

ADOBE® ULTRA® CS3

GUÍA DE USUARIO

A large, stylized white 'UI' logo is centered on a green background. The background is a gradient of green, with a darker shade on the right side. The letters 'U' and 'I' are bold and sans-serif.

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Reservados todos los derechos.

Guía del usuario de Adobe® Ultra® CS3 para Windows®

Si esta guía se distribuye con software que incluya un contrato de licencia de usuario final, la guía, así como el software que en ella se describe, se proporcionan bajo licencia y sólo pueden utilizarse o copiarse de acuerdo con los términos de dicha licencia. Exceptuando lo permitido por la 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, de grabación o de otro tipo, sin el previo consentimiento por escrito de Adobe Systems Incorporated. Tenga en cuenta que el contenido de esta guía está protegido por la ley 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 ni obligación por errores o imprecisiones que puedan aparecer en el contenido informativo de esta guía.

Recuerde que el material gráfico o las imágenes existentes que desee incluir en su proyecto pueden estar protegidos por la ley de derechos de autor. 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 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, Adobe Premiere Pro, After Effects, Creative Suite y Ultra son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Adobe Systems Incorporated en Estados Unidos y otros países.

Windows y Windows Vista son marcas comerciales registradas o marcas comerciales 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. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios

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 software comercial ("Commercial Computer Software") y de documentación de software comercial ("Commercial Computer Software Documentation"), 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 bajo 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 y las regulaciones de acción afirmativa incluidas en la frase anterior se incorporarán por referencia.

Contenido

Capítulo 1: Procedimientos iniciales	1
Instalación	1
Instalación del software	1
Selección del formato de vídeo PAL o NTSC	1
Léame	2
Recursos	2
Recursos de ayuda de Adobe	2
Ayuda del producto y de LiveDocs	2
Documentación en PDF	3
Documentación impresa	3
Curso de Adobe en vídeo	3
Comunidad de ponentes	3
Tutoriales y archivos de origen	4
Uso del curso de Adobe en vídeo	4
Extras	4
Centro de diseño de Adobe (en inglés)	4
Centro de desarrolladores de Adobe	5
Atención al cliente	5
Descargas	5
Adobe Labs	6
Comunidades de usuarios	6
Características esenciales	6
Capítulo 2: Inicio rápido de sesión	9
Flujo de trabajo paso a paso	9
Tutorial	10
Capítulo 3: Descripción general del producto	13
Descripción general	13
Capas, entradas y decorados virtuales	14
Capa activa	17
Decorados virtuales	18

Interfaz de usuario	20
Área de entrada y Monitor de vista previa de entrada	21
Miniaturas de capa	22
Controles del Monitor de vista previa de entrada	23
Botones de herramientas	24
Monitor de vista previa de salida y vista previa de la salida	25
Ampliación y reubicación de la vista en los monitores	27
Deslizadores	27
Controles de cuadrícula	28
Campos de código de tiempo	28
Pestañas	29
Pestaña Incrustador	29
Pestaña Colores	32
Pestaña Escena	34
Pestaña Panorámica y zoom	35
Pestaña Entrada	36
Pestaña Sombras	39
Pestaña Salida	41
Bibliotecas	42
Menús de la aplicación	44
Menú Archivo	44
Menú Ver	45
Menú Herramientas	45
Menú Reproducir	46
Menú Ayuda	47
Menús contextuales	47
Cuadros de texto y de números	47
Miniaturas de fondos y de clips de entrada	47
Miniatura de superposición	47
Monitor de vista previa de salida	48
Controles de cuadrícula de las pestañas Escena, Entrada, y Panorámica y zoom	48
Elementos de las pestañas de biblioteca Decorados virtuales, Fondos, Clips de salida, Sesiones y Examinar	48
Lugar en blanco en una de las pestañas de biblioteca	49
Capítulo 4: Cómo	51
Creación y administración de sesiones en Ultra	51
Creación de una sesión	51
Cambio del decorado virtual predeterminado	51
Apertura de una sesión	52
Almacenamiento de una sesión	52
Cambio de la ruta predeterminada de la sesión	52
Almacenamiento de la copia de una sesión	52
Uso de una sesión en un ordenador diferente	53

Creación y asignación de orígenes y decorados virtuales	53
Filmación de vídeo para Ultra	53
Vista previa activa	54
Ajuste de la cámara	55
Control de la iluminación	55
Encuadre del sujeto	56
Optimización del telón de fondo de la pantalla de color	57
Reducción del rebase	59
Elección del vestuario del sujeto	59
Elección del fondo o decorado virtual	59
Dirección en un decorado virtual	60
Mejora de la calidad del material de archivo de origen y facilitación de las grabaciones	60
Asignación de contenido a las capas	61
Asignación de contenido de origen a una capa	61
Coincidencia de la proporción de aspecto del fondo de un decorado básico con una sesión	63
Coincidencia entre clips de entrada y decorados virtuales	63
Adición de capas de superposición	64
Uso de una imagen fija como clip de entrada	64
Formatos de entrada permitidos	65
Creación de elementos para un decorado o capas individuales	66
Fondos	67
Superposiciones	68
Escena compuesta acabada	69
Tareas de composición avanzadas	70
Personalización de un decorado virtual	72
Edición de imágenes de decorado virtual	72
Desplazamiento de decorados virtuales a una ubicación alternativa	73
Copia de un decorado virtual	74
Configuración de la incrustación	75
Métodos de incrustación	75
Mejora del fondo en el clip de entrada	76
Opción Establ. tecla	77
Configuración de puntos de incrustación (método Aplicar puntos)	78
Punto de incrustación único (Elección de un color)	78
Punto de incrustación múltiple (Extensión de color)	79
Mantener la sombra en un clip de entrada	81
Recorte y enmascarado de zonas en el clip de origen	82
Recorte del borde de un fotograma	83
Dibujo de una máscara	83

Afinación de los ajustes de la opción Incrustador	84
Visualización de la incrustación.	84
Flujos de trabajo básicos para la incrustación	85
Guardar y aplicar la configuración del incrustador	87
Colocar capas y realizar movimientos de cámara virtuales	88
Diferencias entre grupos de controles de posición	88
Ajuste de la cámara	89
Ajustar el tamaño, la posición y la orientación de un plano	
de la capa	90
Modificar la posición y el tamaño de un plano	
de una capa	91
Modificar la orientación de un plano de una capa	93
Colocación de encartes en escenas virtuales	
personalizadas	94
Mover y modificar el tamaño de una salida en el plano de la capa:	
Controles Desplazamiento de entrada	95
Desplazamiento y rotación de la entrada vertical-	
y horizontalmente	97
Rotación de la entrada	97
Modificación del tamaño de la entrada	98
Devolver la configuración de la cuadrícula a los valores	
predeterminados	99
Panorámica y zoom	99
Control de cuadrícula.	100
Agregar y establecer un punto de panorámica y de zoom	102
Modificación de un punto de panorámica y zoom.	103
Programación de un movimiento continuo virtual con	
varios puntos.	103
Programación de varios movimientos con pausas	103
Panorámica y zoom con diferentes relaciones de aspecto.	104
Visualización de una sesión sin movimientos virtuales	
de cámara	104
Temporización correcta de clips de vídeo	104
Recorte de puntos de entrada y salida de un clip de vídeo	104
Reproducción en bucle del clip	105
Especificación del inicio de la reproducción de un clip de	
vídeo en la sesión	106
Ajuste de un punto de pausa para un efecto de VirtualTrak	107
Ajuste del volumen de un clip de vídeo	108
Ajuste fino de la apariencia del vídeo	108
Corrección de colores	109
Correcciones del color	110
Almacenamiento y aplicación de los ajustes de color	111
Cómo agregar sombras y reflejos	111
Habilitado de una sombra o reflejo y hacerlo el activo	112

Modificación de la posición de una sombra en el suelo	113
Modificación de la posición de una sombra de pared	117
Modificación del aspecto de sombras o reflejos	117
Almacenamiento y aplicación de los ajustes de sombras o reflejos	119
Desenfocado de un origen	120
Almacenamiento del vídeo terminado	121
Salida de imágenes fijas (Secuencia de fotogramas)	123
Salida de clips o imágenes fijas con un canal alfa	124
Capítulo 5: Solución de problemas y ayuda.	125
Actualización del software	125
Actualización de Ultra	125
Actualización de los controladores de dispositivo	125
Actualización del sistema operativo Windows®	126
Soporte técnico	126
Páginas Web de soporte técnico	126
Ejecución de la herramienta de diagnóstico de DirectX	127
Archivo StatusLog.txt	127
Síntomas y soluciones	128
Índice	129

Si todavía no ha instalado el software, antes de empezar lea la información sobre la instalación y otros aspectos preliminares. Antes de empezar a trabajar con el software, dedique unos momentos a leer una descripción general de los muchos recursos que tiene a su disposición. Puede acceder a vídeos informativos, plugins, plantillas, comunidades de usuarios, seminarios, tutoriales, alimentadores RSS, etc., sobre diversos productos de Adobe.

Instalación

Instalación del software

Para obtener información completa sobre los requisitos del sistema y algunas sugerencias sobre el software de Adobe®, consulte el archivo Léame que se encuentra en el disco de instalación.

1. Cierre todas las demás aplicaciones de Adobe que esté ejecutando en el equipo.
2. Inserte el disco de instalación en la unidad de DVD y siga las -instrucciones en pantalla.

NOTA

En primer lugar, instale y active, como mínimo, un componente de Adobe Creative Suite 3 Production Premium o Master Collection. Adobe Ultra CS3 sólo se puede iniciar en equipos en los que se haya activado Adobe Creative Suite 3 Production Premium o Master Collection.

Selección del formato de vídeo PAL o NTSC

La primera vez que ejecute el programa, debe seleccionar NTSC o PAL como formato de vídeo predeterminado para las sesiones nuevas. PAL y NTSC son dos estándares habituales para las emisiones por televisión de definición estándar, y se usan en distintas partes del mundo.

El formato que seleccione determina qué opciones están disponibles en la pestaña Salida.

NOTA

Para cambiar el formato de vídeo predeterminado para las nuevas sesiones, seleccione Herramientas > Configuración de la aplicación.

Léame

El archivo Léame del disco de instalación también se copia en la carpeta de la aplicación cuando se instala el producto. Abra el archivo y lea la información que contiene sobre los siguientes aspectos:

- Requisitos del sistema
- Instalación (incluye la desinstalación del software)
- Solución de problemas
- Atención al cliente
- Avisos legales

Recursos

Recursos de ayuda de Adobe

La documentación relativa al software de Adobe está disponible en varios formatos.

Ayuda del producto y de LiveDocs

La Ayuda del producto le proporciona acceso a toda la documentación y al contenido informativo disponible incluidos en el software. Para acceder a la Ayuda del producto, seleccione Ayuda > Ayuda de Adobe Ultra o pulse F1.

La Ayuda de LiveDocs incluye todo el contenido de la Ayuda del producto, además de actualizaciones y vínculos a otro contenido informativo disponible en Internet. En algunos productos, puede agregar comentarios a los temas de la Ayuda de LiveDocs. Busque la Ayuda de LiveDocs de su producto en el Centro de recursos de ayuda (Help Resource Center) de Adobe, en www.adobe.com/go/documentation_es.

Prácticamente todas las versiones de la Ayuda del producto y de LiveDocs le permiten realizar búsquedas en los sistemas de ayuda de varios productos. Los temas pueden incluir, además, vínculos a contenido importante en Internet o a temas de la Ayuda de otro producto.

La Ayuda, tanto del producto como en Internet, constituye un lugar centralizado en el se puede acceder a contenido adicional y a comunidades de usuarios. La versión más completa y actualizada de la Ayuda se encuentra siempre en Internet.

Documentación en PDF

El contenido de la Ayuda del producto también está disponible en formato PDF, más adecuado para su impresión. Hay otros documentos, como guías de instalación y artículos especializados, que también pueden estar disponibles en formato PDF.

Toda la documentación en formato PDF se encuentra en el Centro de recursos de ayuda (Help Resource Center) de Adobe, en www.adobe.com/go/documentation_es. Si desea consultar la documentación en formato PDF incluida en el software, vaya a la carpeta Documentos del disco de instalación o de contenido.

Documentación impresa

Puede adquirir versiones impresas del contenido de la Ayuda del producto en la tienda de Adobe, en la dirección www.adobe.com/go/store_es. En esta misma ubicación, puede encontrar libros editados por los socios editores de Adobe.

En cada uno de los tres productos de Adobe Creative Suite® se incluye una guía impresa del flujo de trabajo. Algunos de los productos independientes de Adobe contienen una guía de procedimientos iniciales impresa.

Curso de Adobe en vídeo

El curso de Adobe Creative Suite 3 en vídeo ofrece más de 200 vídeos formativos sobre gran variedad de temas, dirigidos a profesionales de la impresión, Internet y vídeo.

Puede usar el curso de Adobe en vídeo para obtener información sobre cualquiera de los productos de Creative Suite 3. En muchos de los vídeos se explica el funcionamiento conjunto de las aplicaciones de Adobe.

Al iniciar el curso de Adobe en vídeo, debe seleccionar los productos sobre los que desea obtener información y los temas que desea consultar. Puede consultar los detalles de cada vídeo y, así, decidir cuáles son los temas sobre los que desea información y centrarse en ellos.

Comunidad de ponentes

Para esta versión, Adobe Systems invitó a la comunidad de usuarios a que compartieran sus experiencias y conocimientos. Adobe y Lynda.com ofrecen tutoriales, sugerencias y trucos de los diseñadores y programadores más destacados, como Joseph Lowery, Katrin Eismann y Chris Georgenes. También puede ver y escuchar a especialistas de Adobe como Lynn Grillo, Greg Rewis y Russell Brown. En total, más de 30 especialistas en los productos comparten sus conocimientos.

Tutoriales y archivos de origen

El curso de Adobe en vídeo contiene información para todo tipo de usuarios, desde principiantes hasta avanzados. También tiene a su disposición vídeos sobre las nuevas características y las técnicas más importantes. Cada vídeo trata de un único tema y, generalmente, dura entre tres y cinco minutos. Casi todos los vídeos disponen de un tutorial ilustrado y de archivos de origen, para que pueda imprimir los pasos que se deben realizar y probar el tutorial.

Uso del curso de Adobe en vídeo

Puede acceder al curso de Adobe en vídeo desde el DVD incluido en el producto Creative Suite 3. También está disponible en Internet, en la dirección www.adobe.com/go/learn_videotutorials_es. Adobe agrega con frecuencia nuevos vídeos al curso de Adobe en vídeo en Internet, así que puede consultarlo de vez en cuando para conocer las últimas novedades.

Extras

Puede acceder a una amplia variedad de recursos que le ayudarán a sacar el máximo partido del software de Adobe. Algunos recursos se instalan en el equipo durante el proceso de instalación; también hay muestras y documentos de ayuda adicionales en los discos de instalación o de contenido. Encontrará más material adicional en Internet, proporcionado por la comunidad Adobe Exchange, en la dirección www.adobe.com/go/exchange_es.

Al instalar el software, se incluye una serie de recursos en la carpeta de la aplicación del equipo: *[unidad de inicio]\Archivos de programa\Adobe\Adobe Ultra CS3*.

Los tutoriales de Ultra se encuentran en el sitio Web de Adobe, en www.adobe.com/support/ultra. Haga clic en el vínculo Tutoriales para consultarlos. Los archivos de vídeo a los que se hace referencia en los tutoriales se encuentran en las carpetas de la pestaña Examinar de Ultra.

Centro de diseño de Adobe (en inglés)

En el Centro de diseño de Adobe se proporcionan artículos, ideas e información de especialistas del sector, los mejores diseñadores y los socios editores de Adobe. Todos los meses se agrega contenido nuevo.

Puede encontrar cientos de tutoriales para los productos de diseño, así como sugerencias y técnicas en los vídeos, tutoriales en formato HTML y capítulos de libros de muestra.

Las ideas novedosas son la esencia de Think Tank, Dialog Box y Gallery:

- Los artículos de Think Tank se ocupan de la relación entre los diseñadores y la tecnología en la actualidad, y de su influencia en el diseño, las herramientas de diseño y la sociedad.
- En Dialog Box, los especialistas difunden las últimas tendencias en gráficos animados y diseño digital.
- En Gallery se expone el trabajo de artistas de diseño animado.

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

Centro de desarrolladores de Adobe

En el Centro de desarrolladores de Adobe se proporcionan ejemplos, tutoriales, artículos y recursos de la comunidad para los desarrolladores que crean aplicaciones avanzadas para Internet, sitios Web, contenido para dispositivos móviles y otros proyectos con los diversos productos de Adobe. Además, el Centro de desarrolladores de Adobe contiene recursos para los desarrolladores que crean plugins para los productos de Adobe.

Además de ejemplos de código y tutoriales, encontrará alimentadores RSS, seminarios en línea, kits de desarrollo de software, manuales sobre guiones y otros recursos técnicos.

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

Atención al cliente

Visite sitio Web de soporte de Adobe, en la dirección www.adobe.com/go/support_es, para obtener información sobre la solución de problemas de su producto. También encontrará las opciones de soporte técnico, gratuitas o de pago. Vaya al vínculo Formación para acceder a los libros de Adobe Press, diversos recursos de formación, programas de certificación del software de Adobe y muchas otras cosas.

Descargas

Visite www.adobe.com/go/downloads_es para buscar actualizaciones gratuitas, versiones de prueba y otro software de gran utilidad. Además, la tienda de Adobe (www.adobe.com/go/store_es) proporciona acceso a miles de plugins de terceros que le permiten automatizar tareas, personalizar flujos de trabajo, crear efectos profesionales especializados y muchas otras cosas.

Adobe Labs

Adobe Labs le ofrece la oportunidad de probar y evaluar tecnologías nuevas y emergentes, así como productos de Adobe.

Adobe Labs le proporciona acceso a recursos como:

- Software y tecnologías previos al lanzamiento
- Ejemplos de código y consejos para agilizar el aprendizaje
- Primeras versiones del producto y documentación técnica
- Foros, contenido de páginas wiki y otros recursos de colaboración que le permiten comunicarse con otros diseñadores y desarrolladores

En Adobe Labs encontrará un proceso de desarrollo de software de colaboración. En este entorno, los clientes son productivos con los nuevos productos y tecnologías en poco tiempo. Adobe Labs es, además, un foro para compartir sugerencias. Los equipos de desarrollo de Adobe lo utilizan para crear un software que satisfaga las necesidades y expectativas de la comunidad.

