior a la inferior, corta toda una parte de la franja del fondo, mientras que la línea negra sólo toma una pequeña parte de la franja porque su altura es sólo la mitad de la imagen. Las dos formas de la imagen de prueba son las más difíciles de interpretar por su complejidad geométrica y porque son degradados en lugar de colores sólidos. La onda sinusoidal crea una línea angular porque el degradado va de un lado al otro. Con el degradado vertical en la forma de festón, la señal a duras penas refleja la forma.

En este ejemplo, observe que las formas de onda de las tres formas se extienden mucho más allá de la línea de 100 IRE. Si la visualización de forma de onda para una configuración concreta en la filmación se extiende tanto, debería reducir el brillo para evitar los problemas de recortes en el vídeo.

Configuración de la opción Configuración de IRE

Los monitores de forma de onda de Adobe OnLocation convierten los valores de luminancia de DV o HDV entre 16 (tratado como negro absoluto) y 235 (tratado como blanco absoluto) en los valores de IRE mostrados en sus retículas de visualización. Una serie de líneas gruesas en la parte superior de las visualizaciones indica el valor de blanco absoluto y una serie parecida en la parte inferior de las visualizaciones indica el valor de negro absoluto. Normalmente, esto coloca el negro visible más oscuro en la línea de 0 IRE cuando se usa el valor 0 de Configuración de IRE y en la línea de 7,5 IRE cuando se usa el valor 7,5 de Configuración de IRE.

Adobe OnLocation permite establecer si la parte inferior de la escala de IRE es 7,5 o 0. La opción correcta para sus fines depende de si el vídeo se retransmitirá por televisión y de los estándares usados en su país. Normalmente, el valor 7,5 para Configuración de IRE es adecuado para las emisiones en Norteamérica, mientras que el valor 0 para Configuración de IRE es adecuado para las emisiones en la mayor parte de las demás regiones. Esta configuración cambia la retícula en el Monitor de forma de onda y en Spectra 60 y también cambia las lecturas de IRE en este último componente. Al igual que en todos los controles y opciones de Adobe OnLocation, la opción Configuración de IRE no afecta a los niveles del vídeo grabado; únicamente controla cómo se analizan y se muestran los valores en Adobe OnLocation.

Para cambiar este ajuste, cambie la opción Configuración de IRE en el menú de superposición del Monitor de campo.

Configuración de los monitores de forma de onda

En las secciones siguientes se describen las opciones de configuración del Monitor de forma de onda.

Modo de forma de onda

Los diales de la esquina superior derecha del Monitor de forma de onda y de la esquina superior izquierda del Monitor de forma de onda RGB le permiten cambiar entre los modos siguientes del componente.

- Monitor de forma de onda
 - Y: muestra el valor de brillo de la señal de vídeo.
 - Luma: muestra el modo de histograma.
 - R-Y: muestra sólo el canal rojo.
 - B-Y: muestra sólo el canal azul.
 - Exposición: muestra las tres señales componentes: Y, B-Y, R-Y.
- Monitor de forma de onda RGB
 - B, G y R: muestra el brillo del canal en concreto.
 - Exposición: muestra una forma de onda de los tres canales.
 - B Hist (Histograma azul), G Hist (Histograma verde) y R Hist (Histograma rojo): muestra el histograma del canal seleccionado.
 - Hist. RGB: muestra histogramas de los tres canales.

En los modos donde no se usan histogramas, la posición horizontal en la señal corresponde a la posición horizontal en la imagen. Si hay un pico en la señal situado aproximadamente a un tercio de distancia desde el lado izquierdo, debería ver un punto brillante en la imagen en la misma posición relativa.

En los modos de histograma, el monitor analiza toda la imagen, cuenta el número de píxeles en cada valor de luminancia y muestra esa información como un histograma normalizado. Esto significa que el valor de luminancia con mayor número de píxeles se muestra como un pico que alcanza hasta la parte superior de la retícula. Todos los demás valores aparecen en relación con ese pico. Por ejemplo, si la señal de un valor determinado alcanza la línea 40, hay un 40% de píxeles en ese valor de los que hay en el pico. La dimensión vertical de la escala representa el número relativo de píxeles para cada valor de luminancia. La dimensión horizontal representa la escala de luminancia, desde oscuro a la izquierda hasta brillante a la derecha. Es decir, no hay ninguna relación espacial. Si conoce Adobe® Photoshop®, este modo es parecido a la vista por niveles.

NOTA

Los modos de histograma cuentan todos los píxeles de una imagen, por lo que debe configurar el Monitor de forma de onda en el modo completo.

Modo de línea y modo completo

Para cambiar entre el análisis de toda la imagen y el análisis de una única línea de vídeo, haga clic en el botón Selec. línea. En el modo de línea, utilice el dial Selec. línea para desplazarse hacia arriba y abajo por el fotograma. Si cambia esta configuración, aparecerá una línea blanca a través del Monitor de campo que indicará la línea actual.

Diales Intensidad e Iluminación

El dial Intensidad controla el brillo de la visualización de forma de onda.

El dial Iluminación controla el brillo de escala o retícula.

Diales Posición y Escala

Con los valores predeterminados preestablecidos, la visualización del monitor de onda se debe colocar y ajustar a escala para tener una alineación perfecta con la retícula, lo cual significa que es posible que no necesite cambiar nunca la escala ni la posición. No obstante, los dos monitores de forma de onda tienen controles para hacerlo.

- Para mover la visualización de forma de onda hacia arriba y abajo, use el dial de posición vertical.
- Para mover la visualización de forma de onda hacia los lados, use el dial de posición horizontal.
- Para aumentar o reducir la escala vertical de la visualización de forma de onda, use el dial de escala vertical.
- Para estirar o encoger la escala vertical de la visualización de forma de onda hacia los lados, use el dial de escala horizontal.

Para restablecer estos controles a su valor predeterminado, haga doble clic en el dial.

Al cambiar la posición y la escala, la visualización se mueve con relación a la retícula, lo cual saca de contexto la forma de onda, dificultando e incluso imposibilitando su interpretación. Si su objetivo es ver mejor la forma de onda, debe usar la funcionalidad de panorámica y zoom que se describe en [“Panorámica y zoom en los monitores de forma de onda” en la página 37](#). Esto conserva la relación entre la forma de onda y la retícula.

Panorámica y zoom en los monitores de forma de onda

Para acercar la forma de onda, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras selecciona la zona de interés en la visualización de forma de onda y la arrastra hacia abajo. Para obtener una panorámica de una zona de interés una vez acercada la imagen, selecciónela y arrástrela en la dirección deseada.

Para volver a la vista normal, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras selecciona cualquier parte de la visualización y la arrastra hacia arriba.

Análisis del color con el Vectorescopio y Spectra 60

Adobe OnLocation proporciona las herramientas siguientes para analizar el color del vídeo:

- El Vectorescopio representa el color de todo el fotograma o de una única línea horizontal como una señal sobre una visualización circular.
- Spectra 60 muestrea el píxel de la punta del puntero del mouse cuando se desplaza sobre el Monitor de campo. Spectra 60 muestra los valores de color del píxel, tanto numéricamente como gráficamente.
- Los monitores de forma de onda muestran la intensidad de los colores en el espacio de color YUV y el modelo de color RGB. Para obtener más información, consulte [“Evaluación del brillo con los monitores de forma de onda”](#) en la página 33.

Vectorescopio

El Vectorescopio muestra una señal que representa el color de los píxeles de la imagen.

La retícula circular se divide en sectores por crominancia. Una señal pintada en el centro de la retícula o cerca de él representa los píxeles con poco color o sin color (es decir, blanco, negro y grises). Cuanto mayor sea la distancia desde el centro, tanto más saturado será el color.

El ciclo exterior del Vectorescopio representa el límite de los valores de color legítimos en la industria de la teledifusión. Si la señal se extiende fuera del círculo, es posible que las emisoras de televisión no puedan difundir el vídeo.

Cuando esta opción está en modo completo, es aditiva por naturaleza. Se agrega un punto a la señal de cada píxel. El brillo de la señal en cualquier área dada refleja el número de píxeles de esa área. Las zonas brillantes, como las cercanas a los objetivos verdes y azules del ejemplo siguiente, indican que el fotograma tiene muchos píxeles de colores parecidos. Los valores de ganancia e intensidad también afectan directamente al brillo de la señal.



A) Rojo B) Magenta C) Amarillo D) Verde E) Cian F) Azul

Confiar en el Vectorescopio le puede resultar beneficioso en muchos aspectos, especialmente si la única alternativa es la pequeña pantalla LCD desplegable de la cámara. A menudo, las pantallas desplegables tienden a enfatizar demasiado la saturación, especialmente en el caso de los colores primarios. Si la tarjeta de equilibrio de blancos de SureShot se coloca enfrente de la cámara, el Vectorescopio de Adobe OnLocation no sólo indica si el equilibrio de blancos está desviado, sino también el grado y la dirección de la desviación. Si se utiliza con la función de pantalla dividida, el Vectorescopio también le puede ayudar a mantener la continuidad del equilibrio de colores entre clips o entre distintas cámaras, evitando así la necesidad de realizar corrección del color en postproducción para reparar el cambio del tono de piel de una persona derivado de un cambio sutil en la iluminación o para hacer coincidir el tono de dos cámaras que filman desde ángulos distintos. Para obtener más información, consulte [“Acerca de las funciones de pantalla dividida y piel de cebolla” en la página 43](#). Si realiza la filmación con una pantalla verde o pantalla azul, el Vectorescopio le ayuda a garantizar que el color de fondo tiene la saturación suficiente para aplicar incrustamiento de forma sencilla y eficaz. Para obtener más información sobre cómo este componente y otros componentes de Adobe OnLocation le pueden ayudar a mejorar las tomas en pantallas verdes, consulte [“Mantenimiento de color y brillo consistentes para pantallas verdes o azules” en la página 41](#).

Configuración del Vectorescopio

En las secciones siguientes se describen las opciones de configuración del Vectorescopio.

Configuración de ganancia Para cambiar el brillo del punto pintado para cada píxel de la imagen, cambie la configuración de ganancia. Al reducir la ganancia, también puede reducir la visualización a los colores habituales de la imagen. Por el contrario, al aumentar la ganancia, se acentúa la visualización de los colores que sólo aparecen esporádicamente en la imagen.

Diales Intensidad e Iluminación El dial Intensidad controla el brillo de la visualización del vector verde. El dial Iluminación controla el brillo de la retícula.

Modo de línea y modo completo Para cambiar entre el análisis de toda la imagen y el análisis de una única línea de vídeo, haga clic en el botón Selec. línea. En el modo de línea, utilice el dial Selec. línea para desplazarse hacia arriba y abajo por el fotograma. Al ajustar el dial, aparecerá una línea blanca a través del Monitor de campo que indicará la línea actual.

Dial Fase Para girar la visualización a fin de alinear los puntos de referencia conocidos con la retícula, ajuste el dial Fase. Rara vez o nunca deberá ajustar este dial.

Diales Escala y Posición Con los valores predeterminados preestablecidos, la visualización vectorial se debe colocar y ajustar a escala para tener una alineación perfecta con la retícula, lo cual significa que es posible que no necesite cambiar nunca esta configuración.

- Para aumentar o reducir el tamaño de la visualización vectorial, ajuste el dial Escala.
- Para mover la visualización vectorial hacia arriba y abajo, ajuste el dial de posición vertical.
- Para mover la visualización vectorial hacia los lados, ajuste el dial de posición horizontal.

Para restablecer estos controles a su valor predeterminado, haga doble clic en el dial.