Visite Adobe Labs en www.adobe.com/go/labs_es.

Comunidades de usuarios

En las comunidades de usuario encontrará foros, blogs y otros recursos para que los usuarios compartan sus tecnologías, herramientas e información. Puede hacer preguntas y saber cómo otros usuarios sacan el máximo partido del software. Hay foros de usuario a usuario disponibles en alemán, francés, inglés y japonés; los blogs se publican en una gran variedad de idiomas.

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

Características esenciales

Puede obtener resultados de incrustación excelentes incluso desde orígenes secundarios.

Si utiliza la tecnología Ultra Vector Keying™, las escenas que solían ser complicadas de incrustar (iluminación irregular, fondos arrugados y cabello rizado) se pueden incrustar en cuestión de minutos. Ultra conservará incluso las sombras del sujeto y logrará incrustaciones complejas con elementos de escena como humo, líquidos y objetos transparentes sin apenas dificultad.

Incrustación con un solo clic

Ultra dispone de una extraordinaria característica, la incrustación con un solo clic, para que la incrustación resulte más rápida. Además, se pueden aplicar controles avanzados, como supresión de rebalse, restauración de color y suavizado de bordes, para ajustar las composiciones con precisión.

Simplificación de decorados virtuales sofisticados

Las bibliotecas de decorados maestros agregan complejos sistemas de decorados virtuales a Ultra. Si se usan con Ultra, estas bibliotecas pueden ahorrarle tiempo y dinero, ya que eliminan la necesidad de alquilar cámaras de seguimiento de movimiento especializadas y estaciones de trabajo para gráficos en 3D. Las bibliotecas de decorados maestros simulan el seguimiento de movimiento convencional mediante el sistema Ultra VirtualTrak™, que crea movimientos de cámara virtuales a partir de imágenes fijas e inserta reflejos de vídeo en escenas virtuales.

Transmisión de calidad con DV, HDV y HD

Ultra puede usar orígenes de pantalla ancha 16:9 y anamórfica, y ofrece resultados extraordinarios a partir del ancho de banda de color reducido de archivos de origen de vídeo DV. Además, Ultra admite las dimensiones de fotograma de HD y HDV (1080i, 1080p y 720p), y es compatible con diversas velocidades de fotogramas estándar, como 24 fps.

Incrustación GPU de alta velocidad

Ultra permite a los usuarios que dispongan de las tarjetas gráficas más recientes (GeForce 5700 y Radeon 9600 o superior para vídeo de definición estándar; GeForce 6600 y Radeon 9800 o superior para vídeo de alta definición) acelerar considerablemente el tiempo de procesamiento mediante la unidad de procesamiento de gráficos (GPU). Con el procesamiento basado en GPU, Ultra puede, generalmente, realizar la incrustación de vectores casi en tiempo real con resolución HD (en función de la configuración del sistema y los tipos de archivos).

Incrustación de alta resolución con cámaras de definición estándar

Ultra ofrece el modo Plus-90, que posibilita que las cámaras de definición estándar generen material de archivo para su uso en escenas en alta definición. Los fotogramas de vídeo son más altos que anchos, pero los seres humanos son más altos que anchos. Para conseguir un uso óptimo del mayor número posible de píxeles para filmar un sujeto, puede rotar la cámara 90 grados y utilizar el eje largo del fotograma como nuevo eje vertical. Así se consigue un 33% más de resolución vertical al usar un formato de vídeo con una proporción de aspecto de fotogramas de 4:3, y un 78% más de resolución vertical al usar un formato de vídeo con una proporción de aspecto de fotogramas de 16:9.

Sombras y reflejos virtuales

Puede usar Ultra para insertar sombras virtuales en una escena. Posteriormente, puede ajustar el tamaño, la perspectiva y la transparencia de la sombra. Si utiliza fondos fotográficos o procesados, puede insertar reflejos virtuales que muestren la imagen inversa del sujeto incrustado.

Creación de entornos virtuales personalizados

Agregue fondos, orígenes B e imágenes de primer plano semitransparentes para crear sus propios entornos virtuales, con zoom y panorámica de varios puntos. Las imágenes de fondo personalizadas, de gran tamaño y alta resolución, se pueden recorrer con complejos movimientos de la cámara.

Compatibilidad con imágenes fijas de alta resolución

Ultra es compatible con imágenes fijas de alta resolución de hasta 4096x4096 píxeles, lo que permite usar imágenes digitales como orígenes de entrada y fondos de alta definición. La compatibilidad con archivos de imágenes BMP, JPG, PNG, TIFF, TGA y PPM, permite que los usuarios exporten imágenes fijas incrustadas de alta resolución para realizar más tareas de edición, o enviarlas a imprimir o a Internet.

Entrada y salida exhaustivas

Los formatos de vídeo de entrada compatibles son AVI, QuickTime, MPEG, DV y cualquier formato para el que tenga instalado un códec compatible. La opción Invertir alfa invierte los canales alfa y proporciona compatibilidad con sistemas de edición no lineales que utilicen *alfa de película* (interpretación del valor 0 del canal alfa como opacidad total). Los archivos de salida pueden ser AVI, DV o QuickTime sin comprimir. Los archivos AVI y QuickTime pueden ser de 24 bits por píxel o de 32 bits por píxel (con un canal alfa de 8 bits). Los archivos de salida con canales alfa se pueden usar directamente en otros programas, como Adobe After Effects, para realizar más tareas de edición.

Flujo de trabajo paso a paso

A continuación, se proporciona una descripción global del flujo de trabajo general para crear una sesión, componer y exportar una película con Adobe® Ultra® CS3.

NOTA

Los pasos 1, 4 y 10 son obligatorios.
El paso 3 es obligatorio para la capa de entrada de origen; las demás capas son opcionales.
Los pasos del 5 al 9 pueden ser opcionales, según el decorado virtual y los orígenes que utilice y lo que intente hacer en esta escena.

1. Cree una sesión con la relación de aspecto de fotogramas adecuada: Seleccione Archivo > Nuevo > Nueva sesión 4:3 o Archivo > Nuevo > Nueva sesión 16:9. (Consulte [“Creación y administración de sesiones en Ultra”](#) en la página 51.)
2. Asigne un decorado virtual. (Consulte [“Asignación de contenido a las capas”](#) en la página 61.)
3. Asigne un archivo de origen a cada capa. (Consulte [“Asignación de contenido a las capas”](#) en la página 61.)
4. Establezca una clave para el clip de entrada. (Consulte [“Configuración de la incrustación”](#) en la página 75.)
5. Recorte los clips de vídeo a la duración deseada y especifique si los clips se repetirán. (Consulte [“Recorte y enmascarado de zonas en el clip de origen”](#) en la página 82.)
6. Especifique la escala, la posición y la orientación de cada plano de la capa. Recuerde que algunas capas de los decorados virtuales pueden estar bloqueadas, de manera que no las puede cambiar. Es aconsejable establecer la escala y la posición del clip de entrada y las otras capas al empezar la sesión. (Consulte [“Ajustar el tamaño, la posición y la orientación de un plano de la capa”](#) en la página 90.)

7. Coloque cada origen de entrada en su plano de capa. Use los controles Desplazamiento de entrada, que están en el centro de la pestaña Entrada, para mover y cambiar la escala de la capa activa dentro de su plano de capa. (Consulte [“Mover y modificar el tamaño de una salida en el plano de la capa: Controles Desplazamiento de entrada”](#) en la página 95.)
8. Programe los movimientos de la cámara virtual y los efectos de panorámica y zoom. (Consulte [“Panorámica y zoom”](#) en la página 99.)
9. Modifique el vídeo y el audio según sus necesidades.
 - Agregue sombras o reflejos virtuales. (Consulte [“Cómo agregar sombras y reflejos”](#) en la página 111.)
 - Corrija el color. (Consulte [“Corrección de colores”](#) en la página 109.)
 - Desenfoque los orígenes. (Consulte [“Desenfoque de un origen”](#) en la página 120.)
 - Ajuste el volumen de audio de los clips. (Consulte [“Ajuste del volumen de un clip de vídeo”](#) en la página 108.)
10. Exporte la película terminada. (Consulte [“Almacenamiento del vídeo terminado”](#) en la página 121.)

Tutorial

A continuación, se ofrece un ejemplo paso a paso de una sesión de NTSC sencilla que utiliza los archivos de ejemplo NTSC proporcionados con Ultra.

1. Inicie Ultra.
2. Arrastre un fondo desde la carpeta Animaciones de la pestaña Fondos a la miniatura Fondo.
3. En la pestaña Examinar, haga doble clic en la carpeta Clips de muestra NTSC para abrirla. Arrastre el clip Hands Apart (Wedding) hasta la miniatura Clip de entrada.

NOTA

El primer fotograma de este clip sólo muestra el fondo de pantalla verde.
El método descrito en este tutorial sólo funciona con clips que tienen, como mínimo, un fotograma que es una imagen sólo de la pantalla de color de fondo.

4. Haga clic en el botón Establ. tecla de la pestaña Incrustador. Si los controles de la pestaña Incrustador están deshabilitados, haga clic en la miniatura Clip de entrada.
5. Arrastre el deslizador que hay bajo Monitor de vista previa de salida hasta 1 segundo (00:00:01.00), o introduzca este código de tiempo en el cuadro de texto de código de tiempo. En el Monitor de vista previa de salida aparece un fotograma de vídeo en el que se muestran dos manos.

6. En la pestaña Entrada, haga clic en el botón Establecer que hay a la derecha del cuadro de texto Punto de entrada. Así, el primer fotograma que aparecerá en la película será el fotograma que esté en el punto de 1 segundo del clip de entrada.
7. Mueva el deslizador Transparencia de la pestaña Incrustador hacia la izquierda hasta 0,350, o escriba este valor en el cuadro de texto adyacente. Las dos manos pasan a ser opacas.

NOTA

El clip Hands Apart tiene un fondo regular y bien iluminado que se puede incrustar correctamente con sólo hacer este ajuste. Hay fondos que exigen un mayor ajuste manual para lograr una incrustación nítida y adecuada. Para obtener más información, consulte [“Afinación de los ajustes de la opción Incrustador” en la página 84.](#)

8. (Opcional) Para ver la composición de vídeo resultante, haga clic en el botón Reproducir del Monitor de vista previa de salida.
9. En la pestaña Salida, seleccione DirectShow (.avi) en el menú Formato y, a continuación, seleccione Compresor de MJPEG.
10. Asegúrese de que la carpeta a la que va a exportar es \Mis documentos\Adobe Ultra CS3\Mis clips de salida.
11. (Opcional) Cambie el nombre del archivo en el campo Nombre de archivo.
12. Haga clic en Guardar salida. Ultra procesa la película.
13. Para ver la película que acaba de crear, haga clic con el botón derecho en la miniatura del nuevo archivo de vídeo de la pestaña Clips de salida y, a continuación, seleccione Reproducir. Si no ve el vídeo en la pestaña Clips de salida, haga clic en el botón Inicio de la barra de exploración.

Descripción general

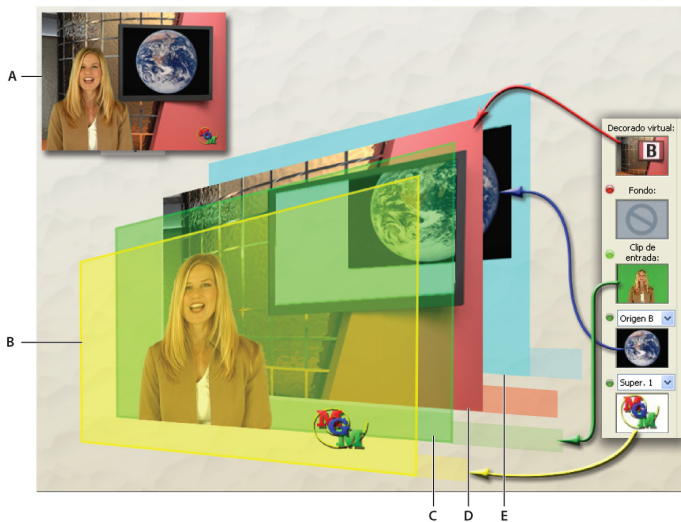
Adobe® Ultra® CS3 es una aplicación independiente de incrustación y composición diseñada para poder usar muchos tipos de archivos de origen de vídeo. El proceso de incrustación se inicia con la carga de un decorado virtual, clips de vídeo o ambas cosas. A continuación, puede calibrar el incrustador, cambiar las opciones que haga falta y registrar la salida en un archivo de vídeo para su uso en una aplicación de edición, como Adobe Premiere Pro o Adobe After Effects. Ultra es compatible con muchos formato de vídeo estándar y se ha ajustado para que proporcione una salida de calida óptima y un rendimiento adecuado, incluso con clips de vídeo DV. Los cambios realizados en la configuración de la calidad del incrustador se pueden ver inmediatamente.

Ultra es superior a muchas otras herramientas en muchos aspectos. Uno de los aspectos más importantes es que Adobe ofrece gran variedad de decorados virtuales que se pueden usar como fondo y, en muchos casos, elementos de primer plano para los clips de vídeo. Los decorados virtuales se ofrecen en colecciones denominadas *decorados maestros* con diversos ángulos de cámara para el mismo entorno virtual en 3D. Están disponibles en paquetes conocidos como *Bibliotecas de decorados maestros* y casi todos tienen, como mínimo, un decorado con movimientos de cámara virtual que utiliza el sistema de seguimiento de la cámara Adobe VirtualTrak. Puede usar sus propios vídeos, imágenes digitales y gráficos como fondos, primeros planos y márgenes en las películas compuestas creadas en Ultra. Ultra cuenta con características avanzadas y novedades muy superiores a las de los demás incrustadores de croma (incrustadores de color).

- Con la vista previa activa, puede ajustar la iluminación, la ubicación de la cámara, el ángulo y el nivel de zoom al decorado que está utilizando antes de capturar el material de archivo de origen.
- Los controles dinámicos le permiten ajustar el tamaño, la posición y la orientación del vídeo de origen y las otras capas del decorado virtual.

- Puede usar hasta cuatro superposiciones independientes para personalizar los decorados virtuales y agregar dimensión a las películas compuestas.
- Las características de panorámica y zoom le permiten agregar movimientos de cámara virtuales y niveles de zoom a las escenas.
- La característica de amplificación de GPU agiliza significativamente los procesos de incrustación y composición.

Capas, entradas y decorados virtuales




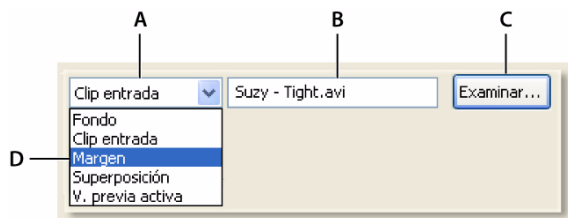
A) Salida compuesta B) Superposición C) Clip de entrada (sujeto) D) Fondo E) Origen B (margen)

Nombre de entrada	Definición
Decorado virtual	<p>En todas las sesiones de Ultra hay un decorado virtual. Un decorado virtual puede ser tan sencillo como uno de los decorados virtuales incrustados simples, que son decorados vacíos, o tan complejo como uno de los decorados de las bibliotecas de decorados maestros. Hay decorados virtuales que tienen zonas transparentes (alfa) para los márgenes, con una escala, posición y orientación predefinidas. También hay decorados virtuales que cuentan con elementos de primer plano, por ejemplo, puertas, mesas y podios. Para personalizar los colores o manipular de cualquier otra forma las capas de un decorado virtual, primero debe pasar del modo de entradas definidas por el usuario al modo de entradas predefinidas (Ver > Entradas mostradas > Predefinidas). Para obtener más información sobre los decorados virtuales, consulte “Decorados virtuales” en la página 18.</p> <p>Ultra contiene varios decorados virtuales, incluida una de las bibliotecas de decorados maestros, MSL1. Adobe comercializa otras colecciones de decorados virtuales como Bibliotecas de decorados maestros. También se pueden crear decorados virtuales personalizados.</p>
Fondo	<p>Es, por lo general, la capa principal que hay detrás del sujeto y ocupa todo el fotograma. El fondo puede contener una o varias zonas alfa, que dejan ver los márgenes que hay detrás.</p> <p>Normalmente, sólo se establecen fondos en las sesiones en que se usa uno de los decorados virtuales básicos. En la mayoría de los casos, los decorados virtuales avanzados tienen definidos sus propios fondos. Los decorados virtuales en los que se muestra el clip de entrada como margen son los únicos que permiten definir un fondo. El decorado virtual define el primer plano en torno al margen, pero la asignación de fondo define el fondo del clip de entrada. Por ejemplo, en el decorado virtual Museum Painting Center (MSL1), el icono A representa al clip de entrada.</p> <p>Algunas de las grabaciones de las bibliotecas de decorados maestros tienen muchos fotogramas de uno de los monitores virtuales del decorado. En estas grabaciones, el clip de entrada y el fondo se adaptan al interior del fotograma del monitor, y el fondo está detrás del clip de entrada. Mediante el ajuste de la escala, la posición y la orientación de la capa de fondo, el fondo se puede convertir en una capa media por detrás del sujeto, pero no llena el fotograma. En este caso, normalmente se usa un margen (Origen B) para llenar el fotograma. Puede ver un ejemplo de este tipo de sesión en el tutorial número 7 de Ultra, en la página Web de soporte técnico de Ultra, www.adobe.com/support/ultra.</p>

Nombre de entrada	Definición
Clip de entrada o vista previa activa	Es la grabación de origen de vídeo principal, sobre una pantalla verde o azul, que se puede incrustar y componer con las otras capas. Está detrás de las superposiciones, pero delante de todas las demás capas y, a veces, se denomina <i>sujeto</i> . Si el sujeto es una persona, en ocasiones se usa el término <i>talento</i> .
Origen B, Origen C, etc.	Las capas denominadas Origen B, Origen C, etc. (llamadas también márgenes) están detrás del fondo. En casi todos los casos, se muestran como márgenes que se ven a través de zonas transparentes del fondo. El decorado virtual define el número de márgenes. Cada margen es una capa independiente.
Superposición 1, Superposición 2, Superposición 3 y Superposición 4	<p>Las superposiciones están delante de todos los demás elementos en la escena compuesta. Tienen casi siempre un canal alfa que define áreas transparentes y semitransparentes, de forma que se pueden ver la capas subyacentes; en algunas situaciones, se puede obtener el mismo resultado reduciendo la imagen al tamaño adecuado. Puede agregar un máximo de cuatro superposiciones, cada una de las cuales es una capa aparte. Para obtener más información, consulte “Adición de capas de superposición” en la página 64.</p> <p>A continuación se citan algunos ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetos del atrezzo que agregan dimensión a la escena • Puertas, pilares, etc. desde los que sale el sujeto • Títulos, tercios inferiores y títulos cerrados • Marcas de agua y logotipos semitransparentes, como los que suelen aparecer en una de las esquinas inferiores del fotograma en los programas de televisión

Capa activa

Para poder manipular una capa mediante alguna de las pestañas, la capa tiene que ser la capa activa. Para hacer que una capa sea la capa activa, haga clic en su miniatura o selecciónela en la lista que hay debajo del Monitor de vista previa de entrada. La capa activa se muestra en el Monitor de vista previa de entrada y la luz que hay al lado de la imagen en miniatura de la capa es de color verde claro (está encendida) .



A) Capa activa B) Origen de la capa activa C) Asignar nuevo origen a la capa activa D) Lista para seleccionar la capa activa

En la lista que hay debajo del Monitor de vista previa de entrada aparece la opción Superposición sólo si se ha asignado un origen de superposición. En esta lista, también puede seleccionar Vista previa activa, cuya única finalidad es la de configurar una grabación y comprobar que se podrá incrustar correctamente. Para obtener más información, consulte [“Filmación de vídeo para Ultra” en la página 53](#).

El botón Examinar proporciona uno de los varios métodos de asignación de un origen a la capa activa. Para obtener más información, consulte [“Asignación de contenido de origen a una capa” en la página 61](#). Para determinar la carpeta de procedencia de un origen, haga clic en el botón Examinar para abrir un cuadro de diálogo que muestre la ubicación actual del origen.

Para hacer que un margen o una superposición concretos sean la capa activa si hay varios en una sesión, haga clic en el campo que hay sobre la miniatura y seleccione la capa en la lista. Si usa la lista que hay debajo del Monitor de vista previa de entrada para seleccionar Margen o Superposición, la capa de margen o superposición que esté seleccionada pasará a ser la capa activa.

La asignación de un origen a una capa mediante el arrastre del origen hasta la miniatura de la capa no hace que la capa pase a ser la capa activa.

Decorados virtuales

Los decorados virtuales pueden ser sencillos o complejos. Los decorados virtuales de la carpeta Básico son los más sencillos. Se trata de decorados en blanco a los que se asigna el fondo y hasta cuatro superposiciones y cuatro orígenes de encarte. Únicamente los márgenes de estos decorados virtuales tienen un tamaño y una posición predefinidos, y probablemente deseará personalizar su configuración.

El decorado virtual “Corner Office Monitor to Talent – Pause at Beginning (Trak) Sitting” es uno de los más complejos de las bibliotecas de decorados maestros. Este decorado virtual se inicia con un punto de pausa en un margen y, a continuación, realiza un movimiento de cámara virtual hacia el sujeto, que se encuentra entre dos capas predefinidas: un escritorio delante y detrás, una pared con ventanas a través de las que se ve una ciudad.

Un decorado maestro es una serie de decorados virtuales con un aspecto y un diseño uniformes, cada uno de los cuales es, esencialmente, una perspectiva distinta del mismo entorno 3D. Un archivo de decorado virtual de una de las bibliotecas de decorados virtuales (MSL) define un grupo de entradas y sus posiciones, algunas de las cuales están predefinidas, mientras que otras las asigna el usuario. Las designaciones de los márgenes son las mismas en un decorado maestro. Por ejemplo, el Origen D de un decorado está en la misma posición relativa en todos los demás decorados del mismo decorado maestro en que se use un Origen D. Por este motivo, los márgenes de algunos decorados no se inician en el Origen B.

Los decorados virtuales proporcionados con Ultra tienen la extensión de archivo .mfx.

Cada decorado virtual tiene una proporción de aspecto de fotogramas nativa. En la mayoría de los casos, la proporción de aspecto de fotogramas del decorado virtual debe coincidir con la proporción de aspecto de fotogramas de la sesión, definida en la pestaña Salida. Con todo, Ultra permite que sean distintas si se considera más conveniente. En la carpeta Básico de la pestaña Decorados virtuales encontrará decorados con la proporción 16:9.

NOTA

A excepción de los decorados con etiquetas 16x9, los decorados maestros de Ultra usan una proporción de aspecto de fotogramas de 4:3. Para obtener instrucciones sobre la conversión de esta proporción de aspecto para una sesión de pantalla ancha, consulte el tutorial número 15, sobre el uso de decorados de proporción 4:3 en proyectos de 16:9, en el sitio Web de soporte técnico de Ultra, www.adobe.com/support/ultra.

El nombre de un decorado virtual que se proporciona como parte de los decorados maestros ofrece la información siguiente:

- La primera o las dos primeras palabras indican el decorado maestro al que pertenece el decorado virtual.
- Normalmente, a continuación hay una descripción de la grabación, que suele ser el número o posición de la cámara. Los decorados de VirtualTrak constituyen una excepción, con nombres que normalmente describen el movimiento de la cámara, por ejemplo, “Monitor to Stage” (Del monitor al escenario) o “Dolly to Bookcase” (De Dolly a la estantería).

NOTA

VirtualTrak es una característica de propiedad que se incluye en algunas de las bibliotecas de decorados maestros de Ultra. Ofrece un movimiento de cámara con un movimiento de seguimiento más realista que las características de panorámica y zoom estándar. Este movimiento no se puede reproducir en decorados virtuales personalizados. Los decorados virtuales de Ultra con “Trak” en el título disponen de la característica VirtualTrak.

- A continuación, en el nombre hay texto que indica si hay un elemento de primer plano o si la grabación de VirtualTrak contiene un punto de pausa. Para obtener más información, consulte [“Ajuste de un punto de pausa para un efecto de VirtualTrak” en la página 107](#).
- Después, está el tipo de fotogramas entre paréntesis: puede ser Tight, Medium, Wide o Sitting (estrecho, medio, ancho o aislado). Los efectos de VirtualTrak se indican mediante la palabra “Trak”. En ellos, se debe realizar una vista previa de la grabación de seguimiento para determinar el tipo de fotograma final. Los nombres de decorados virtuales que no tienen texto entre paréntesis muestran el clip de entrada (Origen A) en un margen. En este caso, se admiten todos los tipos de fotogramas.



A) Tight (estrecho): indicado para que el sujeto esté en un fotograma desde el pecho para arriba. B) Medium (medio): indicado para que el sujeto esté en un fotograma desde la cintura para arriba. C) Wide (ancho): indicado para que el sujeto esté de pie, visible de cuerpo entero y, probablemente, con el tamaño reducido.

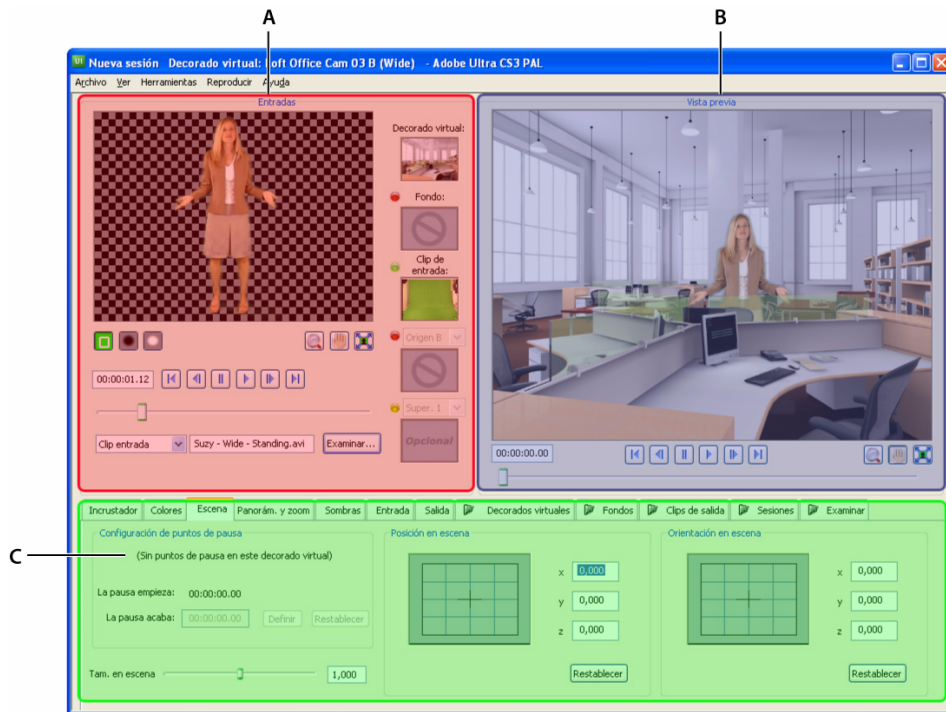
Para obtener instrucciones sobre cómo usar sus propios gráficos, consulte “Creación de elementos para un decorado o capas individuales” en la página 66.

Para obtener más información, consulte las siguientes secciones:

- “Área de entrada y Monitor de vista previa de entrada” en la página 21
- “Creación y asignación de orígenes y decorados virtuales” en la página 53

Interfaz de usuario

En esta sección se ofrece una descripción de los controles y pantallas utilizados en Adobe® Ultra®.

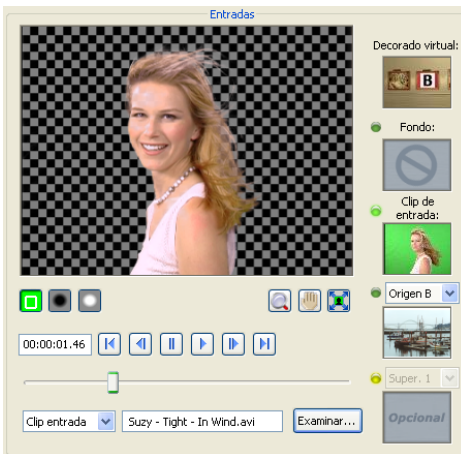


A) Área de entrada B) Área de salida C) Área de controles

La interfaz de Ultra consta de las siguientes áreas principales:

- El área de entrada de la parte superior izquierda consta del Monitor de vista previa de entrada y de varios controles que se pueden usar para asignar orígenes, seleccionar la capa activa, obtener una vista previa del contenido del origen y seleccionar herramientas para establecer la incrustación, la panorámica y el nivel de zoom. Para obtener más información, consulte [“Área de entrada y Monitor de vista previa de entrada” en la página 21.](#)
- El área de salida de la parte superior derecha consta del Monitor de vista previa de salida, en el que se muestra la imagen compuesta, y de controles para obtener la vista previa de la sesión. Para obtener más información, consulte [“Monitor de vista previa de salida y vista previa de la salida” en la página 25.](#)
- El conjunto de pestañas de la parte inferior de la ventana tiene muchos usos. Las seis pestañas de la izquierda se usan para configurar la incrustación y hacer todos los ajustes necesarios en las capas y los orígenes. La pestaña Salida, situada cerca del centro, se usa para configurar las propiedades de la sesión y procesar la película compuesta final. Las pestañas de la derecha proporcionan acceso a las bibliotecas de decorados virtuales, sesiones y películas y gráficos de salida. Para obtener más información, consulte [“Pestañas” en la página 29.](#)

Área de entrada y Monitor de vista previa de entrada



El área de entrada consta de las pantallas y controles siguientes relacionados con la capa activa y el origen que tiene asignado:

- Las miniaturas de las capas de la derecha se usan para seleccionar y mostrar cuál es la capa activa.
- El Monitor de vista previa de entrada muestra el origen asignado a la capa activa.
- Los botones que hay debajo del Monitor de vista previa de entrada se usan para seleccionar las herramientas para cambiar la vista, establecer puntos de incrustación y pintar una máscara.
- Los controles de transporte y el deslizador se usan para obtener la vista previa del origen de la capa activa.
- Los dos campos que hay debajo del deslizador se usan para seleccionar la capa activa, asignarle un origen y mostrar el nombre de la capa y del origen.

El Monitor de vista previa de entrada muestra el origen asignado a la capa activa. Este monitor muestra los resultados del incrustador y de la configuración de corrección de color, y las máscaras si se selecciona el clip de entrada. La configuración del tamaño, la posición y la orientación del plano de capa o del origen no tienen ningún efecto sobre lo que se muestra en el Monitor de vista previa de entrada.

Puede visualizar el Monitor de vista previa de entrada con su fondo original, sin incrustar, o con el fondo alfa de tablero de ajedrez. Para pasar de uno de estos modos de visualización al otro, seleccione Ver > Fondo de previsualización de clip de entrada y, a continuación, seleccione Origen o Cuadrícula alfa.

Un rectángulo blanco en el Monitor de vista previa de entrada o el Monitor de vista previa de salida identifica el área de acción segura. Es posible que el contenido que está fuera de esta zona no esté visible si la película de salida se ve en una televisión. Para mostrar u ocultar la superposición de acción segura, seleccione Ver > Superposición del área segura o pulse Alt+S. Para obtener más información, consulte [“Ampliación y reubicación de la vista en los monitores” en la página 27](#).

Miniaturas de capa

Las imágenes pequeñas que hay a la derecha del Monitor de vista previa de entrada son imágenes en miniatura de los orígenes asignados a cada capa. Si se hace clic en la miniatura de una capa, ésta se convierte en la capa activa. Si hay varios márgenes o capas superpuestas, se pueden seleccionar mediante la lista que hay por encima de la miniatura. Se puede asignar un origen a una capa arrastrando el origen hasta la imagen en miniatura correspondiente.

Gráficos en miniatura: Si no se ve el icono de ninguna imagen, se muestran los símbolos siguientes, que representan las acciones disponibles para el decorado actual:



Esta capa requiere un origen para el decorado actual, pero no hay ninguno asignado.



Esta capa está disponible para el decorado actual, pero no hay ningún origen asignado.



No se puede asignar ningún origen con el decorado actual.

Iconos de LED al lado de las miniaturas: El estado de cada capa se indica mediante una luz al lado de la imagen en miniatura de la capa.

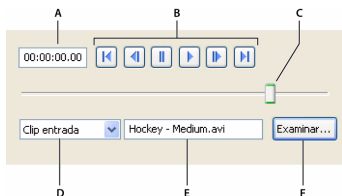
- Verde claro (encendida) : esta es la capa activa.
- Verde oscuro (apagada) : la capa tiene contenido asignado, pero no es la capa activa.
- Amarillo : la capa es opcional y no tiene contenido de origen asignado.
- Rojo : la capa no se usa en esta sesión.

Las miniaturas Fondo y Clip de entrada cuentan con menús contextuales con los que se puede pasar de un origen determinado a una imagen blanca, negra o de tablero de ajedrez, y viceversa. En el caso de la miniatura Fondo, estas imágenes pueden ayudar a analizar la calidad de la incrustación del clip de entrada. Para la miniatura Clip de entrada, puede resultar útil cambiar a uno de estos orígenes alternativos para ver el tamaño, la posición y la orientación del plano del clip de entrada. No obstante, la asignación de un origen nuevo de esta forma puede ocasionar la pérdida de una máscara personalizada que haya pintado.

Para obtener más información, consulte las siguientes secciones:

- [“Capas, entradas y decorados virtuales” en la página 14](#)
- [“Asignación de contenido a las capas” en la página 61](#)

Controles del Monitor de vista previa de entrada



A) Hora actual B) Controles de transporte C) Deslizador de vista previa D) Lista para determinar cuál es la capa activa E) Origen de la capa activa F) Selección de origen nuevo para capa activa

Hora actual: si el origen asignado a la capa activa es un clip de vídeo, en este campo se muestra la hora actual en el clip de vídeo. Se trata de un campo interactivo. Puede escribir un código de tiempo para desplazarse a un momento concreto del clip.

Controles de transporte: son los controles estándar para reproducir los clips de vídeo y desplazarse por ellos.

Deslizador de vista previa: este deslizador se usa para obtener la vista previa de los clips de vídeo de forma manual.


Lista de capa activa: indica cuál es la capa activa. Para seleccionar otra capa como activa, puede seleccionarla en la lista o hacer clic en su miniatura.

Origen actual: muestra el nombre del archivo asignado como origen de la capa activa. Para cambiar el origen, escriba el nombre de otro archivo en este campo.

Botón Examinar: abre el cuadro de diálogo estándar de Windows para seleccionar otro origen. También puede usar este botón para comprobar la ruta del origen actual.

Botones de herramientas

Haga clic en los botones que hay a lo largo de la parte inferior del Monitor de vista previa de entrada para activar las herramientas siguientes.

Punto de incrustación (sólo clip de entrada):  si se hace clic con esta herramienta en el Monitor de vista previa de entrada, se establece un punto de incrustación para el método de incrustación de elección de un color o el método de extensión de color. Para obtener más información, consulte [“Punto de incrustación único \(Elección de un color\)” en la página 78](#) o [“Punto de incrustación múltiple \(Extensión de color\)” en la página 79](#). Para eliminar el último punto de incrustación establecido, pulse Ctrl+Z. Para eliminar todos los puntos de incrustación establecidos, haga clic en el botón Borrar puntos de la pestaña Incrustador.

Pintar una máscara (sólo clip de entrada): Para obtener más información, consulte [“Dibujo de una máscara” en la página 83](#).



Pintar máscara: puede arrastrar con esta herramienta en el Monitor de vista previa de entrada para crear una zona transparente. Si se usa el zoom de acercamiento, se reduce el tamaño del pincel.



Borrador de máscara: puede arrastrar con esta herramienta en el Monitor de vista previa de entrada para borrar una zona transparente.

Panorámica y zoom: Para obtener más información, consulte [“Ampliación y reubicación de la vista en los monitores” en la página 27](#).

Monitor de vista previa de salida y vista previa de la salida

El Monitor de vista previa de salida muestra una vista previa de la sesión tal y como se verá la película de salida si se guarda con la configuración actual. Si se incrusta el clip de entrada y se asignan todos los demás orígenes, el Monitor de vista previa de salida muestra la sesión totalmente compuesta.

La proporción de aspecto de fotogramas de este monitor cambia en función de la selección de 4:3 o 16:9 en la pestaña Salida.

Un rectángulo blanco en el Monitor de vista previa de entrada o el Monitor de vista previa de salida identifica el área de acción segura. Es posible que el contenido que está fuera de esta zona no esté visible si la película de salida se ve en una televisión. Para mostrar u ocultar la superposición de acción segura, seleccione Ver > Superposición del área segura o pulse Alt+S.