NOTA

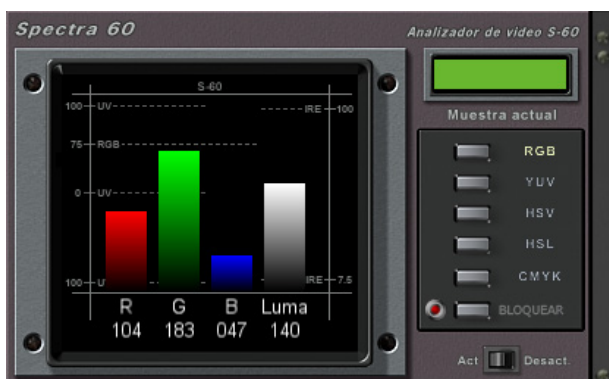
Al cambiar la posición y la escala, la visualización se mueve con relación a la retícula, lo cual puede sacar de contexto la visualización vectorial, dificultando e incluso imposibilitando su interpretación. Si su objetivo es ver mejor el ámbito, debe usar la funcionalidad de panorámica y zoom que se describe en ["Panorámica y zoom en el Vectorescopio"](#) en la [página 40](#). Esto conserva la relación entre la visualización vectorial y la retícula.

Opción Espacio de color Todas las cámaras de vídeo digital funcionan en uno de los espacios de color siguientes: 601 o 709. Las cámaras DV usan el espacio de color 601, las cámaras DVCPRO HD utilizan el espacio de color 709 y las cámaras HDV se dividen entre el espacio de color 601 y el espacio de color 709. Adobe OnLocation intenta detectar automáticamente el espacio de color correcto para el flujo de vídeo actual, pero algunas cámaras no comunican esta información de forma fiable. El modo actual se indica en el lado derecho del Vectorescopio. Si Adobe OnLocation utiliza el espacio de color incorrecto para la cámara, puede cambiar manualmente al espacio de color correcto si utiliza la opción Espacio de color en el menú del Monitor de campo.

Panorámica y zoom en el Vectorescopio

Para acercar una zona, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras selecciona la zona de interés en la visualización y la arrastra hacia abajo. Para obtener una panorámica de una zona de interés una vez acercada la imagen, selecciónela y arrástrela en la dirección deseada. Para volver a la vista normal, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras selecciona cualquier parte de la visualización y la arrastra hacia arriba.

Spectra 60



Aunque los ámbitos tradicionales, como los monitores de forma de onda y los vectorescopios, analizan la toda la pantalla o una única línea de exploración, Spectra 60 le permite comprobar los valores de croma y luminancia para cualquier píxel de una imagen. Al dirigir el cursor a un píxel del Monitor de campo, Spectra 60 muestra la información precisa del píxel en el espacio de color seleccionado (RGB, YUV, HSV, HSL y CMYK).

Para fijarse en un píxel concreto del fotograma de vídeo, haga clic en el botón Bloquear y, a continuación, en el punto deseado de la imagen. El píxel permanece bloqueado hasta que vuelve a hacer clic en el botón Bloquear. Esta función fija las coordenadas precisas del punto donde se hizo clic, no en el color del píxel que ocupaba ese punto cuando hizo clic, por lo que el color cambia al ajustar la iluminación, mover la cámara, cambiar su configuración, etc.

NOTA

Al igual que las otras herramientas analíticas, Spectra 60 analiza el flujo de vídeo sin procesar, no el píxel tal como se muestra en el Monitor de campo. Si hay una diferencia perceptible entre el color del cuadro Muestra actual y lo que ve en el Monitor de campo, es probable que deba volver a calibrar el Monitor de campo según las barras de color.

SUGERENCIA

Spectra 60 puede resultar especialmente valioso para detectar reboses de color al filmar material al que se agregarán incrustamientos y compuestos.

Mantenimiento de color y brillo consistentes para pantallas verdes o azules

Las herramientas Vectorescopio, Monitor de forma de onda y Spectra 60 pueden resultar útiles al filmar material contra una pantalla azul o una pantalla verde al que se aplicarán incrustamientos y compuestos en postproducción. El objetivo es aumentar al máximo posible la pureza y la saturación del fondo sin afectar negativamente al sujeto en primer plano.

- El Vectorescopio evalúa la coherencia y la saturación del color de fondo. Con el fondo totalmente despejado, busque una señal pronunciada concentrada cerca del objetivo del color de fondo. Cuanto más pronunciada sea la señal, más coherente será el fondo. Cuanto más lejos se encuentre la señal del centro del ámbito, tanto más saturada será.
- El Monitor de forma de onda evalúa la coherencia del brillo en todo el fondo. Un fondo iluminado de forma idónea muestra una fina línea recta a través del ámbito.

- Spectra 60 identifica el rebose de color del fondo al sujeto, normalmente derivado del rebote de luz desde el suelo. El rebose de color es especialmente perceptible cuando el sujeto lleva ropa de colores claros. Aunque puede corregir este matiz de color en postproducción (especialmente si utiliza Adobe® Ultra® CS3), es posible que, para ello, deba realizar ajustes en la aplicación de edición. Afortunadamente, puede eliminar la mayor parte del rebose ajustando la iluminación y tapando las zonas del suelo de color de croma que la cámara no pueda ver.

El rebose puede resultar difícil de ver, especialmente en el monitor desplegable de la cámara. Spectra 60 permite detectar el problema por anticipado. Si establece Spectra 60 en el modo RGB, puede desplazar el cursor sobre el sujeto en primer plano, prestando especial atención a las zonas cercanas al borde del sujeto. Busque zonas donde las lecturas del canal de color de croma (normalmente verde o azul) sean más altas. Si encuentra puntos problemáticos, ajuste la iluminación, el sujeto y el entorno para minimizar el rebose. Acercar y congelar la imagen del Monitor de campo puede ayudarle a evaluar el rebose de color.

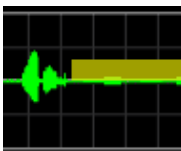
Si continúa la filmación de una toma contra pantalla verde o pantalla azul existente, utilice estas herramientas para asegurarse de que el equilibrio de colores y el brillo de la pantalla verde no hayan cambiado significativamente. Esto ahorra tiempo en la aplicación de edición, al permitirle usar la misma configuración de incrustador para todos los clips.

Acerca de las alertas de recorte de vídeo



El Monitor de calidad DV (DV-QM) muestra alertas en la forma de onda de cada clip en la DVR que indican los puntos en los que se recortaron los niveles de audio, dónde se produjeron detonaciones de audio y dónde los niveles de luminancia superaron los umbrales especificados. Además, la palabra “Sobre” aparece en el panel de recorte de vídeo del DV-QM siempre que la señal de vídeo supere el brillo especificado. La palabra “Sobre” aparece en el panel de detonaciones de audio del DV-QM siempre que un sonido supere el volumen especificado.

El vídeo digital se recorta si los niveles de luminancia son demasiado altos, lo cual provoca problemas que no se pueden corregir en postproducción. Con ayuda de SureShot, el Monitor de forma de onda y las Cebras, no debería tener problemas para conseguir la configuración de cámara e iluminación correctas, con el fin de que los niveles de luminancia se encuentren por debajo del punto donde se producen recortes. No obstante, puede tener problemas al volver a la aplicación de edición si, por ejemplo, se reflejó el sol en la ventanilla o el tapacubos de un vehículo en movimiento y repercutió en la lente. Es fácil no percibir estos flashes transitorios. El DV-QM supervisa todos los fotogramas filmados y pinta una barra amarilla, en la DVR, como alerta si el nivel de luminancia supera un umbral específico en una zona determinada del fotograma durante un período de tiempo concreto. Estos tres umbrales se especifican con los reguladores de nivel, área y duración.



Acerca de las funciones de pantalla dividida y piel de cebolla

La función de pantalla dividida en Adobe OnLocation congela el fotograma actual de un clip grabado o una fuente de cámara en directo y le permite definir el tamaño, la posición y la opacidad del área dividida congelada. Esta función y su control de opacidad pueden tener varias finalidades de gran utilidad. Puede comprobar la continuidad de la iluminación y la exposición de una toma a la siguiente o de una cámara a otra. Puede comprobar la continuidad de la composición y la posición de todos los actores, el atrezzo y los artículos de vestuario. Si filma una animación fotograma por fotograma, puede mostrar el fotograma anterior superpuesto a la imagen actual o una imagen fija que sirva de mapa para la secuencia. Esta función afecta al Monitor de forma de onda, el Vectorescopio y el Monitor de campo.

Cómo habilitar la función de pantalla dividida

Para habilitar la función de pantalla dividida, haga clic en el botón Dividir del Monitor de campo. Aparece un marco que define el área dividida.

Cómo mover el área dividida

Para mover el área, seleccione y arrastre los cursores en forma de cruz del centro de control del área dividida.

Cómo cambiar el tamaño del área dividida

Para cambiar el tamaño del área dividida, seleccione y arrastre el asa de la esquina o del lado del control en pantalla.

Cómo maximizar o restaurar el área dividida

Para ajustar el área dividida a pantalla completa, haga doble clic en los cursores en forma de cruz. Para volver a un área flotante, haga doble clic en los cursores en forma de cruz de nuevo.

Para obtener más información sobre los motivos por los que podría desear usar una pantalla dividida completa, consulte [“Creación de secuencias de animación fotograma por fotograma” en la página 45.](#)

Cómo ajustar la opacidad del área dividida

Para controlar el grado de transparencia de la imagen congelada en la pantalla dividida, ajuste el regulador de la esquina inferior derecha del marco del Monitor de campo.

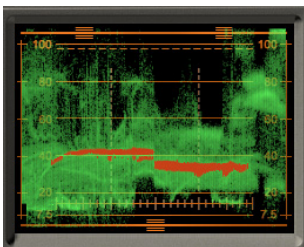
Comprobación de la continuidad

Normalmente, al usar la pantalla dividida para comprobar la continuidad, tendrá un fotograma de un clip grabado congelado en la región dividida y la fuente de la cámara en directo como el origen activo.

Cómo comprobar la continuidad

1. Elimine hasta un fotograma adecuado en un clip grabado.
2. Haga clic en el botón Dividir.
3. Haga clic en Detener o pulse F7 para cambiar la fuente activa a la cámara en directo.

Para comprobar la continuidad de la iluminación y la exposición, el área dividida debería ser totalmente opaca y estirada hasta ocupar la altura completa del fotograma, para que el Monitor de forma de onda pueda proporcionar información útil. Si el encuadre entre el fotograma de referencia y la imagen actual es idéntico, la visualización de forma de onda no debería tener discontinuidades. En el ejemplo siguiente, puede ver que la banda en rojo no está bien alineada.



Dando por supuesto que el lado izquierdo es la cámara en directo y el lado derecho es el clip grabado que está intentando hacer coincidir, la solución sería reducir la iluminación de la escena o detener el iris de la cámara.

Para comprobar la continuidad de la composición, es posible que desee que el área dividida sea semitransparente. Si maximiza el área dividida, podrá evaluar todo el fotograma.

SUGERENCIA

Por ejemplo, supongamos que tiene una toma concreta configurada pero todavía no ha grabado material y necesita comprobar otra posición de cámara o composición. Para facilitar la vuelta precisa a la configuración actual, capture una imagen fija con el Capturador de DV y asigne esa imagen al área dividida.

Creación de secuencias de animación fotograma por fotograma

Quizás el reto más importante de la animación imagen por imagen es controlar de forma precisa el movimiento de los modelos de un fotograma al siguiente. Con la función de pantalla dividida de Adobe OnLocation y, en concreto, su modo de piel de cebolla, puede ver simultáneamente el último fotograma guardado y la vista actual, de forma que puede saber con exactitud cómo han cambiado las posiciones. O bien, si lo prefiere, puede superponer un mapa de la secuencia que muestre dónde deberían estar los modelos en cada fotograma. Estos dos flujos de trabajo alternativos necesitan un comportamiento distinto para la pantalla dividida, que se controla mediante la opción Modo de división.

Configuración de la opción Modo de división

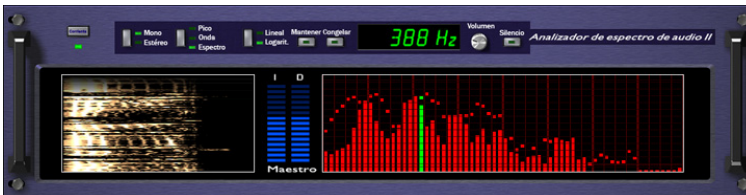
La opción Modo de división del menú del Monitor de campo controla si el fotograma congelado se actualiza automáticamente al grabar fotogramas para una secuencia imagen por imagen.