El tamaño del Monitor de vista previa de salida cambia si se modifica el tamaño de la ventana de aplicación de Ultra. La opción Resolución de la pestaña Salida controla la resolución del monitor, es decir, la calidad de la imagen. Si el valor de Resolución es menor que el tamaño real del Monitor de vista previa de salida, podría verse una pixelación que no estará presente en la película de salida, porque el monitor está ampliando la imagen por encima de la resolución a la que se exportará. Si el valor de Resolución es mayor que el tamaño real del Monitor de vista previa de salida, se reduce el tamaño de la imagen para ajustarla al monitor.

Use el conjunto estándar de controles de transporte que hay debajo del Monitor de vista previa de salida para desplazarse por la sesión y reproducirla. También se puede arrastrar la barra del deslizador para obtener una vista previa de la sesión. El campo de tiempo de código del ángulo inferior izquierdo muestra la posición actual en la sesión. Este campo es interactivo, de manera que puede introducir un código de tiempo para ir a un momento concreto.

Para activar la reproducción de la sesión en un bucle continuo, seleccione Reproducir > Modo de bucle o pulse F9.

Para obtener la vista previa de la salida a pantalla completa, pulse Alt+Intro. Con este método abreviado de teclado también se puede volver a la interfaz normal.




Las funciones de panorámica y zoom del Monitor de vista previa de salida son dos de los métodos disponibles para controlar el tamaño de las imágenes o los fotogramas de lo que se visualiza. Para obtener más información, consulte [“Ampliación y reubicación de la vista en los monitores” en la página 27](#).

Si lo que se muestra en el Monitor de vista previa de salida no es lo que se esperaba, y el Monitor está configurado para mostrarse en la pantalla completa, compruebe los valores descritos en la tabla siguiente.

Control	Pestaña	Descripción
Posición en escena	Escena	Controla el tamaño y la posición del plano de la capa. Consulte “Modificar la posición y el tamaño de un plano de una capa” en la página 91 .
Orientación en escena	Escena	Controla la perspectiva del plano de la capa en los tres ejes. Consulte “Modificar la orientación de un plano de una capa” en la página 93 .
Tamaño en escena	Escena	Controla la escala del plano de la capa con independencia del valor Z del control Posición en escena. Esta opción le permite cambiar la escala del plano de la capa del clip de entrada en decorados en los que están bloqueados los demás controles de escena. Consulte “Ajustar el tamaño del plano de capa del clip de entrada en una escena virtual” en la página 92 .
Desplazamiento de entrada	Entrada	Controla el tamaño y la posición de la imagen en el plano de la capa. Consulte “Mover y modificar el tamaño de una salida en el plano de la capa: Controles Desplazamiento de entrada” en la página 95 .
Panorámica y zoom	Panorámica y zoom	Controla la zona de la escena compuesta que se mostrará para cada fotograma de la película de salida exportada. Consulte “Panorámica y zoom” en la página 99 .

Ampliación y reubicación de la vista en los monitores

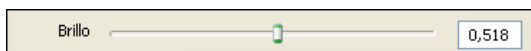
En los monitores de vista previa de entrada y de salida puede usar la panorámica y el zoom para desplazarse hasta el área que le interese y ampliarla.

- Para usar el zoom, sitúe el puntero sobre el monitor y haga girar la rueda del ratón. También puede arrastrar el puntero verticalmente en el monitor, con la herramienta Zoom .
- Para aplicar el zoom en el Monitor de vista previa de salida, utilice el deslizador Ampliar vista previa de la pestaña Incrustador.
- Para usar la panorámica en una imagen a la que se haya aplicado el zoom, arrastre el puntero en el monitor con la herramienta Mover . Con la herramienta Panorámica o Zoom seleccionada, puede mantener pulsada la tecla Ctrl para activar temporalmente la otra herramienta.
- Para que un monitor se vuelva a mostrar en la vista de fotograma completo, haga clic en el botón  que hay debajo del monitor.

NOTA

Volver a la vista de fotograma completo al terminar de examinar una parte de la imagen con el Monitor de vista previa de salida ampliado puede ayudarle a evitar problemas. Los problemas pueden ser consecuencia del cambio accidental de tamaño, posición y orientación de una o varias capas, sin darse cuenta de que el Monitor de vista previa de salida estaba ampliado.

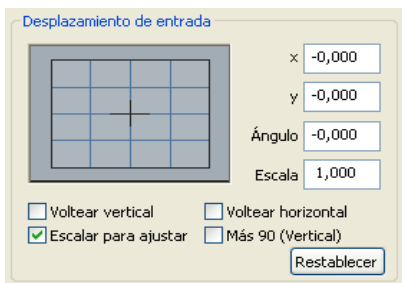
Deslizadores



Ultra dispone de muchos deslizadores. El método más habitual de ajuste de un deslizador consiste en arrastrarlo, pero éste no es el único método. Si hace clic en un deslizador, puede realizar ajustes precisos con las teclas Flecha derecha y Flecha izquierda. También puede introducir valores en los cuadros de texto asociados a algunos deslizadores.

Controles de cuadrícula

Ultra dispone de varios controles de cuadrícula que se pueden arrastrar horizontal o verticalmente, a veces mientras mantiene pulsadas las teclas Mayús o Ctrl. Para realizar un ajuste preciso, mantenga pulsada la tecla Alt mientras arrastra el control. Así, la respuesta del control se ajusta en un factor de 10. Lo mismo que sucede con los deslizadores, puede introducir un valor en los campos numéricos situados al lado de los controles de cuadrícula.



Para obtener información sobre cada uno de los controles, consulte las siguientes secciones:

- [“Ajustar el tamaño, la posición y la orientación de un plano de la capa” en la página 90](#)
- [“Mover y modificar el tamaño de una salida en el plano de la capa: Controles Desplazamiento de entrada” en la página 95](#)
- [“Panorámica y zoom” en la página 99](#)

Campos de código de tiempo

El recorte de un clip de vídeo y la especificación de la hora de inicio, la definición de puntos de pausa y la programación de los movimientos de panorámica y zoom conllevan el establecimiento de puntos de tiempo en función del tiempo de un clip de vídeo determinado o de la sesión en general. Los puntos de tiempo se pueden establecer arrastrando el deslizador de vista previa hasta el fotograma deseado y haciendo clic en el botón Establecer. Si se introduce un código de tiempo manualmente, no se puede hacer clic en el botón Establecer, ya que se sobrescribiría el valor introducido con el código de tiempo actual de la capa activa.

El código de tiempo en Ultra está relacionado con el principio del clip o de la sesión general. El código de tiempo del primer fotograma de un clip o escena sin recortar es siempre 00:00:00.00.

Punto de entrada:	<input type="text" value="00:00:00.00"/>	<input type="button" value="Establecer"/>	<input type="button" value="Restablecer"/>
Punto de salida:	<input type="text" value="00:00:08.20"/>	<input type="button" value="Establecer"/>	<input type="button" value="Restablecer"/>

Pestañas

En esta sección se describen las pestañas que se muestran debajo del Monitor de vista previa de entrada y del Monitor de vista previa de salida.

Pestaña Incrustador

La pestaña Incrustador consta de los controles siguientes. Los controles Generación de mate, Control de color y Postprocesamiento se usan para realizar ajustes precisos en la incrustación. Para obtener más información, consulte [“Afinación de los ajustes de la opción Incrustador” en la página 84.](#)

Controles general

Habilitar: activa o desactiva el incrustador. El incrustador se habilita automáticamente al hacer clic en los botones Establ. tecla o Aplicar puntos. Si desea ver el clip de entrada sin incrustar en la escena, puede deshabilitar el incrustador sin perder ninguno de los valores. Para obtener más información, consulte [“Configuración de la incrustación” en la página 75.](#)

Amplif. GPU: si este control está habilitado, Ultra utiliza la unidad de procesamiento de gráficos (GPU) para realizar algunas de las funciones de incrustación, lo que reduce la carga en la CPU y agiliza considerablemente la obtención de la vista previa y la exportación de una sesión incrustada. Para obtener más información, consulte [“Métodos de incrustación” en la página 75.](#)

Establ. tecla: si se hace clic en este botón cuando en el Monitor de vista previa de entrada sólo está visible el fondo de incrustación, el incrustador se calibra mediante el método Establ. tecla. Si se establecen puntos en el Monitor de vista previa de entrada, este botón cambia al botón Aplicar puntos. Para obtener más información, consulte [“Opción Establ. tecla” en la página 77.](#)

Aplicar puntos: si se establecen puntos de incrustación en el Monitor de vista previa de entrada, al hacer clic en este botón se usan dichos puntos para establecer la incrustación. Para obtener más información, consulte [“Configuración de puntos de incrustación \(método Aplicar puntos\)” en la página 78.](#)

Borrar puntos: con este botón se eliminan todos los puntos de incrustación establecidos en el Monitor de vista previa de entrada, independientemente de que se hayan aplicado o no. No se borra la incrustación para que el fondo vuelva a estar visible. La única manera de hacer esto último, una vez que se ha incrustado un clip, consiste en deshabilitar el incrustador anulando la selección del control Habilitar. Para obtener más información, consulte [“Punto de incrustación múltiple \(Extensión de color\)” en la página 79.](#)

Cargar: carga la configuración guardada, para posibilitar la transferencia de valores del incrustador de una sesión a otra con clips que utilicen una iluminación parecida.

Guardar: guarda la configuración actual, pero no guarda los puntos de incrustación. Así, se puede guardar el trabajo y seguir haciendo modificaciones, o transferir la configuración del incrustador de una sesión a otra con clips que utilicen una iluminación parecida.

Ampliar vista previa: este deslizador se utiliza para ampliar el nivel de zoom del Monitor de vista previa de salida. Para obtener más información, consulte [“Ampliación y reubicación de la vista en los monitores” en la página 27.](#)

Área de generación de mate

Umbral de inicio: cambia la gama de colores que pueden ser transparentes. Normalmente, este control se usa si una iluminación irregular origina ruido en la incrustación.

Transparencia: controla la transparencia global del vídeo de origen. Este control aumenta el intervalo de transparencia del fondo de color de incrustación de referencia, empezando por el centro (color de referencia) y desplazándose hacia fuera, hacia los tonos circundantes. Esta información se muestra de forma visual en el gráfico Curva alfa.

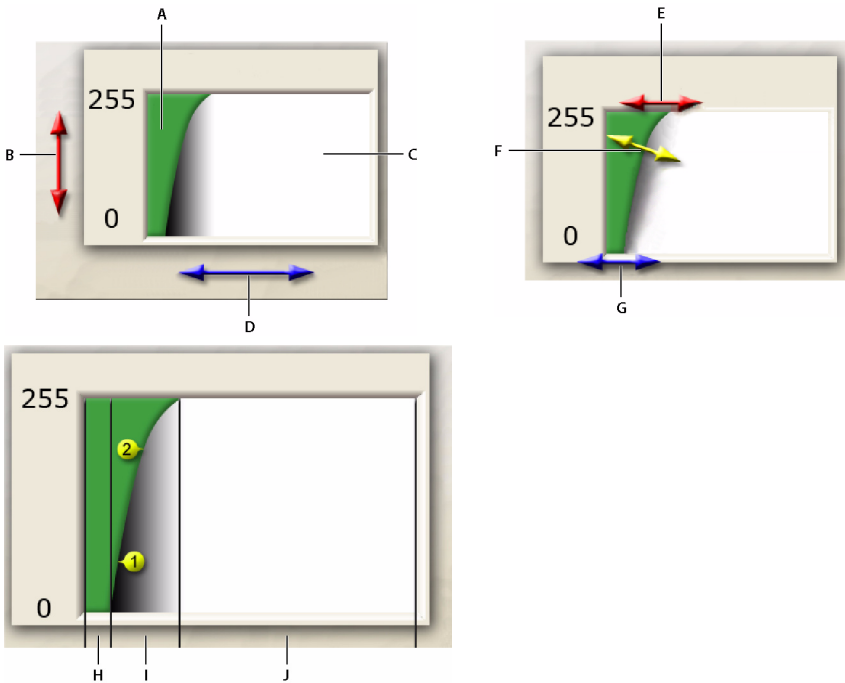
Resaltes: controla la transparencia de las áreas más claras del vídeo de origen.

Sombras: controla la transparencia de las áreas más oscuras del vídeo de origen.

Sensibilidad: controla la gama de colores aceptados cerca del fondo de color de incrustación. Este control resulta útil para limpiar los bordes irregulares sobre los fondos oscuros.

Curva alfa: aumenta y reduce la suavidad de los bordes del origen incrustado. Esta información se muestra de forma visual en el gráfico Curva alfa.

Gráfico Curva alfa: representa gráficamente los valores de Umbral de inicio, Transparencia y Curva alfa. En el ejemplo siguiente se explica cómo leer este gráfico.



A) Incrustación B) Eje opaco/transparente (opaco en la parte superior) C) Sujeto D) Eje colores parecidos/colores distantes (colores parecidos a la izquierda) E) Transparencia: establece el intervalo de transparencia del color de incrustación de referencia F) Curva alfa: controla la suavidad de los bordes del sujeto incrustado G) Umbral de inicio: establece la gama de colores que pueden ser transparentes H) Todos los colores de esta gama se incrustan por completo (transparente). I) Los colores de esta gama son semitransparentes. 1: el color de este punto es opaco al 25%; 2: el color de este punto es opaco al 75%. J) Todos los colores de esta gama son totalmente opacos (sujeto).

Área de control de color

Nivel de inicio: controla el intervalo de inicio de la curva de desaturación del clip de entrada. El efecto de este valor en el gráfico Curva de color se corresponde con el del valor Umbral de inicio del gráfico Curva alfa.

Desaturación: Si se toma la fotografía de un primer plano sobre un fondo de color clave saturado, parte de la luz reflejada desde el fondo ilumina el primer plano, lo que hace que el primer plano cambie al tono del fondo sustituido. Es lo que, en ocasiones, se denomina *rebalse*. La desaturación compensa el rebalse mediante la reducción de la saturación de ciertas gamas de color. Así se puede simplificar la corrección de problemas de color serios en el clip de entrada. El efecto de este valor en el gráfico Curva de color se corresponde con el del valor Transparencia del gráfico Curva alfa.

Supresión de rebalse: reduce el nivel de color de rebalse en el sujeto, para lo que agrega a ciertas gamas de color el color opuesto al color clave. Este valor se usa con el valor Desaturación.

Curva de color: cambia la dinámica de desaturación. Este control se puede usar con la supresión de rebalse. El efecto de este valor en el gráfico Curva de color se corresponde con el del valor Curva alfa de la pantalla Curva alfa.

Área de postprocesamiento

Contraer mate: contrae el mate, lo que puede ayudar a eliminar un molesto halo en torno al sujeto. Si se aumenta demasiado, este control puede hacer que los bordes del sujeto se degraden y se muestren transparentes. Hay que tener mucha cautela si se cambia este valor.

Suavizar mate: desenfoca los bordes del mate, lo que puede ayudar a suavizar los bordes dentados y otras imperfecciones de los bordes del sujeto.

Enfocar mate: aumenta el enfoque de los bordes del mate. Este control tiene el efecto contrario que el control Suavizar mate. El control Enfocar mate funciona bien con el control Suavizar mate para que los bordes del sujeto sean más nítidos.

Enfocar rango: Ajusta la dirección del enfoque. Este control funciona conjuntamente con el control Enfocar mate.

SUGERENCIA

Si desea practicar con las opciones del incrustador para familiarizarse con cada una de las funciones, cargue RGB.jpg como clip de entrada. Este archivo se incluye en Ultra y se encuentra en la carpeta Colores de la pestaña Fondos. Establezca un punto de incrustación en cualquier color, haga clic en el botón Aplicar puntos y, a continuación, ajuste los deslizadores para ver el resultado.

Pestaña Colores

Habilitar: habilita y deshabilita el procesamiento de color. La deshabilitación de los controles de corrección de color permite hacer una comparación con el origen sin perder la configuración. En el clip de entrada, la casilla de verificación Habilitar funciona por separado para los controles de procesamiento previo y postprocesamiento.

Botón Restablecer: restablece la configuración a los valores predeterminados de la aplicación, que son neutros.

Botón Cargar: abre un cuadro de diálogo en el que se puede elegir un perfil de corrección de color.

Botón Guardar: abre un cuadro de diálogo en el que se puede guardar la configuración de corrección de color actual como un perfil que se puede aplicar en otras sesiones.

Opciones de modo de procesamiento:

- **Procesamiento previo:** en el clip de entrada, ajusta los colores antes de su incrustación. Los ajustes de procesamiento previo en el clip de entrada se deben limitar a los cambios que mejoren el color de fondo y hagan que la incrustación sea mejor. Todas las demás correcciones de color de esta capa se deben realizar con los controles de postprocesamiento. Para obtener más información, consulte [“Mejora del fondo en el clip de entrada” en la página 76.](#)

En todas las capas, excepto el clip de entrada, la distinción entre procesamiento previo y postprocesamiento carece de importancia, porque Ultra no realiza ningún procesamiento en ellas que se pueda equiparar a la incrustación realizada en el clip de entrada. Por lo tanto, toda la corrección de color se realiza con este conjunto de controles.

NOTA

Si se realizan correcciones de color de procesamiento previo, podría ser necesario volver a ajustar la configuración de incrustación, ya que afectarán al material que va a incrustar. Lo mejor es realizar la corrección de color de procesamiento previo antes de configurar y ajustar una incrustación.

- **Postprocesamiento:** únicamente se aplica al clip de entrada. Los cambios realizados en este modo afectan al color del sujeto tras la incrustación. Estos cambios se pueden realizar para desplazar una corrección de color de procesamiento previo que ha cambiado negativamente el color del sujeto o para equilibrar el aspecto del sujeto con el aspecto del fondo y el decorado virtual.

Brillo: controla la intensidad de la luminancia del origen activo actual.

Contraste: controla el nivel de separación de las sombras claras y oscuras del origen activo actual.

Saturación: controla la intensidad del color del origen activo actual.

Tono: controla el equilibrio de los colores utilizados en el origen activo actual.

Todos los canales: si se selecciona, todos los cambios realizados en los controles Nivel, Desplazamiento y Gamma afectan a todos los canales de color. Si no se selecciona, están disponibles las opciones de rojo, verde y azul.

Rojo, Verde y Azul: selecciona el canal activo para realizar ajustes con los controles Nivel, Desplazamiento y Gamma. Estas opciones sólo están disponibles si la casilla de verificación Todos los canales está desactivada.

Nivel: ajusta el valor del canal de color actual en la escala de 0 a 255 de todos los píxeles que tengan un valor distinto de cero en el canal actual.

Desplazamiento: ajusta el valor del canal de color actual en la escala de 0 a 255 de todos los píxeles, con independencia de que inicialmente tuvieran un valor en el canal actual o no.

Gamma: ajusta de manera diferencial el valor del canal de color actual en la escala de 0 a 255, tiene un nivel de cambio mayor si el valor original se encontraba en el centro del intervalo y se reduce hasta cero para los valores de los extremos.

Pestaña Escena

Use los controles de la pestaña Escena para cambiar el tamaño, la posición y la orientación de ciertas capas de la sesión. Podría desear hacer esto si, por ejemplo, necesitara mover el clip de entrada para ajustarlo correctamente a la escena. Estos controles también se usan si se crea un decorado personalizado a partir de los decorados básicos. La pestaña Escena cuenta con un campo para establecer un punto de pausa en las escenas de VirtualTrak.

Área Configuración de puntos de pausa

Este grupo de controles muestra la hora de inicio predefinida para una pausa en una escena de VirtualTrack y permite establecer la hora de fin. Estos controles sólo se aplican a los decorados virtuales de una biblioteca de decorados maestros. Todos los decorados virtuales que admiten esta función tienen “with Pause” (con pausa) en el nombre.

La pausa empieza: indica un punto en el tiempo específico del decorado virtual actual. Los decorados virtuales que tienen un punto de pausa han sido creados con la pausa por el diseñador. Este campo no se puede editar, pero indica dónde comienza la pausa.

La pausa acaba: define la duración de la pausa. Introduzca la hora de fin, que es igual a la duración deseada de la pausa más el valor de La pausa empieza.

Tamaño en la pantalla: ajusta el tamaño del clip de entrada, pero mantiene la posición de su línea de base en la escena. El tamaño predeterminado es 1,0.

Establecer: establece el punto final de la pausa integrada en el decorado virtual con el fotograma actual que se muestra del clip de entrada. Para usar el botón Establecer, arrastre el deslizador de vista previa del clip de entrada a la hora en que desea que finalice la pausa.

Restablecer: elimina la pausa mediante el establecimiento de la hora de La pausa acaba en el valor de La pausa empieza.

Área Posición en escena

Control de cuadrícula: se trata de un control interactivo para ubicar el plano de la capa. Para obtener más información, consulte [“Modificar la posición y el tamaño de un plano de una capa” en la página 91](#).

Lecturas numéricas: se puede hacer clic en un campo y escribir un valor.

- **X:** mueve el plano de la capa a lo largo del eje X (horizontal).
- **Y:** mueve el plano de la capa a lo largo del eje Y (vertical).
- **Z:** mueve el plano del vídeo a lo largo del eje Z (profundidad), lo que cambia la escala del plano de la capa. El eje Z es una tercera dimensión agregada a la cuadrícula de X e Y. El eje Z es perpendicular a los ejes X e Y. Para cambiar esta configuración, mantenga pulsada la tecla Mayús y arrastre verticalmente.
- **Restablecer:** restablece todos los valores a su configuración predeterminada. En los decorados virtuales están predefinidas las coordenadas del origen de entrada y, en ocasiones, de otras capas. En estos casos, el botón Restablecer vuelve a establecer los valores en las coordenadas predefinidas, no en 0.00.

Área Orientación en escena

Control de cuadrícula: se trata de un control interactivo para establecer la orientación del plano de la capa. Para obtener más información, consulte [“Modificar la orientación de un plano de una capa” en la página 93](#).

Lecturas numéricas: se puede hacer clic en un campo y escribir el valor deseado.

- **X:** gira el plano de la capa en torno al eje X.
- **Y:** gira el plano de la capa en torno al eje Y.
- **Z:** gira el plano de la capa en torno al eje Z.
- **Restablecer:** restablece los valores a su configuración predeterminada. En los decorados virtuales están predefinidas las coordenadas del origen de entrada y, en ocasiones, de otras capas. En estos casos, el botón Restablecer vuelve a establecer los valores en las coordenadas predefinidas, no en 0.00.

Pestaña Panorámica y zoom

Las instrucciones para usar los controles de la pestaña Panorámica y zoom se encuentran en [“Panorámica y zoom” en la página 99](#).

Habilitar: activa y desactiva la panorámica y el zoom.

Puntos de panorámica y de zoom: enumera todos los puntos en orden y muestra la hora de cada punto. La selección de un punto lleva al fotograma asociado, muestra la zona programada de la imagen y muestra las coordenadas X, Y y Z de esa posición.

Agregar nuevo punto: inserta un punto en el fotograma que se muestra actualmente en el Monitor de vista previa de salida.

Botón Eliminar punto actual: elimina el punto seleccionado.

Hora: se trata de un campo interactivo. Si se agrega o se selecciona un punto, se muestra la hora de dicho punto. Si introduce un valor en este campo y pulsa Intro, el valor introducido pasa a ser la hora del punto seleccionado actualmente.

Establecer en tiempo previsualización: cambia la hora del punto seleccionado actualmente por la hora actual del Monitor de vista previa de salida.

Control de cuadrícula: se trata de un control interactivo que le permite usar el ratón para establecer los fotogramas del punto de panorámica y zoom.

- **X:** establece y muestra la posición horizontal.
- **Y:** establece y muestra la posición vertical.
- **Z:** establece y muestra el valor de zoom.
- **Restablecer:** restablece todos los valores a cero.

Pestaña Entrada

Tiempo y configuración del área Clip de entrada

Punto de entrada y Punto de salida: estos controles se usan para recortar el principio y el final del clip de vídeo actual. El hecho de recortar un clip no cambia el clip de origen en modo alguno. Para obtener más información, consulte [“Recorte de puntos de entrada y salida de un clip de vídeo” en la página 104.](#)

- **Código de tiempo:** indica el punto de entrada o punto de salida actual. Se trata de un campo interactivo. Se puede hacer clic en el campo y escribir un valor. El punto de entrada predeterminado es 0:00:00.00. El punto de salida predeterminado es el último fotograma del clip.
- **Establecer:** aplica la hora actual del clip, que se muestra en el ángulo inferior izquierdo del Monitor de vista previa de entrada, al punto de entrada o de salida. Si escribe un valor manualmente, no haga clic en este botón para aplicarlo, ya que el valor escrito será sobrescrito con la hora actual del clip.
- **Restablecer:** restablece el código de tiempo predeterminado (primer o último fotograma).
- **Duración recortada:** especifica la longitud del vídeo de origen una vez que se aplican los puntos de entrada y de salida.
- **Duración original:** especifica la longitud del vídeo de origen sin recortar.

Desplazamiento en escena: define el momento de la sesión en que se empieza a reproducir el clip actual. Normalmente, es necesario en escenas de VirtualTrak en las que el clip de entrada o un margen no están visibles inmediatamente. Para obtener más información, consulte [“Especificación del inicio de la reproducción de un clip de vídeo en la sesión” en la página 106.](#)

- **Código de tiempo:** indica hasta qué momento de la sesión se retrasa la hora de inicio del clip. Se trata de un campo interactivo.
- **Establecer:** aplica la hora actual de la sesión, que se muestra por debajo del Monitor de vista previa de salida, cuando se empieza a reproducir el clip actual.
- **Restablecer:** restablece en cero el código de tiempo de Desplazamiento en escena.

Orden de los campos: Ultra trata de establecer el orden de los campos automáticamente, en función de la información disponible sobre el clip. Si lo hace correctamente, esta opción se puede dejar en Valor predeterminado del clip. Si no es así, se puede usar esta lista para especificar qué campo se debe reproducir primero en los clips entrelazados. Se debe establecer en Progresivo para los clips progresivos. Para obtener más información, consulte [“Ajuste del orden de campos \(sólo en clips de vídeo entrelazado\)” en la página 63.](#)

Aspecto: Ultra trata de determinar la proporción de aspecto de fotogramas nativa del archivo de origen. Si la imagen se muestra alargada o encogida, se puede corregir manualmente, seleccionando la proporción de aspecto en la lista. Para obtener más información, consulte [“Ajuste de la proporción de aspecto del origen de entrada” en la página 62.](#)

Desenfocar: hace que el clip de vídeo o la imagen fija actual estén un poco borrosos, como si estuvieran desenfocados. Puede desearse que quede así para simular profundidad en la escena compuesta, como si el clip de vídeo se hubiera tomado con una lente de cámara con poca profundidad de campo. Hay algunas tarjetas de vídeo antiguas que no admiten esta función. En ese caso, este deslizador no hace nada. Este control no sirve para mejorar el enfoque de un origen que estaba desenfocado inicialmente. Para obtener más información, consulte [“Desenfoque de un origen” en la página 120.](#)

Origen de bucle: si está activado, hace que el clip de vídeo actual se reproduzca como un bucle continuo mientras dure la escena. Para obtener más información, consulte [“Reproducción en bucle del clip” en la página 105.](#)

Invertir alfa: si está habilitado, Ultra invierte su interpretación de los datos del canal alfa para el archivo de origen actual. Se hace así por razones de compatibilidad con aplicaciones que interpretan el canal alfa como *alfa de película*, donde el valor 0 indica opacidad total. Para obtener más información, consulte [“Entrada de orígenes que utilizan alfa de película, como, por ejemplo, Avid \(opción Invertir alfa\)” en la página 62.](#)

Volumen: controla el nivel de volumen del audio del clip de origen seleccionado. El nivel que se defina para el audio de cada origen es el nivel que se grabará en la película de salida final. El audio de cada clip se puede silenciar, para lo que se debe mover el deslizador Volumen hasta el extremo izquierdo. Para obtener más información, consulte [“Ajuste del volumen de un clip de vídeo” en la página 108.](#)

Área Desplazamiento de entrada

Este conjunto de controles sirve para cambiar el tamaño y la posición del origen en el plano de la capa. Estos controles sólo se deben usar para mover un origen si la posición deseada no se puede obtener mediante los controles de la pestaña Escena. Con algunas tarjetas de vídeo, puede ser necesario usar el control Desplazamiento de entrada con el control Recorte de entrada, para evitar artefactos. Para obtener más información, consulte [“Mover y modificar el tamaño de una salida en el plano de la capa: Controles Desplazamiento de entrada” en la página 95.](#)

Control de cuadrícula: se trata de un control interactivo que permite usar el ratón para ubicar el origen.

Lecturas numéricas: se puede hacer clic en un campo y escribir un valor.

- **X:** indica la posición del origen en el eje horizontal.
- **Y:** indica la posición del origen en el eje vertical.
- **Ángulo:** indica el ángulo de giro del origen en el plano de la capa. Para cambiar el valor de esta opción, mantenga pulsada la tecla Ctrl a la vez que selecciona el control de cuadrícula y lo arrastra verticalmente.
- **Escala:** indica el tamaño del origen. El intervalo va de 0,05 (1/20) a 10 (x 10). Para cambiar esta configuración, mantenga pulsada la tecla Mayús a la vez que selecciona y arrastra verticalmente.
- **Restablecer:** restablece los valores a su configuración predeterminada.

Casillas de verificación: con estos controles se pueden realizar los ajustes más habituales con un solo clic.

- **Voltear vertical y Voltear horizontal:** voltea el origen vertical u horizontalmente. Para obtener más información, consulte [“Desplazamiento y rotación de la entrada vertical y horizontalmente” en la página 97.](#)
- **Escalar para ajustar:** si está activada, reduce el tamaño del origen para que toda la imagen de origen esté visible en el plano de la capa. Se asume que todos los valores de Desplazamiento de entrada son cero. Para obtener más información, consulte [“Modificar el tamaño de una fuente de entrada para ajustarlo a la escena virtual” en la página 98.](#)
- **Más 90 (vertical):** gira el origen 90° en el sentido de las agujas del reloj. Para obtener más información, consulte [“Girar la imagen 90° para visualizarla en formato vertical” en la página 97.](#)

Área Recorte de entrada

use estos controles para recortar uno o varios bordes del origen y, así, ocultar el contenido no deseado del fotograma. Para obtener más información, consulte [“Recorte y enmascarado de zonas en el clip de origen” en la página 82.](#)

Control de cuadrícula: arrastre cualquiera de los controles verdes pequeños para recortar el origen de forma interactiva.

Lecturas numéricas: se puede hacer clic en un campo y escribir un valor.

Restablecer: restablece los valores de todos los campos de recorte en cero.

Suavizado del borde: aplica un gradiente de transparencia a lo largo de todos los bordes recortados y las máscaras pintadas, mezclando estos mates con zonas sin mate, de forma que no se vean bordes demasiado fuertes.

SUGERENCIA

También se puede usar la característica Copiar máscara para crear un mate para puntos aislados en lugar de bordes enteros. Para obtener más información, consulte [“Dibujo de una máscara” en la página 83.](#)

Pestaña Sombras

La pestaña Sombras contiene controles que se usan para agregar un reflejo virtual y hasta tres sombras virtuales a una escena. Si bien se pueden tener hasta cinco sombras, no se han diseñado para usarse todas a la vez, porque dos sombras se proyectan en la pared y tres en el suelo. Los controles de la zona Configuración para sombra cambian en función de la sombra o reflejo que se seleccione en el lado izquierdo.

Para obtener instrucciones sobre la habilitación y configuración de sombras, consulte [“Cómo agregar sombras y reflejos” en la página 111.](#)

Área Sombras y reflejos

Restablecer: restablece todas las opciones de la sombra o reflejo actual a sus valores predeterminados.

Cargar: abre un cuadro de diálogo donde se puede seleccionar un perfil y que se puede aplicar a la sombra o reflejo seleccionado actualmente.

Guardar: abre un cuadro de diálogo en el que se puede guardar como perfil la configuración de la sombra o reflejo actual.

Lista Sombras y reflejos: seleccione entradas o anule su selección para habilitar o deshabilitar una sombra o reflejo. Para seleccionar una sombra o reflejo de forma que los controles de la derecha estén activados, haga clic en cualquier lugar de la fila. La sombra o reflejo activo se resalta en azul. No se debe cargar la configuración de un reflejo para una sombra, ni viceversa.

Controles de apariencia

Opacidad: controla el nivel de oscuridad y transparencia de la sombra o reflejo.

Reducción: si se incrementa el valor de esta opción, la sombra o reflejo se atenúa, empezando por el extremo.

Borde de reducción: controla la distancia en la que se produce la reducción. Si se establece en el extremo izquierdo (0.000), la sombra termina con un borde abrupto en lugar de atenuarse gradualmente.

Desenfoque: si se incrementa el valor de esta opción, los bordes de la sombra quedan desenfocados.

Controles de posición de la sombra en el suelo

Casilla de verificación Voltar verticalmente: si está activada, la sombra actual se muestra delante del sujeto.

Línea de base: alinea la parte inferior de la sombra actual con los pies del sujeto.

Duración: controla la longitud de la sombra.

Ángulo: controla la dirección en que se extiende la sombra desde los pies del sujeto.

Difusión: si se incrementa el valor de esta opción, el extremo de la sombra se hace más ancho, como si la luz estuviera cerca del sujeto.

Controles de posición de la sombra en la pared

Control de cuadrícula: se trata de un control interactivo que permite usar el ratón para ubicar una sombra de pared.

Lecturas numéricas: se puede hacer clic en un campo y escribir un valor.

- **X:** mueve la sombra horizontalmente.
- **Y:** mueve la sombra verticalmente.
- **Z:** reduce y agranda la sombra. Para cambiar el valor de esta opción, mantenga pulsada la tecla Mayús y arrastre verticalmente.

Pestaña Salida

Todas las opciones y la configuración de esta pestaña se describen en [“Almacenamiento del vídeo terminado” en la página 121](#), excepto las opciones 4:3 y 16:9, que tienen más relación con la creación de sesión y la configuración de sus propiedades. Para obtener más información, consulte [“Creación y administración de sesiones en Ultra” en la página 51](#).

Área Configuración de salida

Formato: especifica el formato de exportación, que determina el tipo de salida en términos generales.

- **DirectShow:** contenedor de AVI
- **QuickTime:** contenedor de MOV
- **Secuencia de fotogramas:** serie de archivos de imágenes fijas, uno por fotograma, en lugar de un único clip de vídeo.

Códec: especifica el codificador utilizado para codificar y comprimir el archivo de salida. Las opciones disponibles en esta lista dependen del formato seleccionado. Si se selecciona AVI de DirectShow, la lista de códecs depende de lo que se haya instalado en el equipo, independientemente de Ultra.

Configurar: abre el panel de configuración del códec seleccionado. Este botón está deshabilitado para los códecs para los que no hay disponible ninguna opción de configuración.

Origen 24 bits / 32 bits: estas opciones están disponibles si se establecen el formato y el códec en QuickTime y Apple Ninguno, o en alguno de los demás formatos de archivo compatibles con un canal alfa.

- **24 bits:** crea un archivo de salida sin canal alfa.
- **Origen 32 bits:** crea un archivo de salida con un canal alfa para su uso en otra aplicación de composición. Los 8 bits adicionales por píxel se usan para la información sobre transparencia.

Invertir alfa: esta opción está disponible si se selecciona Origen 32 bits. Si está habilitada, Ultra invierte la forma de codificar los datos del canal alfa. Se hace así por razones de compatibilidad con aplicaciones que interpretan el canal alfa como *alfa de película*, donde el valor 0 indica opacidad total.

Tipo 1 y Tipo 2: estas opciones están disponibles si se selecciona el formato DirectShow y el códec se establece en el codificador de vídeo DV.

- **DV Tipo 1:** guarda un único flujo, que contiene el vídeo y el audio.
- **DV Tipo 2:** la salida consta de dos flujos: un flujo para el audio y otro para el vídeo. Este formato es más compatible con más aplicaciones que el formato DV Tipo 1.

Resolución: especifica las dimensiones, en píxeles, del fotograma de la película de salida. La resolución no se puede cambiar para algunos códecs.

Velocidad de fotogramas: especifica la velocidad de los fotogramas, en fotogramas por segundo (fps), de la película de salida.

Orden de los campos: especifica si la película de salida es progresiva o entrelazada. Si la película de salida es entrelazada, en esta opción se especifica cuál de los campos es el primero.

Filtro de parpadeo: si en el vídeo de salida hay líneas de contraste muy marcadas y se va a ver en una televisión, reduce el parpadeo de las líneas.

Área Información de archivo

Carpeta: muestra la ruta de la ubicación donde se guarda la película de salida.

Examinar: abre un cuadro de diálogo en el que se puede especificar la ruta de la ubicación donde se guarda la película.