- Auto (valor predeterminado): cada fotograma agregado al clip se convierte en el nuevo fotograma congelado del área dividida. Esto le permite comparar la escena actual con la composición del fotograma anterior del clip para poder ver todos los cambios realizados en la escena.
- Manual: la imagen asignada al área dividida no se actualiza automáticamente al agregar un fotograma al clip. Elija este modo si desea superponer un mapa de la secuencia imagen por imagen sobre la fuente en directo. Como se explica en [“Cómo reemplazar la imagen en el área dividida” en la página 46](#), puede cambiar a una imagen dividida distinta en cualquier momento.

Cómo reemplazar la imagen en el área dividida

Cada vez que active la función de pantalla dividida, la imagen que se muestra en el Monitor de campo es la imagen congelada en el área dividida. Puede reemplazar esta imagen en cualquier momento si arrastra y suelta otra imagen en el área dividida. La función de pantalla dividida admite los mismos tipos de imagen que puede guardar con el Capturador de DV, concretamente BMP, PNG y JPG. Para obtener más información, consulte [“Capturador de DV” en la página 69](#).

Analizador de espectro de audio



El Analizador de espectro de audio (ASA) puede ayudarle a mejorar el entorno de grabación, puesto que muestra el rango tonal del audio. Puede utilizar esta información para decidir mejor la ubicación y orientación de los micrófonos. El ASA también puede resultar útil para configurar los niveles de entrada de audio de la cámara. Mientras que la mayoría de cámaras sólo muestran el volumen total de la señal, el ASA muestra cómo se distribuye la amplitud de audio en el intervalo de frecuencias de la señal. Esta herramienta también proporciona una referencia visual para dirigir actuaciones vocales.

También puede supervisar la calidad del audio con el Monitor de calidad DV y las alertas que genera. Para obtener más información, consulte [“Acerca de las alertas de audio” en la página 49](#).

Modos mono y estéreo

Si el audio es monoaural, debe establecer el ASA en Modo mono para aumentar la resolución de la visualización. Si la cámara envía dos canales de audio, debe establecer el ASA en Modo estéreo para ver cada canal representado de forma independiente. En algunas circunstancias, no obstante, es posible que le resulte útil cambiar a Modo mono. Por ejemplo, la mayor resolución de visualización de la opción Modo mono puede ayudarle a aislar la frecuencia del ruido.

Para cambiar entre estos modos, haga clic en el botón Modo mono/Modo estéreo. El LED verde indica el modo actual.

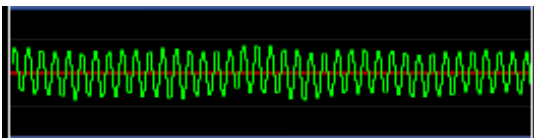
Modos de pico, onda y espectro

El área de visualización de la izquierda del Analizador de espectro de audio puede mostrar una visualización de pico que se desplaza, una forma de onda de la muestra actual o un espectro que se desplaza. Para cambiar entre estos modos, haga clic en el botón correspondiente a cada uno de ellos. El LED verde indica el modo actual.

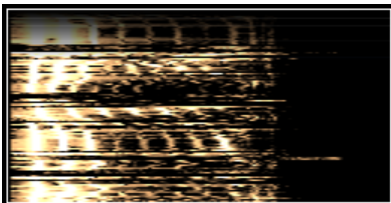
- Modo de pico: este modo es parecido a la representación de la señal de audio que aparece en cada bandeja de clips, pero las distinciones siguientes son importantes:
 - La visualización se actualiza cuando se supervisa una fuente en directo. (En la bandeja de clips, la visualización se actualiza sólo cuando se está grabando).
 - La visualización se desplaza a una velocidad constante. (En la bandeja de clips, la visualización de pico se condensa a medida que se desplaza hacia la izquierda durante la grabación y luego llena la bandeja cuando la grabación se detiene).



- Modo de forma de onda: este modo resulta especialmente útil para analizar ondas sinusoidales.



- Modo de espectro: este modo se desplaza verticalmente de arriba abajo. El eje horizontal representa el espectro de audio, con los tonos bajos a la izquierda y los tonos altos a la derecha. Al desplazar el puntero sobre esta visualización, la frecuencia de la banda de la punta del puntero se muestra en la parte superior del ASA.



Modos lineal y logarítmico

En el modo lineal, todas las bandas representan un ancho de banda equivalente (118 Hz en estéreo y 248 Hz en mono).

En el modo logarítmico, el ancho de banda es más estrecho en las bandas del segmento inferior del espectro, aumentando progresivamente hacia el segmento superior. Esto es conforme a la sensibilidad del oído humano.

Modos de retención y congelación

Si se habilita el modo de retención, una barra permanece iluminada en el punto más elevado alcanzado en cada banda de frecuencia. Esencialmente, esto hace las veces de historial banda por banda del nivel de energía máximo alcanzado. Para restablecer este modo, haga clic en el botón Liberar. Cuando el modo de retención está deshabilitado los marcadores de pico se quedan fijos durante un momento.

Si se habilita el modo de congelación, todas las visualizaciones del ASA se dejan de actualizar. Para volver al análisis en directo, elimine la selección del botón Congelar.

Acerca de las alertas de audio

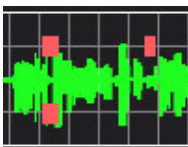


El Monitor de calidad DV (DV-QM) muestra alertas en la forma de onda de cada clip de la Grabadora de vídeo digital (consulte [“Grabadora de vídeo digital” en la página 26](#)). Estas marcas en la forma de onda indican los puntos en los que se recortaron los niveles de audio, dónde se produjeron detonaciones de audio y dónde los niveles de luminancia de vídeo superaron los umbrales especificados. Adobe OnLocation no modifica el audio. No obstante, esta útil herramienta le permite identificar rápidamente posibles problemas en la grabación.

Alertas de detonaciones de audio

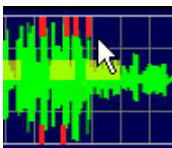
Este tipo de alerta identifica subidas repentinas de sonido que no son lo suficientemente fuertes como para hacer que el audio se recorte, pero que pueden crear audio desagradable y, probablemente, inutilizable. Un sonido oclusivo al principio o al final de una palabra es origen habitual de estas detonaciones. A menudo, se puede reducir este problema con un ligero ajuste de la posición del micrófono.

El regulador Nivel de detonación de audio del panel de DV-QM ajusta la sensibilidad de esta función. Estas alertas aparecen como marcas de verificación en rojo oscuro por encima y debajo de la línea central de la forma de onda del audio del clip.



Alertas de recortes de audio

Este tipo de alerta indica que un sonido superó el rango de grabación del micrófono. Los recortes de audio pueden ser o no ser audibles en el lugar de filmación, pero pueden causar problemas al editar. No necesita cambiar ninguna configuración porque ésta es una condición absoluta: el audio está recortado o no lo está. Estas alertas aparecen como marcas de verificación en rojo brillante en la parte superior y la parte inferior de la bandeja del clip.



Para ambos tipos de alertas de audio, las alertas situadas por encima de la línea central son para el canal de audio izquierdo y las situadas por debajo son para el canal derecho.

Descripción general de las herramientas de encuadre y enfoque

Adobe OnLocation proporciona herramientas de supervisión de campo que le ayudan a encuadrar la imagen a medida que filma el vídeo. Utilice Overscan para ver el área de la imagen que verán los espectadores si ven el vídeo en televisión. Use Underscan para ver toda la imagen grabada que puede resultar visible en proyectores de vídeo, pantallas de plasma, transmisiones de vídeo por secuencias y pantallas de equipos informáticos. Para obtener más información, consulte [“Acerca de los modos Underscan y Overscan” en la página 53](#). Utilice la función de cuadrícula para dividir la pantalla en tercios, lo cual puede resultar útil para determinar el encuadre y la composición. Para obtener más información, consulte [“Acerca de la función de cuadrícula” en la página 52](#). Utilice la función de máscara de panorámica para ver el aspecto que tendrá el vídeo si se recorta para ajustarse a una relación de aspecto distinta. Para obtener más información, consulte [“Acerca de la función de máscara de panorámica” en la página 54](#). Utilice la función de zoom del Monitor de campo para obtener el enfoque mejor definido. Para obtener más información, consulte [“Acerca de la función de zoom” en la página 55](#).

Encuadre estético

Una parte importante de la configuración de una toma es el encuadre estético o estilístico. Sin un encuadre correcto, el sujeto puede perderse en la toma. Puede incluir elementos que podrían distraer la atención del espectador y hacer que la toma fuera confusa visualmente. Si el sujeto no está encuadrado correctamente, la toma podría dar una impresión distinta de la deseada.

A continuación presentamos algunas sugerencias para conseguir el encuadre estético o estilístico:

- Al encuadrar la toma, cuestione todos los elementos que aparecerán en ella y su posición en el encuadre. ¿Todo ello aparece allí por algún motivo concreto? ¿Los espectadores podrán ver el logotipo de la parte de atrás? Si tiene más de un sujeto, ¿sus posiciones en la toma apoyan la escena?
- El encuadre estético de la toma puede resultar tan importante como el ajuste correcto de la cámara. Por ejemplo, un plano general puede resultar adecuado si muestra una ubicación concreta, pero no es adecuado si intenta establecer una conversación íntima con los espectadores. Un encuadre demasiado estrecho del sujeto puede dar a los espectadores una sensación de aprensión o claustrofobia, lo cual puede resultar deseable o no, en función del efecto deseado.

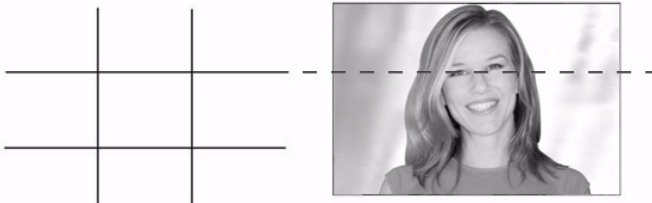
Acerca de la función de cuadrícula

La función de cuadrícula muestra líneas o marcas de verificación que le ayudan a encuadrar elementos fundamentales de la imagen. Para habilitar esta función, establezca la opción Modo de cuadrícula del menú del Monitor de campo en uno de los valores siguientes:

- Marca (valor predeterminado): muestra líneas cortas alrededor de los bordes del Monitor de campo.
- Línea: dibuja la cuadrícula en todo el fotograma.

Para controlar la posición de las marcas de la cuadrícula, cambie la opción Esca. cuadrícu.

De forma predeterminada, la escala de cuadrícula está establecida en 33,3%, lo que divide el fotograma en tercios. El motivo es que la mejor indicación al encuadrar una toma es la regla de los tercios, que sostiene que muchas composiciones se benefician de la alineación de un elemento fundamental con una línea imaginaria que se encuentra a un tercio de la distancia desde la parte superior, la parte inferior o uno de los lados del fotograma. Además, puede dirigir el mayor nivel de atención a un elemento fundamental si lo coloca en una de las intersecciones de estas líneas. En el ejemplo siguiente, el sujeto está encuadrado de forma que los ojos se encuentran a un tercio de la distancia desde la parte superior del fotograma. En una toma de cuerpo completo, es posible que desee encuadrar el cuerpo del sujeto a lo largo de una de las líneas verticales.



Tenga en cuenta que la regla de los tercios es sólo una indicación, no una regla inamovible. La regla más importante es mantener la atención de los espectadores.

Acerca de los modos Underscan y Overscan

El modo Underscan muestra todo el fotograma de vídeo, lo cual revela contenido en los bordes que se ha grabado pero que no aparece en la pantalla LCD desplegable de la cámara. En modo Overscan, el Monitor de campo acerca la zona que será visible en la mayoría de televisiones. Establezca el Monitor de campo en Underscan si el vídeo se verá en un monitor de un equipo informático o si se mostrará con un proyector. Busque focos, micrófonos y otros objetos no deseados en los bordes de la toma. Establezca el Monitor de campo en Overscan para ver el aspecto que tendrá el vídeo en un aparato de televisión.

Para cambiar entre estas dos vistas, haga clic en el botón Underscan del Monitor de campo o pulse Alt+U.