Nombre de archivo: se trata de un campo interactivo que se usa para introducir y mostrar el nombre con que se guarda el clip.

Duración total: se trata de un campo sólo de presentación que muestra la duración del vídeo de salida.

Tamaño estimado: se trata de un campo sólo de presentación, que indica aproximadamente el tamaño que tendrá el archivo de salida de vídeo (en megabytes) si se guarda con la configuración actual. Si el códec seleccionado actualmente usa un método de compresión de velocidad de bits variable, en este campo no se muestra ninguna información.

Tiempo restante: se trata de un campo sólo de presentación que muestra una estimación del tiempo que queda para terminar de guardar la película.

Guardar salida: se usa para empezar a procesar y guardar el archivo de vídeo con la configuración de salida actual.

Progreso: muestra una barra de progreso que indica la cantidad de la sesión que se ha procesado y codificado.

Bibliotecas

Las cinco pestañas de la derecha con los iconos de carpeta se usan para acceder a las sesiones de Ultra, a los distintos archivos que se usan en las sesiones y a las películas producidas con Ultra.

Pestaña Decorados virtuales

Esta pestaña proporciona acceso a todos los decorados virtuales instalados. Ultra CS3 contiene la biblioteca de decorados virtuales MSL1. Si utiliza Ultra sin instalar ninguna biblioteca de decorados maestros adicionales, esta pestaña contiene la carpeta Básico, MSL1 y muestras de decorados virtuales de otras bibliotecas. Para obtener más información sobre los decorados virtuales, consulte las siguientes secciones:

- [“Decorados virtuales” en la página 18](#)
- [“Asignación de contenido a las capas” en la página 61](#)
- [“Personalización de un decorado virtual” en la página 72](#)

Pestaña Fondos

El conjunto de fondos incluidos en Ultra se instalan en la ruta predeterminada de esta biblioteca. No deje de consultar el contenido de la subcarpeta Animaciones para ver la colección de fondos 3D dinámicos que se instalan con Ultra de manera predeterminada. Para obtener información sobre como establecer una de estas imágenes como origen, consulte [“Asignación de contenido a las capas” en la página 61](#).

Pestaña Clips de salida

La ruta de esta biblioteca es la ubicación predeterminada donde se guardan los clips de Ultra cuando se guarda la salida de una sesión. Aunque se cambie la ubicación de almacenamiento de las películas de salida, la ruta de esta biblioteca no cambia. Para obtener más información, consulte [“Almacenamiento del vídeo terminado” en la página 121](#).

Pestaña Sesiones

Esta biblioteca se usa para acceder a las sesiones de Ultra. Los archivos de esta biblioteca tienen la extensión .mks. La ruta inicial de la biblioteca es la ubicación predeterminada donde se guardan las sesiones. Para obtener más información, consulte [“Creación y administración de sesiones en Ultra” en la página 51](#).

Pestaña Examinar

Si bien las demás pestañas de la biblioteca permiten desplazarse a cualquier carpeta del sistema, ésta es la finalidad específica de esta pestaña. Si se almacenan clips de entrada sin formato e imágenes fijas de fondo en una ubicación, Adobe recomienda establecer dicha ubicación como lugar de inicio de la pestaña Examinar.

Asignación de una carpeta como inicio de una biblioteca

1. Haga clic en la pestaña de la biblioteca que desee.
2. Desplácese a la carpeta que desee mediante la barra de direcciones.
3. Haga clic con el botón derecho en un lugar vacío de la biblioteca. Se muestra un menú contextual.
4. Seleccione Establecer directorio actual como Inicio para “<biblioteca>”.

Restablecimiento de la pestaña de una biblioteca al inicio predeterminado

Si se ha establecido un inicio personalizado para una biblioteca y se desea volver a usar el predeterminado, haga clic en la pestaña de la biblioteca y seleccione Restablecer directorio Inicio predeterminado para “<biblioteca>”.

Configuración de Ultra para que recuerde las últimas carpetas utilizadas

De manera predeterminada, cada vez que se inicia Ultra y se abre una biblioteca, se muestra la carpeta de inicio de la biblioteca. Si prefiere que Ultra registre las carpetas que se han utilizado al final de la última sesión, seleccione Herramientas > Configuración de la aplicación y, a continuación, Recordar carpetas actuales.

Menús de la aplicación

En esta sección se describen los menús de la parte superior de la ventana de la aplicación de Ultra.

Menú Archivo

Nuevo > Nueva sesión 4:3 (Ctrl+N) o Nueva sesión 16:9 (Ctrl+W): crea una nueva sesión de Ultra. Para obtener más información, consulte [“Creación de una sesión” en la página 51](#).

Abrir sesión (Ctrl+O): abre una sesión de Ultra guardada anteriormente. Para obtener más información, consulte [“Apertura de una sesión” en la página 52](#).

Guardar sesión (Ctrl+S): guarda la sesión actual. Para obtener más información, consulte [“Almacenamiento de una sesión” en la página 52](#).

Guardar sesión como: guarda la sesión actual con otro nombre. Para obtener más información, consulte [“Almacenamiento de la copia de una sesión” en la página 52](#).

Cargar configuración o Guardar configuración: especifica el tipo de perfil que se debe aplicar a la sesión actual o guardar desde la sesión actual.

- **Incrustador** (Consulte [“Guardar y aplicar la configuración del incrustador” en la página 87](#)).
- **Color** (Consulte [“Almacenamiento y aplicación de los ajustes de color” en la página 111](#)).
- **Sombra** (Consulte [“Almacenamiento y aplicación de los ajustes de sombras o reflejos” en la página 119](#)).

Decorados virtuales recientes: carga un decorado virtual asignado recientemente.

Entradas recientes: carga un origen de entrada asignado recientemente.

Sesiones recientes: carga una sesión de Ultra asignada recientemente.

Menú Ver

Fondo de previsualización de clip de entrada: establece el fondo del clip de entrada en el Monitor de vista previa de entrada en una vista original sin incrustar (Alt+O) o en la vista de alfa de tablero de ajedrez (Alt+A). Esta opción sólo se usa si el clip de entrada es la capa activa, está incrustado y el incrustador está habilitado. Para obtener más información, consulte [“Área de entrada y Monitor de vista previa de entrada” en la página 21](#).

Entradas mostradas: especifica si las miniaturas de capa que hay entre los dos monitores muestran los orígenes definidos por el usuario predeterminados (Alt+U) o los orígenes predefinidos por el decorado virtual actual (Alt+P). Para cambiar el tamaño, la posición, la orientación o el color de cualquier parte de un decorado virtual se debe cambiar a la vista predefinida. Para obtener más información, consulte [“Personalización de un decorado virtual” en la página 72](#).

Superposición del área segura: si esta opción está habilitada, se muestra un rectángulo blanco sobre los monitores de vista previa de entrada y de salida para indicar el área de la imagen que estará visible al visualizar la película de salida en una televisión. El contenido que queda fuera de esta área podría no estar visible, según el televisor que se use. Para obtener más información, consulte [“Área de entrada y Monitor de vista previa de entrada” en la página 21](#).

Alternar pantalla completa (Alt+Intro): Alterna entre la reproducción de vídeo de pantalla completa y la interfaz de Ultra. Para obtener más información, consulte [“Monitor de vista previa de salida y vista previa de la salida” en la página 25](#).

Menú Herramientas

Tecla de un clic/Aplicar puntos (Ctrl+K): aplica el método Establ. tecla o el método Aplicar puntos al clip de entrada en el Monitor de vista previa de entrada. Para obtener más información, consulte [“Configuración de la incrustación” en la página 75](#).

Borrar todos los puntos de incrustación (Ctrl+E): borra todos los puntos del clip de entrada en el Monitor de vista previa de entrada. Para obtener más información, consulte [“Punto de incrustación múltiple \(Extensión de color\)” en la página 79](#).

Deshacer último punto de incrustación (Ctrl+Z): borra el último punto de incrustación introducido. Se puede presionar Ctrl+Z varias veces, hasta que se borren todos los puntos de incrustación introducidos.

Configuración de la aplicación (F3): abre el cuadro de diálogo Configuración de la aplicación, en el que se pueden definir los parámetros siguientes:

- **Campo Decorado virtual predeterminado y botón Examinar:** especifica qué decorado virtual se carga para cada sesión nueva. El botón Examinar abre un cuadro de diálogo en el que se puede definir otro decorado como predeterminado. Para obtener más información, consulte [“Creación y administración de sesiones en Ultra” en la página 51](#).
- **Controles de Configuración de vista previa activa:** Configura el sistema para la vista previa activa, cuya finalidad principal es la de comprobar la calidad de la iluminación y la configuración de la cámara antes de filmar el contenido que se va a incrustar en Ultra. Para obtener más información, consulte [“Vista previa activa” en la página 54](#).
 - **Dispositivo:** enumera los dispositivos de vídeo en directo compatibles conectados al equipo.
 - **Underscan:** muestra el porcentaje de underscan aplicado a los bordes horizontales del origen de entrada. Este parámetro interviene en la eliminación de las barras negras que generan algunas cámaras de vídeo.
 - **Resolución:** especifica la resolución de vídeo para la vista previa activa. En equipos lentos, puede ser necesario reducir este valor.
- **Recordar carpetas actuales:** si está habilitado, guarda la ruta de acceso de cada pestaña de biblioteca cada vez que se cierra Ultra y recupera dichas rutas la próxima vez que se abre la aplicación. Si está deshabilitado, restablece las rutas predeterminadas de las bibliotecas cada vez que se cierra Ultra. Para obtener más información, consulte [“Asignación de una carpeta como inicio de una biblioteca” en la página 44](#).
- **Iniciar en última sesión:** si está habilitado, abre automáticamente la última sesión utilizada al iniciar Ultra. si está deshabilitado, Ultra se inicia en una nueva sesión en blanco. Para obtener más información, consulte [“Apertura de una sesión” en la página 52](#).

Menú Reproducir

Estos comandos controlan la reproducción de la sesión en el Monitor de vista previa de salida.

Reproducir/Pausa (barra espaciadora): reproduce y pone en pausa.

Ir al primer fotograma (F5): muestra el primer fotograma.

Fotograma anterior (F6): muestra el fotograma anterior.

Fotograma siguiente (F7): muestra el fotograma siguiente.

Ir al último fotograma (F8): muestra el último fotograma.

Modo de bucle (F9): reproduce desde el principio hasta el final, de manera continuada.

Menú Ayuda

Ayuda (F1): proporciona acceso al documento de ayuda integrado.

Asistencia técnica en línea: inicia un explorador Web y abre la página de asistencia técnica de Ultra en el sitio Web de Adobe.

Preguntas frecuentes: inicia un explorador Web y abre la página Web de preguntas frecuentes de Ultra.

Buscar más decorados en línea: inicia un explorador Web y abre la página de bibliotecas de decorados maestros del sitio Web de Adobe.

Actualizaciones: comprueba la existencia de actualizaciones de Ultra.

Acerca de Adobe Ultra: muestra información sobre la versión instalada y el sistema del equipo.

Menús contextuales

En esta sección se describen las opciones de menú que se obtienen al hacer clic con el botón derecho en distintas áreas de la ventana de la aplicación de Ultra.

Cuadros de texto y de números

Haga clic con el botón derecho en un cuadro de texto y se mostrará un menú de edición de texto estándar con los comandos Deshacer, Cortar, Copiar, Pegar, Eliminar y Seleccionar todo.

Miniaturas de fondos y de clips de entrada

Para obtener más información, consulte [“Asignación de contenido a las capas” en la página 61.](#)

Asignar negro, Asignar blanco o Asignar tablero de ajedrez: asigna una imagen negra, blanca o de tablero de ajedrez como origen de la capa seleccionada.

Reasignar último origen: asigna el archivo asignado anteriormente como origen de la capa seleccionada.

Descargar origen: quita la asignación de origen de la capa seleccionada.

Miniatura de superposición

Para obtener más información, consulte [“Adición de capas de superposición” en la página 64.](#)

Agregar nueva superposición: agrega otra entrada de forma que se pueda cargar un nuevo gráfico de superposición a la sesión actual.

Eliminar superposición actual: elimina la superposición de la sesión actual.

Monitor de vista previa de salida

Restablecer todo: restablece todos los valores de zoom y posición del Monitor de vista previa de salida a los valores predeterminados.

Restablecer posición: restablece todos los valores de posición del Monitor de vista previa de salida a los valores predeterminados.

Restablecer ampliación: restablece todos los valores de zoom del Monitor de vista previa de salida a los valores predeterminados.

Controles de cuadrícula de las pestañas Escena, Entrada, y Panorámica y zoom

Si una opción aparece atenuada, no está disponible para la cuadrícula actual.

Restablecer todo: restablece todos los elementos a los valores predeterminados.

Restablecer escala: restablece la escala a los valores predeterminados.

Restablecer posición: restablece la posición a los valores predeterminados.

Restablecer ángulo: restablece el ángulo a los valores predeterminados.

Rotar +90: gira la cuadrícula 90° en el sentido de las agujas del reloj.

Rotar -90: gira la cuadrícula 90° en el sentido contrario a las agujas del reloj.

Rotar 180: gira la cuadrícula 180°.

Voltear vertical: voltea la cuadrícula en vertical.

Voltear horizontal: voltea la cuadrícula en horizontal.

Acercar 2x: amplía la cuadrícula actual al 200%.

Alejar 2x: reduce la cuadrícula actual al 50%.

Elementos de las pestañas de biblioteca Decorados virtuales, Fondos, Clips de salida, Sesiones y Examinar

Si una opción aparece atenuada o no está presente, no está disponible para el elemento actual.

Abrir: abre el archivo seleccionado.

Reproducir: reproduce el archivo seleccionado.

Copiar: copia el archivo en el portapapeles.

Eliminar: elimina el archivo del lugar de almacenamiento (es decir, el disco duro).

Cambiar nombre: abre el campo de nombre para su edición.

Lugar en blanco en una de las pestañas de biblioteca

Si una opción aparece atenuada o no está presente, no está disponible para el elemento actual.

Pegar: pega el archivo del portapapeles.

Crear nueva carpeta: crea una subcarpeta en la carpeta actual.

Establecer directorio actual como Inicio para: hace que la carpeta actual sea la predeterminada de la biblioteca actual.

Restablecer directorio Inicio predeterminado para: restablece como predeterminada la carpeta predeterminada de la aplicación para la biblioteca actual.

Creación y administración de sesiones en Ultra

En Ultra, una sesión es la estructura básica desde la que trabaja para crear una película compuesta. Una sesión de Ultra es muy parecida a una *composición* de Adobe After Effects. Cada sesión contiene múltiples capas que se componen conjuntamente, y cada una de estas capas tiene un archivo de vídeo, imagen o de decorado virtual al cual hace referencia para su contenido de origen. En cada sesión se especifican ajustes, como, por ejemplo, la configuración del incrustador. Cuando guarda una sesión, Ultra crea un archivo con extensión .mks que almacena información acerca de las entradas y ajustes.

Creación de una sesión

Para crear una sesión, seleccione Archivo > Nuevo > Nueva sesión 4:3 (Ctrl+N) o Nueva sesión 16:9 (Ctrl+W). La elección del tipo de sesión ajusta la proporción de aspecto de fotogramas de la ficha Salida. La proporción de aspecto de fotogramas de la sesión también afecta al monitor de previsualización de entrada y al monitor de previsualización de salida, además de a los controles de cuadrícula de las fichas Escena, Panorámica y zoom y Entrada.

Cambio del decorado virtual predeterminado

El decorado predeterminado es Clip clave simple.mfx o Clip clave simple 16x9.mfx, dependiendo de si la sesión es una sesión 4:3 o 16:9. Para cambiar el decorado virtual predeterminado, seleccione Herramientas > Configuración de la aplicación (o presione F3) y, a continuación, haga clic en el botón Examinar para seleccionar el decorado virtual.

Apertura de una sesión

Para abrir una sesión, haga clic en la ficha Sesiones y doble clic sobre la imagen miniatura de la sesión deseada.

Si prefiere trabajar a través de un cuadro de diálogo estándar de Windows, seleccione Archivo > Abrir sesión o presione Ctrl+O. El cuadro del diálogo muestra sólo carpetas y archivos de sesión Ultra (.mks). Busque una sesión y haga doble clic sobre ella o selecciónela y presione Entrar.

También puede abrir una sesión haciendo doble clic sobre el archivo .mks de cualquier explorador de archivos (como por ejemplo, Windows Explorer) o arrastrando el fichero desde un explorador de archivos y soltándolo en Ultra.

De forma predeterminada, Ultra abre una sesión nueva en blanco. Si prefiere que Ultra abra la última sesión, seleccione Herramientas > Configuración de la aplicación (o presione F3) y seleccione Iniciar en última sesión.

Para abrir una sesión abierta recientemente, seleccione Archivo > Sesiones recientes.

Almacenamiento de una sesión

Para guardar una sesión, elija Archivo > Guardar sesión, o presione Ctrl+S. La primera vez que guarda una sesión, se muestra un cuadro de diálogo en el que puede escribir un nombre para la sesión y seleccionar la ubicación en la que se guardará dicha sesión.

NOTA

Guardar una sesión no tiene nada que ver con guardar o procesar una película de salida compuesta. Para obtener más información, consulte [“Almacenamiento del vídeo terminado” en la página 121](#).

Cambio de la ruta predeterminada de la sesión

La carpeta predeterminada para guardar las sesiones es \Mis documentos\Adobe Ultra CS3\Mis sesiones, que también es la ruta predeterminada de la ficha Sesiones. Cada vez que guarde una sesión, la ruta en la que guarda la sesión se convierte en la ruta predeterminada de las siguientes sesiones.

Almacenamiento de la copia de una sesión

Almacenar la copia de una sesión es una manera fácil de tener una copia de seguridad de su trabajo o de crear una nueva sesión que utilice algunas de las mismas asignaciones de entrada o ajustes que una sesión existente. Para realizar una copia de la sesión, seleccione Archivo > Guardar sesión como y guarde la sesión con un nombre nuevo o en una ubicación nueva.

Uso de una sesión en un ordenador diferente

Cuando copie o mueva una sesión de un ordenador a otro, deberá transferir el archivo .mks y todos los archivos de origen que se utilicen la sesión y que no estén incluidos en Ultra o en alguna Master Sets Library instalada. Los archivos de origen deben estar en el lugar que Ultra espera encontrarlos.

Si los orígenes se encuentran en la ubicación predeterminada, \Archivos de programa\Adobe\Adobe Ultra CS3\Contenido, Ultra podrá encontrarlos. Si la sesión utiliza algún archivo que no esté almacenado en la carpeta Contenido, deberá guardarlo en la misma ubicación en el segundo ordenador. Por ejemplo, si los archivos estuvieran en la carpeta Contenido personalizado de Ultra de Mis documentos, debería reproducir la ruta completa, incluyendo el nombre de usuario. De forma alternativa, puede guardar los archivos donde desee en el segundo sistema y después volver a asignar los orígenes afectados.

Creación y asignación de orígenes y decorados virtuales

Este apartado describe cómo preparar gráficos y clips de vídeo para su uso en Ultra, personalizar los decorados de las Master Sets Libraries y asignar gráficos y decorados virtuales dentro de una sesión.

Filmación de vídeo para Ultra

Con la tecnología sofisticada de incrustación integrada en Ultra, podrá utilizar incluso metraje de origen de baja calidad. Aún así, cuanto mejor sea la calidad de la entrada, mejor será la clave resultante. De hecho, Ultra simplifica o elimina tantos problemas técnicos asociados a la incrustación que el factor restante más importante para conseguir una salida excelente es la calidad del clip de entrada, especialmente el color y saturación de su fondo.

Vista previa activa

Al utilizar la característica Vista previa activa, podrá previsualizar la fuente de vídeo de la cámara como clip de entrada, compuesta en tiempo real mientras esté filmando. Conecte la cámara al ordenador y seleccione Vista previa activa de la lista del monitor de previsualización de entrada para utilizar la fuente en directo de la cámara como clip de entrada. A continuación, podrá ajustar la clave como haría normalmente y comprobar cualquier tipo de problemas, como, por ejemplo, puntos calientes, arrugas, sombras y rebases de color del fondo al sujeto. Así le será más fácil evaluar si la iluminación, fondo y fotogramas actuales se incrustarán bien y funcionarán en el decorado virtual previsto cuando se incrusten más adelante en postproducción.

El objetivo de Vista previa activa sólo es evaluar la configuración antes de registrar clips. Ultra no permite la salida de incrustación en tiempo real de un origen en directo.

El cambio a Vista previa activa no afecta a la asignación del clip de entrada, si es que existe. De hecho, puede utilizar la lista debajo del monitor de previsualización de entrada para cambiar entre Vista previa activa y el clip de entrada actual.

Para configurar Vista previa activa, seleccione Herramientas > Configuración de la aplicación y modifique los ajustes según sea necesario:

- Para que Ultra utilice una cámara DV para Vista previa activa, la cámara debe estar encendida y conectada a través de un puerto IEEE 1394 compatible con OHCI antes de iniciar Ultra. El ordenador debe reconocer la cámara como dispositivo de vídeo. Puede comprobar que se reconoce la cámara buscándola como dispositivo en Mi PC de Windows. Si la cámara no aparece, es posible que el ordenador haya detectado más de un origen de entrada de vídeo. En tal caso, deberá elegir el dispositivo correcto de la lista dispositivos en el cuadro de diálogo Configuración de la aplicación.
- Dado que la descodificación DV en tiempo real requiere mucha potencia de procesamiento, Adobe le recomienda utilizar un ordenador rápido. En ordenadores más lentos, quizás deba reducir el valor Resolución, que controla la resolución de la vista previa.
- Algunas videocámaras producen barras negras finas en las áreas de sobrebarrido de los extremos derecho e izquierdo. Puede cambiar el valor de Underscan en Ultra para eliminar estas barras. Ultra estira la imagen según el valor introducido, pero mantiene la proporción de aspecto de fotogramas de la entrada en directo. Este ajuste sólo se aplica en modo de vista previa activa.

Ajuste de la cámara

Siempre debería desactivar el ajuste automático de color en la cámara cuando filme para incrustación de color. En caso contrario, el brillo o tono del fondo puede cambiar cuando los sujetos que aparezcan en cámara se muevan por el decorado. Para ajustar manualmente la cámara, intente hacer coincidir el futuro fondo virtual tanto como sea posible ajustando el iris, el balance de blancos, la velocidad del obturador y otros parámetros específicos de la cámara.

El rendimiento máximo de Ultra se obtiene utilizando la cámara con un trípode. En la mayoría de los modos, Ultra utiliza un modelo estático de fondo. Si la cámara se mueve, el modelo no permanecerá alineado con las variaciones del fondo. Si un clip implica movimiento de la cámara, el único modo de incrustarlo en Ultra es con el método de punto único de clave, que funciona completamente por color, sin que haga falta modelo. Para obtener más información, consulte [“Punto de incrustación único \(Elección de un color\)” en la página 78](#).

Control de la iluminación

Controlar la iluminación del primer plano le ayuda a conseguir unos resultados realistas. El objetivo es ajustar el primer plano para que coincida con el fondo virtual previsto. Analice el fondo previsto (ya sea un decorado virtual o una imagen fija o clip de vídeo propios) para determinar la dirección de la fuente de luz principal sobre la escena de fondo. Coloque las luces en las mismas posiciones relativas de manera que el sujeto reciba la misma iluminación general que los elementos del fondo. Por ejemplo, si el fondo está muy iluminado y proyecta sombras nítidas e iluminaciones brillantes, tendrá que proporcionar una iluminación equiparable al sujeto delante de la pantalla de color. Proporcionar la sombra correcta al sujeto puede mejorar significativamente el realismo de la escena compuesta final.

Aunque pueda afinar la incrustación para conservar las sombras del clip de entrada, también puede generar sombras digitalmente utilizando Ultra. Eso presenta diversas ventajas con respecto al trabajo con sombras reales. La principal de estas ventajas es que puede controlar fácilmente la posición, escala y opacidad de la sombra además de otros atributos. Para obtener más información, consulte [“Cómo agregar sombras y reflejos” en la página 111](#).

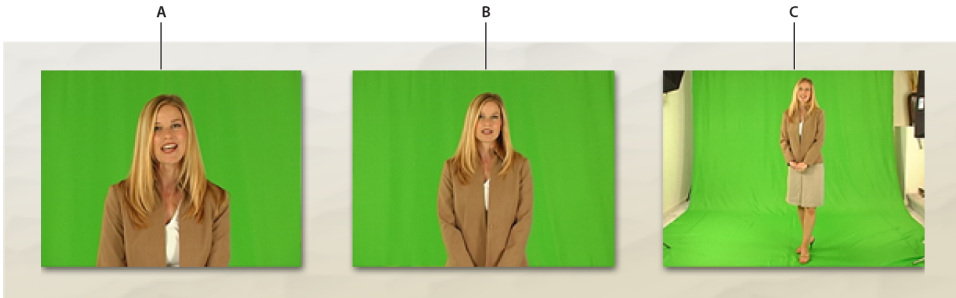
Tras ajustar la configuración de iluminación y de cámara para que el clip de entrada coincida con el fondo virtual tanto como sea posible, puede hacerlo coincidir aún más realizando correcciones de color en Ultra. Puede corregir independientemente el color de cada capa. A veces ajustar el color del fondo para que coincida con el clip de entrada puede producir mejores resultados que corregir el propio clip de entrada incrustado. A menudo lo ideal es combinar ambas acciones.

Encuadre del sujeto

Ajuste al ángulo, altura y campo de visión de la cámara para que coincida con las características del fondo virtual que esté utilizando. Siempre es mejor encuadrar al sujeto tan ajustado como sea posible para el fondo seleccionado. Así se maximiza la resolución de la imagen, lo que se traduce en una mayor calidad. En cambio, si filma al sujeto con un campo de visión más amplio que el que está utilizando, acabará recortando y posiblemente aumentando la escala de la imagen restante y, por lo tanto, perderá una parte sustancial de la resolución de la cámara. Si se reduce la escala de una imagen que es demasiado grande se conserva la calidad; si se aumenta la escala de una imagen que es demasiado pequeña, ésta pierde calidad.

Los decorados virtuales de las Master Sets Libraries están diseñados para un uso óptimo con clips de entrada con un encuadre concreto. Los encuadres estándares principales son estrecho, medio y ancho. Los nombres de casi todos los decorados virtuales de las Master Sets Libraries indican el encuadre para el cual se diseñaron. La coherencia entre los encuadres dentro de las Master Sets Libraries supone una ventaja valiosa. Cada decorado virtual tiene preestablecidas la escala y posición del sujeto. Por lo tanto, no tendrá que estar pensando en la escala del sujeto en la escena compuesta final mientras esté filmando. Por ejemplo, si el decorado muestra una vista de cuerpo entero de una persona cuya escala se ha reducido y colocado en el escenario, debería realizar la filmación con el encuadre estándar ancho (con la cabeza de la persona cerca de la parte superior del fotograma y los pies cerca de la parte inferior). No intente encuadrar los sujetos, puesto que se colocarán en la escena compuesta final; el decorado realizará el escalado automáticamente. Una de las ventajas de filmar siguiendo los tres encuadres estándar es que puede utilizar cualquier toma de un encuadre determinado en cualquier decorado diseñado para ese encuadre. Así se consigue una gran flexibilidad en postproducción.

A continuación aparece una guía con las escalas principales a las cuales debería filmar.



A) Estrecho: filmación en primer plano, aproximadamente del pecho hacia arriba B) Medio: filmación a distancia media, aproximadamente de la cintura hacia arriba C) Ancho: filmación en ángulo ancho, de cuerpo entero, con espacio por encima y por debajo del sujeto

SUGERENCIA

Si el sujeto es una persona que está de pie o sentada y que no se moverá mucho o gesticulará poco, puede filmar con la cámara de lado para aprovechar al máximo la resolución de la cámara.

Filme siempre al sujeto centrado lateralmente dentro del fotograma (o como mínimo que no quede cortado por ningún lado). Si el sujeto queda parcialmente fuera del fotograma en la estructura compuesta, es fácil desplazar de lado la capa. En cambio, si corta un brazo por el hombro durante la filmación y más tarde decide que desea colocar al sujeto más hacia el centro del fotograma que lo que había planificado antes, no va ser posible volver a colocar ese brazo en el fotograma.

Optimización del telón de fondo de la pantalla de color

Un telón de fondo de color de alta calidad con la iluminación correcta proporciona resultados superiores. Para que un telón de fondo sea bueno hace falta tener en cuenta diversos puntos.

Color y acabado: Adobe recomienda el verde como el mejor color para el telón de fondo para trabajar en Ultra. En algunos casos, sin embargo, el verde no es el mejor color para el telón de fondo, sino que habrá otros colores que funcionarán mejor. Por ejemplo, si el sujeto debe llevar ropa verde, obtendrán resultados mejores con una pantalla azul. En general, el mejor color para la incrustación es un color que no aparezca en el sujeto. Si usted utiliza pintura para el color de la clave, aplique diversas capas y deje el tiempo de secado adecuado para aumentar la saturación de color. Si utiliza un material improvisado como telón de fondo, asegúrese de que el color esté completamente saturado y de que la superficie tenga un acabado mate liso. Evite superficies brillantes o con texturas.

Curvatura: Si utiliza una lámina plástica o de tela, reduzca las arrugas tanto como sea posible. Para conseguirlo, puede ser útil un generador de vapor para ropa de mano. En caso de utilizar ropa colgada, estírela lo suficiente como para que desaparezcan los pliegues y evite que se mueva con las corrientes de aire. Para eso, puede utilizar las cintas elásticas con enganches diseñadas para sujetar las sábanas a los colchones.

Iluminación: Siempre que sea posible, ilumine el telón de fondo aparte del sujeto en primer plano. Esto requiere mover el sujeto tan lejos como sea posible del telón de fondo para que exista el espacio suficiente para tener dos zonas de iluminación separadas y que no interfieran entre sí. Si así aparecen áreas más allá de los bordes del telón de fondo en el campo de visión, puede eliminarlas con la herramienta Dibujador de máscara o recortando los bordes. Concéntrese en mantener al sujeto por completo delante del telón de fondo. Para obtener más información, consulte [“Dibujo de una máscara” en la página 83](#) o [“Recorte del borde de un fotograma” en la página 83](#).

La iluminación del telón de fondo debería ser tan uniforme como fuera posible, sin puntos calientes ni sombras. Los paraguas reflectores y los difusores tipo “softbox” son ideales para conseguir los resultados deseados. Un fotómetro o un indicador de patrón cebra en la cámara ayudará a garantizar que el telón de fondo reciba una iluminación uniforme y completamente saturada.

SUGERENCIA

Para cada clip que grabe y después incruste y componga en Ultra, asegúrese de grabar como mínimo algunos fotogramas sólo con el fondo de incrustación como estará iluminado y encuadrado durante la escena. Los fotogramas que no tengan nada en primer plano le permitirán utilizar el método Establ. tecla, que, además de producir la clave de máxima calidad, es el método más fácil de utilizar. Para obtener más información, consulte [“Opción Establ. tecla” en la página 77](#).

Reducción del rebase

La luz coloreada que rebosa del fondo hacia el sujeto puede interferir en la obtención de una incrustación convincente. Aunque las opciones de supresión del rebase de Ultra pueden reducir en gran medida los problemas de rebase de color, es mucho mejor tener cuidado durante la filmación. Recuerde los siguientes puntos:

- Cuanto mayor es el fondo, más tiende a afectar este problema. Eso se produce porque cada pulgada cuadrada del fondo coloreado refleja luz del color del fondo.
- En escenas anchas en las que el sujeto esté delante de una pantalla de color, el suelo también se convierte en una fuente de luz rebotada. Para minimizar el rebase del suelo, reduzca la cantidad de color de incrustación del suelo delante del sujeto. Una manera de conseguirlo es colocar un paño negro inmediatamente delante del punto más alejado hacia delante al que llegaran los pies del sujeto. Puede utilizar los controles de Recorte de entrada para recortar cualquier cosa que esté por delante de los pies del sujeto.
- Cualquier pared blanca cerca del fondo o detrás de la cámara puede agravar el problema rebotando más luz coloreada sobre el sujeto. Para minimizar este problema, coloque el telón de fondo de incrustación en un área sin paredes cercanas de color claro.

Elección del vestuario del sujeto

Ultra no sabe si un píxel verde forma parte del telón de fondo o de la corbata del sujeto; por lo tanto asegúrese de que el sujeto no lleve piezas de ropa que se parezcan demasiado al color del telón de fondo. En caso contrario, el decorado virtual aparecerá a través del sujeto.

Elección del fondo o decorado virtual

Los mejores resultados se consiguen cuando el fondo virtual y el sujeto son parecidos, no sólo en cuanto a brillo, sino también en saturación del color, tono y contraste. Al seleccionar un fondo o decorado virtual para insertarlo digitalmente detrás de un sujeto en primer plano concreto, elija uno que coincida razonablemente bien en estos puntos. Puede aplicar ajustes de corrección de color en Ultra para que los orígenes coincidan mejor, pero es mejor no confiar en la corrección de color digital para hacer que unos orígenes diferentes coincidan exactamente.

Dirección en un decorado virtual

Actuar en un entorno imaginario de puede ser complicado para el actor que interprete al sujeto. Con tecnologías potentes como Ultra, el sujeto debe meterse en su papel y también en su ubicación. Los actores tienden a actuar de manera diferente según el tamaño del espacio en el que estén y de lo lejos que estén de la cámara. Ahora que es tan fácil manipular digitalmente estos aspectos, los actores precisarán algo de preparación y comentarios para que puedan trabajar en el entorno virtual durante la filmación. Debería indicar al sujeto que mire al entorno y que gesticule a objetos virtuales cuando deba hacerlo a través de los monitores del decorado. Si se va a reducir su escala digitalmente para simular una cámara alejada, el sujeto debe proyectar su voz como si estuviera actuando ante una cámara alejada. Si el sujeto se insertará en un entorno virtual grande con una cámara distante, posiblemente deba ser más expresivo con los brazos y el resto del cuerpo.

Los detalles ayudan a completar la ilusión. El vestuario y el atrezzo del sujeto convencerán al público y ayudarán a los actores a crearse la imagen mental del entorno virtual. Si el fondo virtual va a ser de material de archivo de un día caluroso en la playa, por ejemplo, puede que deba añadir algo de sudor en la frente o brisa oceánica a través de un ventilador fuera de plano.

Mejora de la calidad del material de archivo de origen y facilitación de las grabaciones

Adobe® OnLocation CS3 permite evitar conjeturas sobre si la grabación de vídeo se incrustará bien. OnLocation proporciona las herramientas necesarias para que le sea más fácil mejorar la calidad del vídeo que filme. Dos herramientas concretas, el monitor de forma de onda y el vectorscopio, serán muy valiosas cuando esté grabando material de archivo que se incrustará después en Ultra. Estas herramientas analizan digitalmente cada píxel de cada fotograma del flujo de vídeo y muestran gráficamente el brillo, el color y la saturación. Con esta información, puede ajustar la configuración de la cámara, la iluminación y otras variables del entorno de filmación para conseguir el fondo más limpio y homogéneo posible. OnLocation también le permite grabar vídeos directamente en un disco duro interno o externo. Cuando acabe de grabar, tendrá un clip digitalizado a punto para abrir en Ultra. Aunque no configure realmente toda la sesión y procese el material de archivo compuesto, como mínimo puede aplicar la clave en un fragmento de un minuto o menos para confirmar que todo irá sobre ruedas durante la postproducción. Para obtener más información acerca de OnLocation, visite el sitio web de Adobe (www.adobe.com) y descargue una versión de prueba gratuita.

Asignación de contenido a las capas

Este apartado explica cómo asignar un origen a una capa y trata algunos de los refinamientos de trabajar con orígenes.

Asignación de contenido de origen a una capa

Ultra ofrece diversos métodos para asignar una imagen, clip de vídeo o decorado virtual a la capa adecuada. La mayoría de estos métodos aplican el origen seleccionado a la capa activa. Para obtener más información, consulte “[Capa activa](#)” en la [página 17](#). Si la capa seleccionada no es la correcta, haga clic sobre la miniatura de la capa o utilice la lista que se encuentra bajo el monitor de previsualización de entrada. Para las capas de encarte y superposición, también deberá elegir la capa deseada (origen B, C, etc.; o superposición 1, 2, etc.) utilizando la lista sobre la miniatura de capa. Tras elegir la capa, cualquiera de las acciones siguientes le asignará un origen. También puede utilizar estos métodos para asignar un decorado virtual.