NOTA

En las etapas iniciales de la televisión, la imagen de las pantallas pequeñas se reducía al pasar los años porque el cañón de electrones que creaba la imagen no se movía a la par que envejecía. Como consecuencia de eso, aparecía una franja negra alrededor de los bordes de la imagen. El cañón de electrones se podía volver a calibrar para llenar toda la pantalla, pero este proceso era costoso y llevaba mucho tiempo. La solución a la que llegó la industria televisiva fue hacer que los cañones de electrones de los tubos de imagen nuevos pintaran la imagen más allá de los bordes del tubo de imagen. Así, a medida que un aparato de televisión envejecía, se veía más cantidad de imagen en lugar de bandas negras.

Aunque esta solución funcionó, creó los problemas siguientes:

- La industria televisiva acuñó los términos underscan (infraexploración) y overscan (sobreexploración) y les dio significados contrarios a lo que indicaban. Overscan se definió como la parte central de la imagen que se puede ver en un aparato de televisión estándar. Underscan se definió como todo el fotograma, que sólo es visible en un monitor de producción. Así pues, underscan muestra mayor parte de la imagen que overscan.
- La solución underscan frustra a los editores y diseñadores gráficos, puesto que no pueden saber con certeza qué parte del fotograma será visible en un aparato de televisión determinado. Por tanto, deben asegurarse de que todo lo esencial para la escena estará visible en el área segura y que no aparece nada superfluo en el margen de overscan.

Acerca de la visualización del área segura de vídeo

Si establece el monitor en el modo Underscan, Adobe recomienda activar la visualización del área segura de vídeo, que superpone una línea blanca centrada en el centro verdadero de la imagen que todos los aparatos de televisión muestran.

Para habilitar esta función, haga clic en el botón Área segura activada.

Normalmente, el área segura de vídeo representa el 90% central del fotograma. La opción Tamaño de área segura del menú del Monitor de campo le permite ajustar el área del 50% al 100% del fotograma.

Acerca de la función de máscara de panorámica

La función de modo panorámico muestra una máscara en una relación de aspecto para la imagen distinta de la del vídeo nativo para mostrar el aspecto que tendría el vídeo si se recortara. El modo panorámico no estira ni contrae la imagen para mostrarla con la proporción correcta; para ello, cambie la relación de aspecto del monitor (MAR).

Para obtener más información, consulte [“Paso 2: Definición de la relación de aspecto del monitor” en la página 9](#). La máscara de panorámica aparece por encima o debajo de la imagen o en los lados, en función de la relación de aspecto de panorámica en relación con la MAR.

Para habilitar la función de panorámica, haga clic en el botón Panorámica activada o pulse Alt+L.



Para cambiar la relación de aspecto, cambie la opción Proporción de panorámica en el menú del Monitor de campo. Al igual que la relación de aspecto del monitor, el intervalo de esta opción es de 1,000 (1:1) a 2,400 (12:5). Si este valor es superior al de la MAR (por ejemplo 2,400 frente a 1,778, como en el ejemplo), la máscara de panorámica aparece como bandas horizontales. Si este valor es inferior al de la MAR (1,333 frente a 1,778), la máscara consta de bandas verticales a la izquierda y derecha de la imagen. Si los dos valores son idénticos, no aparecen bandas de panorámica, aunque la función de máscara de panorámica esté habilitada.

Para establecer el aspecto de la máscara, cambie la opción Modo panorámico en el menú del Monitor de campo. Las opciones son:

- Sombra (valor predeterminado): muestra un filtro en gris semitransparente.
- Negro: muestra barras negras opacas.
- Blanco: muestra barras blancas opacas.

Acerca de la función de zoom

La función de zoom del Monitor de campo le permite ampliar hasta 10 veces cualquier parte de la imagen. Para activar esta función, haga clic en el botón Zoom activado. A continuación, podrá acercar y alejar la imagen seleccionándola o manteniendo pulsada la tecla Mayús mientras selecciona cualquier parte de la imagen y la arrastra verticalmente. Una vez acercada la imagen, puede obtener una panorámica del área deseada si la selecciona y la arrastra en la imagen.

También puede acercar y alejar la imagen con los siguientes métodos abreviados del teclado:

- Zoom 1:1: Ctrl+Z

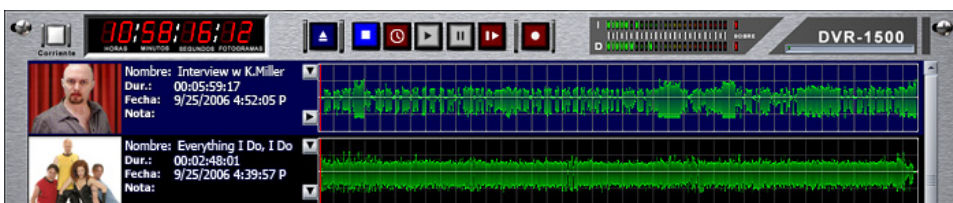
Con esta opción se acerca la imagen hasta llegar a la resolución precisa según las líneas, mostrando exactamente una línea de vídeo por línea del Monitor de campo. Esto resulta especialmente útil para comprobar el enfoque.

NOTA

Esta opción funciona con relación a la configuración de visualización del Monitor de campo, no con relación a la resolución nativa del vídeo. Esto significa que si el valor de Líneas visibles o, en el caso de HDV, el valor de Resolución MPEG se reduce, no pasa nada al usar el zoom 1:1 con vídeo 480i o 720P, y la proporción de zoom se reducirá a la mitad con material 1080i. Para obtener más información, consulte [“Opción Líneas visibles” en la página 72](#) o [“Opciones Resolución MPEG y Fotogramas MPEG” en la página 72](#).

- Acercar: Alt+Z
- Alejar: Ctrl+Mayús+Z
- Zoom máximo: Alt+Mayús+Z

Grabación de clips



La Grabadora de vídeo digital (DVR) de Adobe OnLocation le permite grabar clips directamente en el disco duro. Tras grabar clips, se agregan a la lista de clips de la DVR. En la DVR, puede eliminar los clips de forma digital, lo que es más rápido que revisar la cinta en la cámara. Con un clic, puede trasladarse a los fotogramas que desea analizar, identificar las alertas de calidad de clip y, a continuación, ajustar la cámara o la iluminación en cualquier momento para realizar mejoras. También puede agregar notas a los clips.

NOTA

Adobe OnLocation sólo graba dos canales de audio, incluso si la cámara admite canales adicionales. Ambos canales deben pasar por la cámara y a Adobe OnLocation a través de un cable FireWire.

NOTA

Las unidades formateadas como FAT32 tienen un límite de tamaño de archivo de 4 GB. Cuando un archivo alcanza 3,9 GB, Adobe OnLocation se extiende automáticamente a un nuevo archivo, continúa la grabación y se lo notifica con un mensaje en el Monitor de campo. Para eliminar la necesidad de esta extensión, formatee las unidades de captura de vídeo en formato NTFS, que no tiene límite de tamaño de archivo.

Ajustes de grabación

El menú del Monitor de campo ofrece opciones de archivo de formato DV y hora de pregrabación que le ayudan a optimizar grabaciones para sus proyectos.

Opción Archivo for. DV

Aunque Adobe OnLocation no cambia el flujo de vídeo grabado, agrega información al archivo de cada clip que define el formato de vídeo. Las opciones de formato de archivo varían en función del tipo de flujo de vídeo. Seleccione el formato de archivo DV de su editor no lineal (NLE) y otras aplicaciones de postproducción.

DV y DVCPPro La opción Archivo for. DV del menú del Monitor de campo controla el formato de los clips grabados en cámaras DV y DVCPPro. Las opciones son:

- AVI T1 (para archivos .avi DV del Tipo 1) graba el audio y el vídeo en un flujo incrustado en el archivo. Si selecciona esta opción, los clips de DVCPPro se graban a AVI Tipo 2. Esta opción no está disponible para DVCPPro.
- AVI T2 (para archivos .avi DV del Tipo 2) graba el audio y el vídeo en dos flujos incrustados en el archivo. Éste es el formato preferido para Adobe® Premiere® Pro.
- QUIKTM (para archivos .mov de QuickTime a NLE Final Cut Pro)

Si no está seguro de qué formato utilizar, realice grabaciones de prueba. Intente arrastrar y colocar el clip en el editor. Si el clip se lee correctamente y no tiene que volverse a procesar para previsualizarlo, es el formato adecuado. Si no está seguro de qué formato utilizar y no puede acceder a la aplicación de edición, seleccione AVI Tipo 2. Este es el formato más común para archivos DV y la mayoría de aplicaciones de edición pueden leer o importar archivos de este tipo.

HDV: La opción de formato de archivo HDV sólo controla el formato para cámaras HDV. Las opciones son:

- MPEG (para archivos de flujo de programa MPEG-2): Este formato permite grabación de lapso de tiempo e imagen por imagen, así como pausa y reanudación de grabación en un solo clip. Los clips MPEG son compatibles con más aplicaciones de edición, pero no conservan el código de tiempo de la cámara.
- M2T (para flujo de transporte MPEG-2): Este es el formato original de cámaras HDV, pero la mayoría de aplicaciones de edición deben transcodificar este tipo de archivo, por lo que es una opción de herencia. La única situación en la que puede seleccionar esta opción es si tiene una cámara HDV Sony y desea conservar el código de tiempo de la cinta y otros tipos de metadatos que se guardan en el archivo .M2T pero no en el formato .MPG.

Si selecciona esta opción, no puede pausar la grabación ni realizar grabaciones imagen por imagen o de lapso de tiempo.

Opción de hora de pregrabación

Adobe OnLocation empieza a capturar el vídeo en cuanto empieza a supervisar la fuente de vídeo en directo. Si un clip no se está grabando, Adobe OnLocation asigna el contenido entrante a RAM. Cuando inicia una grabación estándar, Adobe OnLocation agrega el contenido del búfer al principio del clip. Para obtener más información, consulte [“Control de grabación desde Adobe OnLocation” en la página 60](#). Para especificar cuántos segundos se agregarán al principio de cada clip, cambie la opción H. pregrabación en el menú del Monitor de campo. El ajuste predeterminado es 5 segundos.

Cuando Adobe OnLocation supervisa la fuente en directo, el medidor de búfer en la esquina superior izquierda de la DVR muestra cuánto contenido hay en el búfer. La escala del medidor de búfer es relativa al ajuste máximo del búfer, lo que es aproximadamente 35 segundos (para un DV estándar). El búfer se llena hasta el nivel definido por la opción de hora de pregrabación.

NOTA

Cuando se concentra en un clip grabado, el vídeo de la cámara no se almacena en el búfer. Para que el búfer funcione, debe supervisar la fuente en directo.

NOTA

El número real de segundos agregados puede ser inferior a la opción de hora de pregrabación si no hay suficiente RAM disponible.

Configuración de la descompresión MPEG para evitar fotogramas eliminados

En realidad, los ajustes de descompresión de MPEG se refieren a la supervisión, no a la grabación. Sin embargo, como el propósito de estos ajustes es conservar recursos del sistema para la grabación, son relevantes. Por la complejidad de la compresión MPEG, la descompresión del flujo HDV para visualizarlo en el Monitor de campo y que lo analicen otros componentes supone una gran carga en la CPU. Si el uso de la CPU llega a 100%, se producen problemas en los clips grabados, por lo que Adobe OnLocation ofrece tres opciones que permiten el equilibrio entre la resolución y la velocidad de fotogramas de las imágenes que se muestran en Adobe OnLocation y la demanda reducida en la CPU, lo que evita los fotogramas eliminados y otros problemas. Para obtener más información sobre estas funciones, consulte [“Grabación de HDV” en la página 71](#). Estos ajustes sólo afectan a lo que ve en Adobe OnLocation; el flujo de datos de HDV que se graba en el disco duro no resulta afectado.

Métodos de grabación

Adobe OnLocation ofrece los métodos de grabación estándar siguientes:

- “Control de grabación desde Adobe OnLocation” en la página 60
- “Control de grabación desde la cámara (grabación esclava)” en la página 61

También puede utilizar estos modos de grabación especiales:

- “Grabación activada por movimiento” en la página 61
- “Grabación imagen por imagen” en la página 62
- “Grabación de lapso de tiempo” en la página 64

Sea cual sea el modo con el que empieza a grabar, Adobe OnLocation agrega una nueva bandeja de clip en la DVR que muestra el nombre, la fecha y la indicación horaria del clip. El contador de fotogramas de la DVR empieza a contar y tanto la forma de onda de audio como la duración del clip se actualizan constantemente a medida que se graba el clip. Si está activada la opción Es. reloj grab., el temporizador empieza a contar.

Puede alternar entre grabación estándar, imagen por imagen o lapso de tiempo en cualquier momento. Aunque un clip único de DV o DVCPro puede adaptarse a todos estos modos sin problemas, en el reino de HDV, Adobe OnLocation inicia un nuevo clip de forma automática cuando cambia entre la grabación estándar y uno de los modos de grabación especiales. Esto es necesario porque la grabación estándar captura los tres tipos de fotogramas HDV, pero los modos imagen por imagen y lapso de tiempo sólo funcionan con fotogramas I y un clip que alternara entre estos modos a mitad de flujo causaría confusión en la aplicación de edición.

Grabación estándar

Puede iniciar la grabación estándar con Adobe OnLocation o su cámara.

Control de grabación desde Adobe OnLocation

Para comenzar la grabación, haga clic en el botón Grabar o pulse F2.

Si está activada la opción de hora de pregrabación, el número apropiado de segundos del material de archivo aparece al principio del clip.

En cualquier momento de la grabación, puede iniciar un nuevo clip si hace clic en Grabar o pulsa F2. Adobe OnLocation cierra el clip actual e inicia uno nuevo sin perder ningún fotograma.

Para detener la grabación, haga clic en el botón Detener de la DVR o pulse F4.

Control de grabación desde la cámara (grabación esclava)

Si tiene la opción Esclavo DVR en del menú del Monitor de campo ajustado en Cámara, Adobe OnLocation iniciará y detendrá la grabación de forma automática cuando empiece a grabar con la cámara. La cámara debe tener una cinta o una tarjeta P2 insertados para que funcione la opción de grabación esclava. Adobe OnLocation responde a un mensaje de la cámara que le comunica que está grabando. Si pulsa el botón Grabar de la cámara sin una cinta o tarjeta P2 insertadas, no se creará ningún mensaje.

Para que funcione la función de grabación esclava, Adobe OnLocation debe supervisar la fuente en directo de la cámara correcta. Esta función no está disponible si se concentra en un clip grabado, sin importar si se está reproduciendo o está pausado.

NOTA

Los clips que empiezan a grabarse en esclavos de cámara se detienen automáticamente cuando la grabación se detiene en la cámara. Una situación usual en la que no querrá que esto suceda es cuando se agota la cinta. Por desgracia, como la cámara envía el mismo comando tanto si la grabación se detiene de forma automática o manual al pulsar el botón Grabar de la cámara, Adobe OnLocation no puede continuar grabando cuando se agota la cinta. Si desea que Adobe OnLocation continúe grabando, debe iniciar un nuevo clip de forma manual. Esto omite la función de grabación esclava para que la detención de la cámara no afecte a la DVR.

Sin embargo, si empieza a grabar en modo esclavo y a continuación empieza un nuevo clip de forma manual por cualquier razón, si pulsa Detener en la cámara, no controlará la DVR. Debe detener la grabación en Adobe OnLocation.

Códigos de tiempo para clips grabados

Si la cámara tiene una cinta insertada o está creando un código de tiempo libre, los clips grabados adoptan el código de tiempo de la cinta. Para la grabación esclava, esto significa que el código de tiempo del contenido de la cinta corresponde al código de tiempo del mismo contenido en el clip de Adobe OnLocation. En el resto de situaciones, el código de tiempo depende de si la cinta estaba filmando en la cámara cuando detuvo la grabación en Adobe OnLocation, sin importar si el modo esclavo estaba activado. Si la cinta está filmando en este punto, el clip adoptará el código de tiempo de la cinta. En caso contrario, el código de tiempo empieza en 0:00:00.

Grabación activada por movimiento

Puede configurar la DVR para que inicie y detenga la grabación de forma automática según la cantidad de movimiento en el centro del fotograma. La grabación activada por movimiento es similar a la grabación estándar porque Adobe OnLocation graba cada fotograma. Sin embargo, se diferencia en que funciona sin intervención del usuario: cuando configura la DVR en este modo, graba clip tras clip hasta que desactiva este modo o el disco duro se llena.

Inicio de la grabación activada por movimiento

1. Para poner el programa en modo Movimiento, configure la opción Esclavo DVR en del menú del Monitor de campo en Movimiento. Cuando se selecciona este modo, Adobe OnLocation compara cada par de fotogramas y analiza los valores de luminancia de cada píxel dentro del centro de la imagen (el área definida por el cuadro Área segura cuando se ajusta en 50%). El medidor de movimiento de la esquina superior derecha de la DVR indica el grado de movimiento detectado.
2. Para entrar en el estado preparado, haga clic en el botón Grabar o pulse F2. El botón Grabar parpadea para indicar que el modo Movimiento está activo.


Las opciones siguientes en el menú del Monitor de campo definen el umbral del grado de movimiento necesario para activar la grabación:

- Umbral movi. es la opción primaria. Esta opción considera tanto el número de píxeles que cambian como el grado de cambio por píxel. Como mayor sea el valor, mayor movimiento se necesitará para que la DVR inicie la grabación. El medidor de movimiento será verde cuando el movimiento esté por debajo de este umbral y se volverá rojo cuando el movimiento supere el umbral. Como el medidor de movimiento sólo refleja esta opción, puede estar verde sin que la DVR inicie la grabación.
- FiltroRuido mov especifica un umbral por debajo del cual no se tendrá en cuenta el movimiento. De esta forma se evita que la señal de vídeo inicie la grabación. Como mayor sea el valor, mayor movimiento se necesitará para que la DVR inicie la grabación.
- Fotogramas para activar especifica el número de fotogramas consecutivos que deben superar el valor del umbral de movimiento antes de iniciar la grabación.

Asimismo, la opción H. para. movim. especifica el número de segundos que se graban cuando el movimiento está por debajo del umbral. Si el movimiento vuelve por encima de los umbrales durante este periodo, el medidor de parada de movimiento se restablece y la grabación continúa.

Grabación imagen por imagen

La animación imagen por imagen es una técnica que supone el ensamblaje de un clip a partir de fotogramas individuales que se graban cuando se desea. El flujo de trabajo es muy sencillo: establecer una toma, filmar un fotograma, ajustar ligeramente la posición de uno o más objetos en la escena, filmar otro fotograma. Repita este ciclo 30 veces para producir un segundo de vídeo, 1.800 veces para grabar un minuto de animación imagen por imagen.

Los creadores de película han utilizado esta técnica durante décadas. Algunas de las primeras películas producidas fueron por animación imagen por imagen. Adobe OnLocation simplifica la parte tecnológica de la ecuación. Con la DVR detenida o pausada, haga clic en el botón Imagen por imagen  o pulse F3 para grabar el fotograma actual. A continuación, la DVR entra en el modo Pausa de forma automática y espera que agregue otro fotograma, cambie a otro modo de grabación o detenga la grabación. Si la DVR se detuvo al grabar el primer fotograma, se crea una nueva bandeja de clip que contiene el fotograma único.

NOTA

El botón de imagen por imagen sólo está disponible cuando se supervisa la fuente en directo. Cuando se concentra n un clip grabado, el botón sirve para avanzar un sólo fotograma.

La facilidad para agregar fotogramas a un clip es sólo parte de lo que convierte Adobe OnLocation en una herramienta valiosa para grabar secuencias imagen por imagen. Quizás aún más importante es la forma en que la función de pantalla dividida y su control de opacidad de piel de cebolla ayuda a encuadrar cada fotograma. Para obtener más información, consulte [“Acerca de las funciones de pantalla dividida y piel de cebolla” en la página 43](#).

La velocidad de fotogramas para la reproducción de clips imagen por imagen en Adobe OnLocation se define mediante la velocidad de fotogramas de la cámara.

SUGERENCIA

Para que la grabación imagen por imagen funcione con HDV, debe ajustar la opción de formato de archivo HDV en MPEG.

NOTA

A causa del sistema de numeración de fotogramas utilizado para el telecine del vídeo 480/24P y 1080/24P, los clips imagen por imagen grabados con la cámara en uno de estos modos no podrán leerse en un NLE.


Grabación de lapso de tiempo

En este modo, la DVR graba fotogramas en un intervalo definido por el usuario. Cuando se reproducen a una velocidad de fotogramas normal, los clips resultantes muestran eventos que se produjeron en minutos, horas o incluso días condensados en unos pocos segundos. Para especificar el intervalo entre fotogramas, cambie la opción Frecuen. TmLps del menú del Monitor de campo. Esta opción define el intervalo de exposición sólo en relación al número de fotogramas omitidos. Para traducir el valor a una medida de fotogramas por unidad de tiempo (por ejemplo, 12 fotogramas por hora, lo que equivale a 5 minutos por fotograma), debe tener en cuenta la velocidad de fotogramas y el formato de vídeo de la cámara.

- Con DV y DVCPro, la frecuencia de lapso de tiempo es una función del número de fotogramas omitidos entre exposiciones. La única variable que debe tener en cuenta es la velocidad de fotogramas de la cámara. Para obtener más información, consulte [“Ajustes de lapso de tiempo para DV y DVCPro” en la página 65.](#)
- HDV es más complejo a causa de la compresión entre fotogramas. Si ajusta la opción Frecuen. TmLps en 1, Adobe OnLocation graba todos los fotogramas I y P, lo que da un resultado aproximado de 15 fotogramas por segundo. En el resto de ajustes, Adobe OnLocation graba sólo fotogramas I. Para obtener más información, consulte [“Ajustes de frecuencia de lapso de tiempo para HDV” en la página 66.](#)

SUGERENCIA

Para grabar en lapso de tiempo con HDV, debe ajustar el formato de archivo HDV en MPEG.

Para empezar a grabar un clip en lapso de tiempo tras especificar la frecuencia, haga clic en el botón Lapso de tiempo  o pulse Ctrl+F3. La DVR graba un fotograma inmediatamente y a continuación se pausa durante el número de fotogramas especificado antes de agregar otro fotograma.

NOTA

El botón Lapso de tiempo sólo está disponible cuando se supervisa la fuente en directo. Cuando se concentra en un clip grabado, el botón sirve para retroceder un solo fotograma.

La velocidad de fotogramas para la reproducción de clips con lapso de tiempo dentro de Adobe OnLocation es la misma que la de la cámara.

Si lo desea, puede ajustar la DVR para que se pause tras la grabación de un número de fotogramas determinado con la opción F. netos TmLps en el menú del Monitor de campo.

NOTA A causa del sistema de número de fotogramas utilizado para el telecine de vídeo 480/24P y 1080/24P, puede ser que un NLE no pueda leer los clips en lapso de tiempo grabados con la cámara en uno de estos modos.

SUGERENCIA Puede cambiar el intervalo de lapso de tiempo en cualquier momento durante la grabación, aumentando o reduciendo hasta que grado se condensa el tiempo.

Ajustes de lapso de tiempo para DV y DVCPro

En la tabla inferior, encontrará ajustes para un rango de combinaciones básicas de frecuencia y velocidad de fotogramas para DV y DVCPro.

Si prefiere otra frecuencia, la fórmula para calcular el ajuste correcto para DV y DVCPro es frecuencia (en segundos) dividida por la velocidad de fotogramas actual de la cámara.

		Velocidad de fotogramas para DV y DVCPro				
		NTSC			PAL	
		24	30	60	25	50
Fotogramas por segundo	4	6	8	15	6	13
	3	8	10	20	8	17
	2	12	15	30	13	25
	1	24	30	60	25	50
Fotogramas por minuto	4	360	450	900	375	750
	3	480	600	1.200	500	1.000
	2	720	900	1.800	750	1.500
	1	1.440	1.800	3.600	1.500	3.000
Minutos por fotograma	5	7.200	9.000	18.000	7.500	15.000
	10	14.400	18.000	36.000	15.000	30.000
	15	21.600	27.000	54.000	22.500	45.000
	30	43.200	54.000	108.000	45.000	90.000

Ajustes de frecuencia de lapso de tiempo para HDV

En la tabla inferior, encontrará ajustes para un rango de combinaciones básicas de frecuencia y velocidad de fotogramas para HDV.

		Velocidad de fotogramas para HDV	
		JVC GOP de 6 fotogramas	Sony GOP de 15 fotogramas
Fotogramas por segundo	15	1	1
	5	2	
	2	3	2
	1	6	3
Fotogramas por minuto	4	75	30
	3	100	40
	2	150	60
	1	300	120
Minutos por fotograma	5	1.500	600
	10	3.000	1.200
	15	4.500	1.800
	30	9.000	3.600
	60	18.000	7.200

Pausa y reanudación de la grabación

Adobe OnLocation le permite pausar la grabación y reanudarla dentro de un solo clip. Para detenerla momentáneamente, pulse el botón Pausa. Para reanudar la grabación, haga clic en el botón Reproducir.

NOTA

A causa el sistema de número de fotogramas utilizado para el telecine de vídeo 480/24P y 1080/24P, cada vez que pause y reanude la grabación con la cámara en uno de estos modos, un fotograma puede resultar dañado.

Revisión de clips grabados

Revise los clips grabados para confirmar que el vídeo tiene la apariencia que espera y anótelos para su referencia en el futuro.




Selección de un clip



Para seleccionar el clip que desea reproducir, haga clic en cualquier lugar de su bandeja. Si hace clic en la forma de onda, la posición del clip salta a donde haya hecho clic. Si hace clic fuera del área de la forma de onda, se retendrá la posición donde estaba la última vez que se concentró en el clip durante la sesión actual o al principio si nunca se ha centrado en el clip. Si el clip con el que desea trabajar no está visible, puede utilizar la barra de desplazamiento de la DVR o colocar el puntero del mouse sobre la lista de clips y girar la rueda del mouse para buscarlo.

Tiene las opciones siguientes para seleccionar un clip sin hacer clic en el mismo:

- Cualquier comando de reproducción le trasladará directamente desde la fuente en directo al último clip seleccionado o el primer clip si no ha seleccionado un clip durante la sesión actual. Todos los comandos de reproducción tienen métodos abreviados de teclado.
- Los métodos abreviados de teclado **Ctrl+Re Pág** y **Ctrl+Av Pág** muestran el clip anterior o siguiente respectivamente, incluso si supervisa la fuente en directo cuando pulsa la combinación de teclas.

Uso de los comandos de reproducción básicos

Botón	Descripción
	Reproducir: Haga clic en el botón Reproducir o pulse F5..
	Pausa: Haga clic en el botón Pausa o pulse F6. El fotograma actual se visualiza en el Monitor de campo.
	Avance de un fotograma: Con el clip pausado, haga clic en el botón de avance de fotogramas o pulse la tecla de Flecha derecha. Si mantiene la tecla pulsada, el vídeo se reproduce fotograma a fotograma.

Botón	Descripción
	Retroceder un fotograma: Con el clip pausado, haga clic en el botón Fotograma hacia atrás o pulse la tecla de Flecha izquierda. Si mantiene la tecla pulsada, el vídeo se reproduce hacia atrás fotograma a fotograma.
	Detener la reproducción y volver a la fuente en directo: Haga clic en el botón Detener o pulse F7. Adobe OnLocation vuelve a la fuente de la cámara en directo, si existe. En caso contrario, un mensaje en el Monitor de campo indica que no se encontró ninguna cámara.

NOTA Adobe OnLocation reproduce los clips en tiempo real según el ajuste de la velocidad de fotogramas de la cámara cuando se grabó el clip. Actualmente, no se puede cambiar la velocidad de reproducción.

NOTA Al supervisar la señal en directo, Adobe OnLocation elimina fotogramas para conservar recursos del sistema para la grabación. Sin embargo, al revisar los clips grabados, Adobe OnLocation reproduce todos los fotogramas. Si la CPU no es suficientemente rápida, la velocidad de reproducción es más lenta que el tiempo real. Para obtener más información sobre la velocidad de fotogramas, consulte [“Grabación de DVCPPro HD” en la página 74](#).
Si el audio para los clips de DVCPPro HD está mezclado, se elimina o no se reproduce correctamente, no indica un problema con el audio grabado. Lo que indica es que el sistema no pudo mantener el flujo de datos o que el disco duro está fragmentado.

Borrado de un clip y navegación

- Salto a cualquier punto: Si hace clic en cualquier lugar en una forma de onda de un clip, irá directamente a dicho punto en el vídeo. Si la DVR se está reproduciendo, la reproducción se reanuda al soltar el botón del mouse.
- Borrado: Si selecciona y arrastra a través de la forma de onda del clip, se muestrearán fotogramas del vídeo.
- Avance rápido y rebobinado: La DVR avanza y rebobina el clip un número de fotogramas especificado. Esta función no avanza ni rebobina de la misma forma que un VCR porque omite fotogramas en vez de reproducirlos más rápidamente.
 - Para especificar el número de fotogramas que se omitirán, seleccione una bandeja de clip y pulse cualquier número del 0 al 9. La velocidad de fotogramas se muestra momentáneamente en el Monitor de campo.
 - Para avanzar el incremento especificado, pulse Mayús+Flecha derecha. Para rebobinar, pulse Mayús+Flecha izquierda.

- Salto al comienzo o final de un clip: Pulse la tecla Inicio para ir al comienzo del clip o Fin para ir al último fotograma.
- Salto a la alerta anterior o siguiente: El Monitor de calidad DV muestra alertas en la forma de onda de cada clip en el que puede haberse producido un problema. Para saltar a la alerta anterior, pulse Ctrl+Flecha izquierda. Para saltar a la alerta siguiente, pulse Ctrl+Flecha derecha. Para obtener más información sobre estas alertas, consulte [“Acerca de las alertas de recorte de vídeo” en la página 42](#) y [“Acerca de las alertas de audio” en la página 49](#).

Cómo agregar notas a los clips

En la lista de clips, haga clic en el campo Nota. Cuando aparezca el cursor, introduzca las notas que desee guardar sobre el clip. La nota se guarda y podrá verse dentro de Adobe OnLocation.

Revisión de la información del clip

Además de la información del clip que se muestra entre la miniatura y la forma de onda, Adobe OnLocation mantiene otras estadísticas sobre cada clip, como la anchura, altura, proporción de aspecto y formato de archivo. Para ver estos datos, haga clic en el botón de flecha de la derecha del campo Notas.



Capturador de DV



El Capturador de DV le permite capturar archivos de imágenes fijas. Puede capturar con rapidez imágenes fijas de alta resolución a partir de clips de vídeo o vídeo en directo y guardarlos en el disco duro. Puede editar las imágenes resultantes en cualquier aplicación estándar de edición de gráficos, como Photoshop®.

Ajuste de la relación de aspecto de píxeles de las imágenes fijas capturadas

Adobe OnLocation le permite seleccionar la forma de píxeles para imágenes que capture del flujo de vídeo, lo que afecta a la resolución de la imagen. Para cambiar este ajuste para que se adapte al uso propuesto, cambie la opción Pro. píx. cap en el menú del Monitor de campo.

Las opciones son:

- **PC 1:1 (predeterminado):** Esta opción produce píxeles cuadrados. Seleccione esta opción si el medio de visualización final es un equipo informático, va a editar la imagen en una aplicación de gráficos como Photoshop o la imagen se va a imprimir.
- **Vídeo:** Esta opción aplica una proporción de aspecto de píxeles de 0,9 a 1. Seleccione esta opción si la imagen se va a mostrar en una televisión o si trabaja con una aplicación de edición de vídeo.

El tamaño de la imagen resultante varía según si la cámara es NTSC o PAL y si el flujo de vídeo es DV o HD. Como el vídeo HD no está estandarizado, la resolución varía de una marca de cámara a otra.

			PC 1:1	Vídeo
DV	NTSC	4:3	640x480	720x480
		16:9	853x480	
	PAL	4:3	720x540	720x576
		16:9	1.024x576	
HD	NTSC o PAL	Sony	1.440x1.080	
		JVC	1.280x720	

NOTA

Con un flujo de HD, la opción Resolución MPEG también afecta al tamaño de las imágenes capturadas. Si ajusta la opción a Media, la imagen resultante es un cuarto del tamaño de una imagen fija a toda resolución porque la resolución se reduce en ambas dimensiones.

Captura de imágenes fijas

Para capturar una imagen del fotograma actual, haga clic en el botón Capturar o pulse F12.

El nombre de la última imagen fija capturada se muestra en el campo Nombre de archivo.

Para cambiar el nombre de la siguiente imagen capturada, haga clic en el campo, edite el nombre y pulse Intro. El nuevo nombre se utiliza para todas las imágenes capturadas posteriormente y se agrega un número de forma automática tras el nombre de archivo.

Configuración del Capturador de DV

Puede configurar el Capturador de DV en Adobe OnLocation para guardar imágenes en un archivo, el Portapapeles o ambos. Haga clic en el botón para cada opción deseada.

- Si selecciona Archivo, la imagen se guarda en un archivo en la carpeta Imágenes fijas capturadas dentro de la carpeta del proyecto actual. Para acceder a esta carpeta, seleccione Abrir carpeta Imágenes fijas capturadas en el menú Archivo o en el menú contextual.
- Si selecciona Portapapeles, la imagen se copia al Portapapeles de Windows. Para pegar la imagen en otra aplicación o archivo, abra la segunda aplicación y pulse Ctrl+V en el teclado o use el comando Pegar.

SUGERENCIA

Si cierra el equipo antes de pegar la imagen fija en otra aplicación, la imagen se perderá. Asimismo, como el portapapeles sólo puede contener un objeto, si copia otros elementos de Adobe OnLocation u otras aplicaciones en el portapapeles antes de pegar la imagen fija en una aplicación, la imagen capturada se sobrescribe.

- Si selecciona Agregar a DVR, la imagen se agrega a la lista de clips de la Grabadora de vídeo digital.

Para configurar el formato de archivo deseado, haga clic en el botón JPG, BMP o PNG.

Acceso a imágenes fijas capturadas

Las imágenes que guarda en archivos se almacenan en la carpeta Imágenes fijas capturadas dentro de la carpeta del proyecto actual. Puede examinarlo a través de Windows o desde una aplicación de gráficos, de edición de vídeo o de correo electrónico. Adobe OnLocation también proporciona un acceso a Abrir imágenes fijas capturadas en el menú Archivo y el menú contextual para que no tenga que buscar la carpeta.

Grabación de HDV

La grabación de HDV en tiempo real requiere un sistema potente con los ajustes optimizados para el mejor rendimiento.

Equilibrio de la calidad de vídeo y el uso de recursos del sistema

Todo el mundo quiere ver la resolución y la velocidad de fotogramas más elevadas, pero ciertos equipos no pueden procesar todos los datos. Para maximizar la calidad de las imágenes mostradas, el equipo debe analizar más datos de vídeo, lo que aumenta el uso de la CPU. Si el uso de la CPU llega a 100% al grabar HDV, ciertos fotogramas pueden eliminarse. Con HDV, los fotogramas no se eliminan de forma individual, sino en grupo de imágenes (GOP), lo que puede consistir en hasta 15 fotogramas según la cámara.

SUGERENCIA

Para determinar los ajustes que debe utilizar, puede ser útil observar el uso de la CPU en el ficha Rendimiento del Administrador de tareas de Windows (para abrirlo, pulse Ctrl+Mayús+Esc).

Si la captura de grabaciones de fotogramas completos tiene prioridad sobre todo el resto de funciones de Adobe OnLocation, debería equilibrar la velocidad de fotogramas y la resolución de las herramientas de visualización y análisis para reducir las demandas en la CPU. Las secciones siguientes describen las opciones disponibles en el menú de superposición del Monitor de campo. Para abrir este menú, haga clic en el botón Menú del Monitor de campo.

Opción Líneas visibles

Esta opción de menú controla si el Monitor de campo muestra todas las líneas en la imagen o sólo la mitad (líneas pares o impares). Este ajuste afecta a la visualización de vídeo tanto de las cámaras DV como HDV.

Las opciones son:

- Todas: Mayor calidad; muestra ambos campos. Éste es el ajuste predeterminado.
- Par o impar: Uso menor de la CPU; sólo muestra uno de los dos campos.

Opciones Resolución MPEG y Fotogramas MPEG

La descompresión de un flujo MPEG de una cámara HDV para mostrarlo y analizarlo utiliza muchos recursos, muchos más que para el flujo DV. Si Adobe OnLocation maximiza el uso de la CPU del sistema, verá artefactos rectangulares transitorios.

Resolución MPEG: Los datos MPEG para cada fotograma incluyen información sobre el brillo o luminancia (Y) y el color (UV). Esta opción de menú controla hasta qué punto se utilizan estos datos.

Las opciones son:

- Lleno: Mayor calidad de imagen; utiliza todos los datos YUV.
- Mitad: Menor uso de la CPU; utiliza la mitad de los datos YUV.

Los datos Y representan aproximadamente la mitad del flujo MPEG, por lo que, si no tiene en cuenta la mitad de los datos Y, se ahorrará una parte significativa del uso de la CPU.

NOTA

Este ajuste afectará también a las dimensiones de las imágenes fijas capturadas.

Fotogramas MPEG: El flujo de MPEG consiste en datos sobre una serie de fotogramas que utilizan tres tipos de compresión: I, P y B. Los fotogramas I son independientes. Los fotogramas P son codificados en referencia al fotograma I que los precede. Los fotogramas B se codifican en referencia a los otros dos fotogramas. Esta opción de menú le permite controlar los fotogramas que se muestran y analizan. En efecto, le permite reducir la velocidad de fotogramas. Sin embargo, como el número y la secuencia de estos tres fotogramas varía de un fabricante de cámaras a otro, Adobe OnLocation sólo puede referirse a los tipos de fotogramas mostrados, no una velocidad de fotogramas específica.

Las opciones son:



- Todas: Velocidad de fotogramas completa; muestra los tres tipos de fotograma.
- I + P: Calidad media y uso medio de la CPU; muestra fotogramas I y P. Esto representa aproximadamente 15 fotogramas por segundo (fps) en NTSC y 12 fps en PAL.
- Sólo I: Menor uso de la CPU; sólo muestra fotogramas I. Esto va de 2 a 5 fps, según la cámara HDV de la que disponga.

Selección de la mejor combinación de ajustes

La combinación de ajustes que seleccione depende principalmente de la velocidad del sistema. Adobe recomienda que pruebe diferentes combinaciones para ver la que le conviene más. Tenga en cuenta lo siguiente cuando pruebe las combinaciones:

- Como la resolución original de vídeo HD es mucho mayor que la de la pantalla del Monitor de campo, no notará una gran diferencia cuando reduzca cualquiera de los dos ajustes relativos a la resolución Líneas visibles y Resolución MPEG. Sin embargo, si reduce ambos ajustes, los efectos se notarán más.
- Puede ser útil usar diferentes combinaciones en diferentes circunstancias. Por ejemplo, cuando configura una toma y comprueba los niveles y el enfoque, puede ser más conveniente usar la resolución y la velocidad de fotogramas completos aunque aparezcan artefactos en la imagen.

La tabla siguiente muestra el equilibrio de uso de CPU, velocidad de fotogramas y resolución para todas las combinaciones de ajustes posibles.

Menor uso de la CPU Calidad de imagen inferior		 Mayor velocidad de fotogramas			
 Mayor calidad de imagen	Líneas visibles	Par/Impar	Par/Impar	Par/Impar	
	Resolución MPEG	Mitad	Mitad	Mitad	
	Fotogramas MPEG	Sólo I	I + P	Todo	
	Líneas visibles	Todo	Todo	Todo	
	Resolución MPEG	Mitad	Mitad	Mitad	
	Fotogramas MPEG	Sólo I	I + P	Todo	
	Líneas visibles	Par/Impar	Par/Impar	Par/Impar	
	Resolución MPEG	Completa	Completa	Completa	
	Fotogramas MPEG	Sólo I	I + P	Todo	
	Líneas visibles	Todo	Todo	Todo	
	Resolución MPEG	Lleno	Lleno	Lleno	
	Fotogramas MPEG	Sólo I	I + P	Todo	
				Calidad de imagen superior Mayor uso de la CPU	

Grabación de DVCPPro HD

La grabación de DVCPPro HD requiere que el equipo pueda absorber rápidamente grandes cantidades de datos binarios. Un disco duro de última generación que gire a 7.200 rpm debería tener capacidad más que suficiente para absorber los 100 Mbit/s que emiten las fuentes de DVCPPro HD, aunque el disco duro tendrá que detenerse muy a menudo para buscar un sitio vacío en el que continuar escribiendo los datos. Si el disco duro se detiene para realizar demasiadas búsquedas, esto puede resultar en fotogramas eliminados al grabar y una reproducción agitada.

Para eliminar o al menos minimizar el número de búsquedas, Adobe recomienda que desfragmente el disco duro utilizado para la captura de vídeo a intervalos regulares. El mejor método es dedicar un disco duro a los proyectos de vídeo e iniciar cada proyecto con un disco duro vacío. Adobe también recomienda que formatee el disco duro de captura de vídeo, en formato NTFS, tras descargar todo el contenido antiguo.

SUGERENCIA

El medidor de búfer, que aparece en la esquina superior derecha de la DVR, proporciona la mejor indicación de si el disco duro mantiene el flujo de datos. En condiciones ideales, el vídeo se escribe directamente en el disco duro sin pasar por el búfer. Si el medidor de búfer muestra actividad seguida, el disco duro no mantiene el flujo de datos. Si el medidor llega al rojo, es posible que se eliminen fotogramas.

Supervisión y revisión de DVCPPro HD Al supervisar y revisar DVCPPro HD, la CPU se hace cargo del gran volumen de datos. Pueden producirse los problemas siguientes cuando el uso de la CPU llega al 100%:

- Al supervisar el flujo en directo de la cámara, Adobe OnLocation omite los fotogramas que no tiene tiempo de procesar. Para vídeo 1080i en concreto, la acción en directo también puede superar a la aplicación. Una latencia de 6 o 7 fotogramas no se puede evitar a causa de los pasos necesarios para que el vídeo vaya de la cámara al monitor, pero una CPU sobrecargada puede aumentar la latencia a más de 20 fotogramas.
- Al reproducir un clip de DVCPPro HD, Adobe OnLocation muestra cada fotograma lo más rápidamente posible (hasta tiempo real). Si se utiliza la CPU al máximo, la reproducción podría ser a cámara lenta.

Para mejorar el rendimiento, pruebe lo siguiente:

- Salga de las otras aplicaciones, incluido el software antivirus.
- Desactive los componentes que no esté utilizando. Los Monitores de forma de onda, Vectorescopio y el Analizador de espectro de audio utilizan la mayor parte del tiempo de la CPU.
- Cambie la opción Líneas visibles en el menú del Monitor de campo a Par o Impar.
- Utilice un equipo más rápido. Adobe OnLocation se ejecuta con más eficacia en procesadores de doble núcleo.

NOTA

Las unidades formateadas como FAT32 tienen un límite de tamaño de archivo de 4 GB. Cuando un archivo alcanza 3,9 GB, Adobe OnLocation se extiende automáticamente a un nuevo archivo, continúa la grabación y se lo notifica mediante un mensaje en el Monitor de campo. Para eliminar la necesidad de esta extensión, formatee las unidades de captura de vídeo en formato NTFS, que no tiene límite de tamaño de archivo.

Administración de proyectos

El nivel de organización más elevado para contenido guardado a través de Adobe OnLocation es el proyecto. Cada proyecto dispone de subcarpetas para clips de vídeo y audio que están en el DVR, se han expulsado y se han enviado a la carpeta Clips eliminados. Una cuarta carpeta contiene archivos de imágenes fijas guardadas con el Capturador de DV.

Puede almacenar proyectos de Adobe OnLocation en cualquier unidad de disco local, interna o externa. Tanto las unidades externas FireWire como USB2 son adecuadas para Adobe OnLocation. Para DVCPRO HD, Adobe recomienda encarecidamente que utilice una unidad de 7.200 rpm y la mantenga desfragmentada.

Cómo crear un nuevo proyecto

1. Elija Nuevo Proyecto del menú Archivo o el menú contextual.
2. Navegue hasta la unidad y la carpeta en la que desea guardar el proyecto.
3. Introduzca un nombre para el proyecto. Utilice un nombre descriptivo que incluya, por ejemplo, el nombre del proyecto o cliente o un número de tarea.
4. Haga clic en Guardar. Adobe OnLocation crea una carpeta de Windows y el archivo de proyecto maestro, ambos con el nombre introducido. Los archivos de proyecto tienen la extensión dvr.

Cómo abrir un proyecto

1. Elija Abrir proyecto del menú Archivo o el menú contextual.
2. Navegue hasta la carpeta archivo del proyecto y ábrala.
3. Elija el archivo del proyecto (*[nombre del proyecto].dvr*)
4. Haga clic en Abrir. Adobe OnLocation abre el proyecto y rellena el DVR con su lista de clips.

Transferencia de proyectos entre equipos

Puede acceder a un proyecto creado en un equipo desde cualquier otro equipo si mueve la unidad externa, copia toda la carpeta del proyecto o realiza una conexión a través de una red. Adobe no recomienda grabar vídeo a una ubicación en red. La latencia de la red puede eliminar datos.

Como todas las rutas dentro de una carpeta de proyecto son relativas, debe mover la carpeta del proyecto como una unidad sin mover ni eliminar ninguna subcarpeta ni archivos de vídeo que estén en la carpeta Clips en Uso por Adobe.

Administración de clips

Cambie el nombre de los clips, reorganícelos o elimínelos para organizar mejor su proyecto.

Cómo cambiar el nombre de clips

Cuando empieza a grabar un clip, Adobe OnLocation automáticamente agrega un número que incrementa automáticamente al final del nombre de archivo para darle un nombre. El nombre básico predeterminado es Clip.avi. Si no cambia nunca el nombre del clip, los clips son Clip.avi, Clip 01.avi, Clip 02.avi, etcétera.

Puede cambiar el nombre de un clip en cualquier momento excepto cuando se está grabando. Cada vez que introduce un nombre nuevo, dicho nombre se convierte en el nuevo nombre básico que se utilizará cuando grabe nuevos clips.

Para cambiar el nombre de un clip, haga clic en el campo Nombre, escriba un nombre nuevo y pulse Intro.

Cómo mover clips dentro del DVR

Para cambiar el orden de los clips en el DVR, seleccione la miniatura de un clip y arrástrelo a la ubicación deseada.

Eliminación de clips de la carpeta Clips en uso

Adobe OnLocation guarda los clips en la carpeta Clips en uso por Adobe OnLocation dentro de la carpeta del proyecto actual. Este es el único lugar en el que Adobe OnLocation buscará los clips de un proyecto concreto y esperará que no hayan cambiado desde que los grabó. Si realiza cambios en un clip, puede ser que Adobe OnLocation no pueda continuar trabajando con el archivo.

Por lo tanto, no debería borrar nunca clips, moverlos, cambiar su nombre ni editarlos en esta carpeta. La única acción segura es copiar los clips a otras carpetas o unidades, lo cual sólo es necesario si desea trabajar con un clip en otra aplicación y mantenerlo en Adobe OnLocation. Si ha terminado con el clip seleccionado en Adobe OnLocation, puede eliminarlo de una de las formas siguientes:

- Clips que desea guardar y editar: Haga clic en el botón Expulsar o pulse Supr. De esta manera se mueve el clip a la carpeta Clips expulsados. Si utiliza un MacBook Pro y ejecuta Windows con Apple Boot Camp, pulse fn+Suprimir.
- Clips que no va a utilizar pero no desea eliminar: Mantenga pulsada la tecla Ctrl y haga clic en el botón Expulsar o pulse Ctrl+Supr. Adobe OnLocation mueve los clips a la carpeta Clips eliminados. Cada vez que alterna entre proyectos o sale de Adobe OnLocation, la aplicación le preguntará si desea eliminar el contenido de esta carpeta de forma permanente.
- Clips que no desea guardar: Mantenga pulsadas Ctrl +Mayús y haga clic en el botón Expulsar o pulse Ctrl+Mayús+Supr. Se muestra un cuadro de diálogo que le pide que confirme esta acción.

Si está absolutamente seguro de que desea eliminar el clip, haga clic en Sí. Compruebe el nombre del clip que se muestra en el mensaje para asegurarse de que va a eliminar el clip correcto.

En caso de duda, haga clic en No y mueva el clip a la carpeta Clips eliminados. Como los clips pueden ser muy grandes, el clip se elimina de forma permanente, no se mueve a la Papelera de Windows y no podrá recuperarlo (excepto quizá con ciertas herramientas avanzadas de recuperación de archivos).

NOTA

Para devolver clips al DVR, puede arrastrarlos desde una carpeta de Windows estándar y situarlos en el DVR. El menú contextual le permite abrir todas las carpetas en el proyecto actual.

Cómo vaciar la carpeta Clips eliminados

Como se ha dicho anteriormente, cada vez que alterna entre proyectos o sale de Adobe OnLocation, la aplicación le preguntará si desea vaciar la carpeta Clips eliminados si contiene archivos. También puede vaciar la carpeta Clips eliminados de forma manual. Para ello, seleccione Vaciar la carpeta Clips eliminados en el menú Archivo o el menú contextual.

El cuadro de diálogo de confirmación indica cuántos archivos contiene la carpeta y el tamaño total de dichos archivos. Como la eliminación directa de clips, esta acción es permanente. Si el espacio en la unidad lo permite, Adobe recomienda que deje los archivos en la carpeta Clips eliminados hasta que haya editado el proyecto o realizado una copia de seguridad. Recuerde que ha movido los clips a esta carpeta en vez de eliminarlos por un motivo. Durante la edición, puede descubrir que un clip que es adecuado en general tiene un problema de audio y uno de los clips guardados en la carpeta Clips eliminados contiene el clip de audio que necesita.

Importación de clips e imágenes fijas

Cualquier clip de vídeo grabado por Adobe OnLocation puede importarse en cualquier proyecto si arrastra el archivo de una ventana de administrador de archivos de Windows y lo coloca en la lista de clips del DVR. Esto no tan solo le permite devolver clips expulsados y eliminados al proyecto original, sino también transferir un clip de un proyecto a otro para que pueda comparar clips fácilmente. Si el archivo de metadatos (.smvp) asociado a un clip expulsado o eliminado está en la misma carpeta que el clip, el clip importado tendrá la forma de onda y todos los metadatos.

También puede situar imágenes fijas guardadas por el Capturador de DV en el DVR.

Si mueve un archivo en una carpeta de Clips en uso por Adobe OnLocation antes de importarlo en el proyecto, la expulsión o eliminación posterior del archivo funciona exactamente como se describe en las secciones anteriores. Si expulsa o elimina un clip importado situado en cualquier otro lugar, se elimina su bandeja del DVR sin afectar el archivo de ninguna forma.

Trabajo con clips de DVCPPro en una aplicación de edición de vídeo

Antes de transferir clips a una aplicación de edición de vídeo, asegúrese de que los ajustes del proyecto reflejan el material de archivo.

Ajustes recomendados del proyecto para aplicaciones de edición de vídeo

Para muchas aplicaciones de edición de vídeo, deberá especificar los ajustes apropiados en la ficha Vídeo del cuadro de diálogo Nuevo proyecto. Sin embargo, para Adobe Premiere Pro CS3, deberá especificar los ajustes siguiente en la ficha Ajustes personalizados del cuadro de diálogo Nuevo proyecto. Para obtener información sobre ajustes del proyecto adicionales, consulte la ayuda de Adobe Premiere Pro.

	720P	1080i PAL	1080i NTSC
Modo de edición	Escritorio	Escritorio	Escritorio
Tamaño de fotograma	960 horizontal, 720 vertical	1.440 horizontal, 1.080 vertical	1.280 horizontal, 1.080 vertical
Orden de los campos	Sin campos	Campo inferior primero	Campo inferior primero
Proporción de aspecto de píxeles	HD anamórfico (1.333)	HD anamórfico (1.333)	DVCPro HD (1,5)

Cuando haya creado el ajuste personalizado del proyecto DVCPro HD, haga clic en el botón Guardar ajuste preestablecido y guarde el ajuste del proyecto. Utilice un nombre significativo para el ajuste personalizado del proyecto y agregue una descripción del ajuste del proyecto para poder seleccionar el ajuste fácilmente para proyectos futuros.

NOTA

A causa de las limitaciones del formato QuickTime, los clips de DVCPro capturados en el formato QuickTime no pueden reproducirse en un PC si no es en Adobe OnLocation. Los clips de DVCPro capturados en el formato QuickTime sólo pueden reproducirse en un equipo Macintosh.

Telecine de 24P con Adobe OnLocation

Si graba DVCPro HD a velocidades de fotogramas de 24P o 24PA, Adobe OnLocation omite los campos extras automáticamente al grabar para minimizar el tamaño de los archivos de vídeo. Al grabar DV a 24P o 24PA, Adobe OnLocation graba estos archivos a 29,97 fps. El telecine para estos archivos puede eliminarse cuando se importan en Adobe Premiere Pro o Adobe After Effects® para editarlos. Al no eliminar el telecine de forma permanente de estos archivos durante el proceso de captura, el telecine puede volverse a insertar en los archivos, si es necesario, para volverlos a exportar en una cinta.

NOTA

Si ajusta la opción de formato de archivo DV a AVI Tipo 1 y tiene un flujo de vídeo de DVCPro, Adobe OnLocation no elimina los fotogramas de telecine (y graba en el formato AVI Tipo 2 en 29,97 fps).

Índice

A

- activación del software 1
- actualizaciones 5
- actualizaciones, plugins y versiones de prueba 5
- Adobe Premiere Pro, ajustes de proyecto 81
- ajustes para aplicaciones de edición de vídeo 81
- Analizador de espectro de audio
 - acerca de 28, 47
 - modos de pico, onda y espectro 48
 - modos de retención y congelación 49
 - modos lineal y logarítmico 49
 - modos mono y estéreo 47
- animación fotograma por fotograma 45
- archivo léame 2
- ASA. *Consulte* Analizador de espectro de audio 47
- audio
 - alertas de detonaciones 50
 - alertas de recortes 50
- Ayuda de Adobe 2
- Ayuda, acerca de 2
- área segura de vídeo 53

B

- borrado de clips 68
- botón Menú, en Monitor de campo 16
- brillo
 - evaluar con cebras 31
 - evaluar con monitores de forma de onda 33

C

- calibrar
 - cámaras 12
 - Monitor de campo 10

- cámaras
 - conectar una 7
 - conectar varias 8
- Capturador de DV
 - acerca de 28, 69
 - configurar 71
- carpeta Clips eliminados, vaciado 79
- Cebras
 - acerca de 31
 - configurar modos brillante y oscuro 32
 - configurar umbral 32
 - habilitar y deshabilitar 31
 - modo oscuro 32
- Centro de desarrolladores de Adobe 5
- Centro de diseño 4
- Centro de diseño de Adobe 4
- clips
 - borrado 68
 - eliminar 78
 - estadísticas 69
 - grabar 57
 - importar 80
 - modificar nombre 78
 - notas para 69
 - reorganización 78
 - reproducir 67
 - seleccionar 67
- código de tiempo y grabación 61
- color, analizar 38
- componentes
 - agregar 23
 - eliminar 23
 - organizar 24
- comprobación de continuidad 44
- comunidades de usuarios 6
- configuración de IRE 35
- controles de reproducción 67

controles de transporte 67
controles de ventana 15
Curso en vídeo 3
Curso en vídeo de Adobe 3

D

desplazamiento 15
dial Escala 37
dial Iluminación 37
dial Intensidad 37
dial Posición 37
diales 16
diales gráficos 16
DVCPRO HD
 grabar 74
DVCPPro HD
 Telecine de 24P 81

E

editores no lineales, ajustes de proyecto para 81
encuadre 51
extras 4

F

fotogramas eliminados, evitar 59
función de cuadrícula 52
función de máscara de panorámica 54
función de zoom en el Monitor de campo 55

G

grabación activada por movimiento 61
grabación imagen por imagen 62
Grabadora de vídeo digital (DVR), acerca de 26
grabar
 acerca de 57
 activada por movimiento 61
 código de tiempo 61
 control con la cámara 61
 DVCPPro HD 74
 HDV 72
 imagen por imagen 62
 lapso de tiempo 64
 opción Archivo for. DV 58
 Opción H, pregrabación 59
 pausa 66

H

HDV
 grabar 72
 optimización de ajustes 73

I

imágenes fijas
 acceso 71
 capturar 69
 importar 80
importación de clips e imágenes 80
instalación del software 1

L

Laboratorios de Adobe 5
lapso de tiempo
 ajustes de frecuencia para DV y DVCPPro 65
 ajustes de frecuencia para HDV 66
 grabar 64
LiveDocs 2

M

menú contextual 16
menú de configuración 16
menú de superposición 16
métodos abreviados de teclado 21
modo completo 37
Modo de división 46
modo de línea 37
Modo de volteo 10
modo Overscan 53
modo Underscan 53
Monitor automático de calidad (DV-QM),
 acerca de 29
Monitor de calidad DV (DV-QM)
 alertas de audio 49
 alertas de vídeo 42
Monitor de campo
 acerca de 24
 área segura de vídeo 53
 calibrar 10
 calidad de vídeo 72
 función de máscara de panorámica 54
 función de zoom 55

- modos Underscan y Overscan 53
- opción Modo de división 46
- pantalla dividida y piel de cebolla 43
- relación de aspecto 9
- Monitores de forma de onda 33
 - configuración de IRE 35
 - configurar 36
 - diales Intensidad e Iluminación 37
 - diales Posición y Escala 37
 - leer 35
 - modo de forma de onda 36
 - modo de línea y modo completo 37
 - panorámica y zoom 37
 - pantalla dividida y piel de cebolla 43
- movimiento de clips dentro del DVR 78

N

- navegación en clips 68
- notas para clips 69

O

- opción Líneas visibles 72

P

- panorámica y zoom
 - en el Monitor de campo 55
 - en el Vectorescopio 40
 - en monitores de forma de onda 37
- pantalla azul y pantalla verde 41
- Pantalla dividida
 - acerca de 43
 - ajustar la opacidad 44
 - cambiar el tamaño del área 44
 - cambiar la imagen dividida 46
 - comprobar la continuidad con 44
 - maximizar el área 44
 - mover el área 44
- pantalla verde y pantalla azul 41
- pausa de la grabación 66
- Piel de cebolla 43
 - crear animación fotograma por fotograma con 45
 - mover el área 44
- plugins
 - en Adobe Store 5
- plugins en Adobe Store 5
- propiedades para clips, ver 69

- proyectos
 - abriendo 77
 - acerca de 77
 - crear 77
 - mover 78

R

- rango dinámico de vídeo 33
- rango dinámico, acerca de 33
- registro del software 2
- regla de tercios 52
- relación de aspecto, configurar en el Monitor de campo 9
- Reloj de grabación, acerca de 28
- requisitos del sistema 1
- requisitos, sistema 1
- Resolución MPEG 72

S

- seleccionar clips 67
- software
 - activación 1
 - descargas 5
 - registro 1
- soporte de cliente 5
- Spectra 60
 - acerca de 27, 38
 - leer 41
- SureShot 12
 - acerca de 29
 - calibrar con 12

T

- teclas de método abreviado 21
- Telecine de 24P 81

U

- Uso de la CPU 72

V

- Vectorescopio
 - acerca de 27, 38
 - configurar 39
 - leer 38
 - panorámica y zoom 40
 - pantalla dividida y piel de cebolla 43
- versiones de prueba 5