- Haga doble clic en la imagen en miniatura del origen en una ficha de biblioteca. Cuando haga doble clic sobre la imagen en miniatura de una imagen fija o clip de vídeo de una de las fichas, esa imagen o clip queda asignada como origen de la capa activa. No obstante, al hacer doble clic sobre un decorado virtual, éste queda asignado a la capa Decor. virtual, independientemente de la capa que haya seleccionado.
- Haga clic con el botón secundario en la imagen en miniatura del origen en una ficha de biblioteca y seleccione Abrir.
- Arrastre una imagen en miniatura del origen de una ficha de biblioteca al monitor de previsualización de entrada o al monitor de previsualización de salida.

Puede asignar un origen a cualquier capa, independientemente de la que esté activa, arrastrando y soltando la imagen en miniatura del origen directamente sobre la miniatura de la capa. Igual que con las opciones anteriores, es posible que primero deba seleccionar el encarte o superposición específico. Asignar un origen a una capa arrastrando el origen a la miniatura de la capa no hace que esa capa sea la capa activa.

Cambio de orígenes de una capa

Los métodos destacados anteriormente funcionan independientemente de que ya se haya asignado un origen a la capa. Cuando cambie la asignación de un origen, el nuevo origen hereda la mayoría de ajustes de la capa que se habían realizado en cualquiera de las fichas. Las únicas excepciones son los puntos de entrada y de salida al recortar un clip de vídeo. Así puede experimentar con diferentes combinaciones sin tener que rehacer los ajustes. Por ejemplo, puede revisar múltiples tomas de una escena concreta de una manera rápida y fácil. Si la fuente que está sustituyendo es muy diferente en cuanto a iluminación o color de fondo de incrustación del origen incrustado inicialmente, debe volver a calibrar el incrustador.

Puede cambiar a origen blanco, negro o tablero de ajedrez utilizando el menú de botón secundario de la miniatura de la capa.

Con los decorados virtuales, se conserva la asignación de orígenes a las capas de encarte, aunque cambie a un decorado que no tenga todos los encartes. Si más tarde vuelve a utilizar un decorado que incluya estos orígenes, no deberá reasignarlos. Sin embargo, los ajustes de escala, posición y orientación del clip de entrada y los orígenes de encarte desaparecerán a favor de los predefinidos de cada decorado virtual.

NOTA

Si está creando diversos clips compuestos para una escena individual dentro de un decorado maestro concreto que tenga encartes o al cual le esté añadiendo superposiciones, puede saltarse la asignación del mismo conjunto de orígenes a esas capas cada vez si realiza copias de las sesiones. En lugar de crear cada sesión parecida desde cero, haga una copia de alguna que ya esté preparada. A continuación puede cambiar el decorado virtual y el clip de entrada, y conservar la asignación de orígenes a las entradas y superposiciones. Sin embargo tendrá que asignar los orígenes a todas aquellas capas que no existían en la sesión que copió.

Anulación de la asignación del contenido de una capa

Si por cualquier razón desea eliminar un origen de una capa, y, por lo tanto, dejar la capa vacía, haga clic con el botón secundario sobre la miniatura de la capa y seleccione Descargar origen o Eliminar superposición actual.

Esta opción no está disponible para el decorado virtual porque siempre tiene que haber algo asignado. Si desea eliminar el decorado actual, deberá asignar otro.

Para eliminar un decorado virtual y volver al predeterminado, seleccione el decorado virtual Clip clave simple de la carpeta Básico de la ficha Decorados virtuales.

Ajuste de la proporción de aspecto del origen de entrada

Cuando asigne un clip de vídeo como origen, Ultra intenta determinar su proporción de aspecto original, mas, a veces no consigue hacerlo. Si un clip o una imagen fija aparece estirada o contraída, puede corregirla seleccionando el ajuste correcto del menú Aspecto de la ficha Entrada.

Entrada de orígenes que utilizan alfa de película, como, por ejemplo, Avid (opción Invertir alfa)

Los sistemas de vídeo normalmente interpretan que un canal alfa con valor 0 indica una transparencia completa. Los sistemas de película normalmente interpretan que un canal alfa con valor 0 indica una opacidad completa. Al importar una fuente de vídeo del sistema que utilice alfa de película (como por ejemplo Avid), utilice la opción Invertir alfa de la ficha Entrada.

Ajuste del orden de campos (sólo en clips de vídeo entrelazado)

El vídeo entrelazado se divide en campos alternativos, denominados *superior e inferior*.

El orden de campos especifica el campo del vídeo entrelazado que aparece primero en pantalla. Debe asegurarse de que el ajuste del orden de campos de cada clip de vídeo entrelazado sea el mismo que el orden de campos original del clip.

El vídeo de definición estándar (como por ejemplo NTSC DV) normalmente tiene primero el campo inferior, mientras que el formato PAL D1 y otros de alta definición (como por ejemplo DVCProHD 1080i) tienen primero el campo superior. Si elige el orden erróneo de campos en un clip, aparecerán unos bordes en forma de peine alrededor del sujeto y se producirán titubeos cuando se mueva la imagen.

1. Asigne el clip de vídeo a la capa deseada, y selecciónela como capa activa.
2. Seleccione el ajuste adecuado de la lista Orden de campos de la ficha Entrada.

Coincidencia de la proporción de aspecto del fondo de un decorado básico con una sesión

Cada decorado virtual tiene una relación de aspecto propia. En la mayoría de casos, debería hacer coincidir la proporción de aspecto del decorado con la proporción de aspecto de la sesión que se especifica en la ficha Salida. Sin embargo, Ultra le permite realizar una combinación si eso se ajusta a sus objetivos.

Coincidencia entre clips de entrada y decorados virtuales

Debe hacer coincidir cada clip de entrada con un decorado virtual que coincida aproximadamente con el encuadre. En la mayoría de decorados virtuales, el título indica el encuadre con Estrecho, Medio o Ancho entre paréntesis. Los decorados VirtualTrak son una excepción, ya que se han diseñado como Trak y decorados donde aparece el clip de entrada como encarte, que no tienen nada entre paréntesis en los títulos. En los decorados VirtualTrak debe previsualizar el movimiento de la escena para determinar su encuadre. Para los decorados que muestran el clip de entrada como encarte, funcionará cualquier encuadre.



A) Estrecho: filmación en primer plano, aproximadamente del pecho hacia arriba B) Medio: filmación a distancia media, aproximadamente de la cintura hacia arriba C) Ancho: filmación en ángulo ancho, de cuerpo entero, con espacio por encima y por debajo del sujeto.

Adición de capas de superposición

Puede añadir hasta cuatro superposiciones a cualquier sesión, independientemente de que el decorado virtual tenga uno o más elementos en primer plano. De forma predeterminada, cada sesión contiene una capa de superposición vacía. Para añadir una superposición, haga clic con el botón secundario sobre la miniatura de una superposición existente con un origen asignado y seleccione Agregar nueva superposición. Esta opción no estará disponible si la superposición actual no tiene origen asignado o si ya existen cuatro de estas capas.

Uso de una imagen fija como clip de entrada

Puede asignar cualquier formato de gráfico permitido como clip de entrada, aplicar clave y a continuación obtener una imagen fija o clip de vídeo compuesto.

- Para obtener una imagen fija, utilice el formato Secuencia de fotogramas. Para obtener más información, consulte [“Salida de imágenes fijas \(Secuencia de fotogramas\)”](#) en la página 123.

- Panorámica y zoom de una escena completamente fija: si el clip de entrada y el resto de orígenes son imágenes fijas y desea obtener de salida un clip de vídeo en el que la acción sea la cámara virtual moviéndose por la escena compuesta, el clip de entrada debe tener una duración concreta. Seleccione el clip de entrada como la capa activa o cualquier otra capa e introduzca el tiempo en el campo Punto de salida de la ficha Entrada. Si aún no está seguro de la duración exacta de la sesión con el movimiento de la cámara virtual, establezca un valor superior al que espera utilizar y redúzcalo tras aplicar todos los movimientos de cámara.

Formatos de entrada permitidos

Ultra permite vídeo HD y HDV, archivos de vídeo QuickTime y una amplia lista de formatos gráficos. La tabla siguiente ofrece una lista parcial de formatos de vídeo y gráficos permitidos. La lista no es completa porque la compatibilidad depende, en parte, de los códecs instalados en el ordenador.

Formato	Resolución (dimensiones del fotograma)	Velocidad de fotogramas
Alta definición (HD y HDV)	1080i 1080p 720p	NTSC: 60i y 30p PAL: 50i y 25p Película: 24p (no desplegable)
Definición estándar (SD) 24 bits sin comprimir	NTSC: 720x480 y 720x486 PAL: 720x576	
AVI 32 bits sin comprimir (con alfa)		
AVI DV Tipo 1 (flujos separados para audio y vídeo)		
AVI DV Tipo 2 (flujo único para audio y vídeo)		
MPEG-1, MPEG-2 (.mpg, .mpeg, .m2v, .m2t)		
QuickTime (.mov)		
Windows Media (.wmv)		
Decorado virtualAdobe (.mfx)		

Formato	Resolución (dimensiones del fotograma)	Velocidad de fotogramas
Imágenes fijas .bmp .jpg .png .ppm .tga .tiff	hasta 4.096x4.096 (si lo permite la tarjeta gráfica)	

Al ejecutar Ultra por primera vez, tendrá que elegir entre NTSC o PAL. Independientemente del formato de vídeo que elija para trabajar, puede utilizar clips de vídeo de cualquier formato como orígenes.

Puede utilizar imágenes fijas con dimensiones de hasta 4.096x4.096 píxeles como orígenes si la tarjeta gráfica permite dicha resolución. Ultra mantiene la resolución original de todos los orígenes gráficos hasta 4.096x4.096. Una de las ventajas es que al hacer zoom en la imagen, ésta mantiene su nitidez y no se pixela por ampliar gráficos de baja resolución.

No obstante, generalmente el formato de los clips de vídeo y las dimensiones de las imágenes fijas utilizadas como origen deberían coincidir con el formato de vídeo en el que obtendrá los clips acabados.

NOTA

Si asigna un clip de vídeo a cualquier capa que no sea la del clip de entrada, tendrá que recortarlo o configurarlo como bucle de manera que acabe simultáneamente con el clip de entrada, si así lo desea. Para obtener más información, consulte [“Recorte de puntos de entrada y salida de un clip de vídeo” en la página 104](#) o [“Reproducción en bucle del clip” en la página 105](#).

Creación de elementos para un decorado o capas individuales

Los decorados virtuales son conjuntos de elementos visuales que juntos producen la ilusión de un decorado tridimensional. Los decorados virtuales de las Master Sets Libraries son diseños avanzados. Algunos de estos decorados virtuales tienen elementos en primer plano y múltiples encartes, cada uno con una letra para indicar su origen. Los decorados básicos instalados con Ultra le permiten conseguir unos resultados equiparables utilizando gráficos propios para los elementos de fondo y primer plano. Debe aplicar un canal alfa en los lugares en los que desee transparencia respecto a la siguiente capa en la escena compuesta.

Este apartado explica cómo crear los elementos que componen un decorado virtual. Las directrices principales son las mismas, independientemente de si está utilizando una aplicación de edición de imágenes, como por ejemplo Photoshop, una aplicación de 3D, como por ejemplo Maya™ o 3DMax™. Tenga en cuenta los siguientes puntos generales durante el proceso:

- Tipos de archivo permitidos: PNG, JPEG, BMP, PPM, TIFF y Targa (TGA).
- Transparencia: guarde cualquier capa con regiones transparentes en un formato que permita canal alfa, como por ejemplo archivos .png y .psd. Para obtener más información acerca de canales alfa y cómo guardar capas en un formato que conserve su transparencia, consulte la documentación de la aplicación de edición de imágenes.
- Perspectiva: filme las imágenes fijas que desee utilizar para el decorado desde la altura y ángulo que esté utilizando para el sujeto principal. Si utiliza gráficos generados por ordenador, diseñelos teniendo en cuenta la perspectiva de la cámara.
- Iluminación: ilumine la escena desde el mismo ángulo desde el que iluminará al sujeto cuando filme el clip de entrada.
- Ángulos múltiples: si tiene diversas escenas con diferentes ángulos en el mismo decorado, debe preparar las imágenes desde cada ángulo. Para obtener el aspecto más coherente y realista, ilumine todos los decorados desde la misma perspectiva absoluta o global.
- Proporción de aspecto: Ultra no fuerza las imágenes a la proporción de aspecto 4:3.

SUGERENCIA

Para conseguir resultados más avanzados:

- para producir un resultado dinámico parecido a los de las filmaciones VirtualTrak de las Master Sets Libraries, utilice las opciones de panorámica y zoom. Para obtener más información, consulte ["Panorámica y zoom" en la página 99](#).
- Para que el clip de entrada aparezca como encuadre, cree una superposición con una región alfa en la que desee que aparezca el clip de entrada en clave y, a continuación, modifique la escala y posición de ese clip y su fondo para que se ajuste al espacio que tiene destinado.

Fondos

Existen dos tipos básicos de fondos: fondos con una o más regiones transparentes recortadas que mostrarán los orígenes que tengan detrás y fondos sin regiones transparentes. Los fondos sin regiones transparentes son fáciles de crear. Puede asignar cualquier imagen de tipo de archivo permitido como fondo. Por norma, la proporción de aspecto de fotogramas del fondo debería ser la misma que la especificada para la sesión en la ficha Salida.

Para aquellos fondos que utilice con uno o más orígenes en encuadre, deberá crear una región alfa (transparente) en la imagen para cada encuadre. En Photoshop y otras aplicaciones de edición de imagen, puede hacerse de diferentes maneras, incluido el uso de máscaras.

Si la región alfa está sobre una superficie en ángulo respecto al plano de la lente de la cámara, deberá ajustar la perspectiva de la región alfa en consecuencia. Normalmente deberá cambiar el tamaño, la posición y posiblemente la orientación del origen del encuadre para que aparezca en el espacio correcto. Para obtener más información, consulte [“Modificar la posición y el tamaño de un plano de una capa”](#) en la página 91 y [“Modificar la orientación de un plano de una capa”](#) en la página 93.

Cuando cree la región alfa, a menudo es mejor dibujar también un marco por su alrededor, como por ejemplo el borde rosa alrededor de la región alfa de este ejemplo.



Superposiciones

El elemento en primer plano puede ser cualquier objeto o estructura que desee que aparezca delante del sujeto como mínimo en una parte de la escena. El primer plano podría ser cualquier tipo de atrezzo, como por ejemplo una silla que proporcionará sensación de dimensión o una puerta a través de la cual aparecerá el sujeto. En el siguiente ejemplo, el primer plano es la mesa.



En el caso de las fotografías, puede copiar la superposición del fondo y pegarla como si fuera una capa separada o añadir un objeto de otra imagen. Si dibuja los elementos en una aplicación de edición de imágenes o 3D, debería situar cada elemento en su propia capa.

En el caso de los vídeos, puede utilizar Ultra para crear la superposición incrustada.

1. Grabe el clip como haría con cualquier clip que fuese a incrustar en Ultra (es decir, contra un fondo verde o azul).
2. Abra el clip en su propia sesión e incrustelo de la forma habitual.
3. Guarde el clip con los siguientes ajustes en la ficha Salida:
 - Formato: AVI DirectShow
 - Códec: Sin comprimir
 - AVI de 32 bits con alfa
4. El clip aparece en la carpeta Clips de salida, o en la ruta que haya especificado. Asigne el clip a la superposición igual que haría con cualquier origen.
5. Continúe realizando cambios de tamaño o posición, etc.

SUGERENCIA

Si está trabajando con una imagen fotográfica, una manera rápida de aislar la imagen con alfa por todo su alrededor es tomar dicha imagen contra una pantalla verde y posteriormente eliminar el fondo en Photoshop.

NOTA

Si desea tener dos o más objetos en primer plano, puede colocarlos en una imagen única. Sin embargo, tenga en cuenta que se moverán como una sola unidad si cambia su tamaño, posición u orientación.

Escena compuesta acabada

El siguiente es un ejemplo del aspecto de la escena compuesta y acabada.



Este ejemplo ilustra un problema típico que arruina la ilusión de la escena compuesta. Las puntas de los pies del sujeto están en un lugar donde la superposición no las tapa. Existen diversas opciones para solucionar este problema:

- Incluir el área dentro del círculo rosa como parte de la imagen de superposición.
- Utilice el Dibujador de máscara para que esa región del clip de entrada sea transparente. Para obtener más información, consulte [“Recorte y enmascarado de zonas en el clip de origen” en la página 82.](#)
- Volver a colocar al sujeto unos píxeles hacia la izquierda. Para obtener más información, consulte [“Modificar la posición y el tamaño de un plano de una capa” en la página 91.](#)
- Según la escena y por donde camine al sujeto, también es posible utilizar los controles Recorte de entrada. Para obtener más información, consulte [“Recorte del borde de un fotograma” en la página 83.](#)

Si la superposición cubre alguna parte del sujeto que debería estar delante y no es posible el cambio de posición, tendrá que dividir la escena en dos y eliminar o adaptar la superposición en la segunda parte. Por ejemplo, supongamos que existe una puerta de entrada detrás del sujeto y que el área del marco de la puerta de la izquierda forma parte de la superposición para crear la ilusión de que el sujeto está entrando a la escena a través de esa puerta. Es probable que la mano derecha del sujeto esté detrás de la superposición cuando gesticule. Para obtener más instrucciones sobre cómo solucionar este tipo de situaciones, consulte [“Tareas de composición avanzadas” en la página 70.](#)

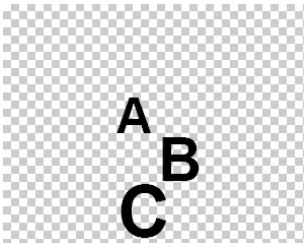
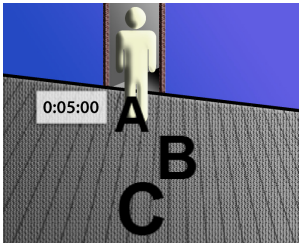
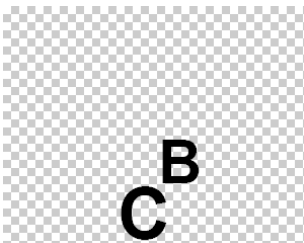
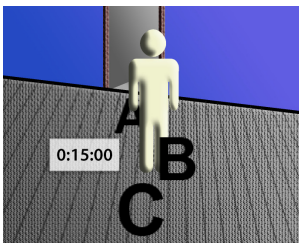
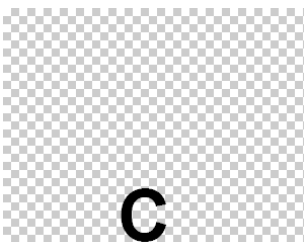
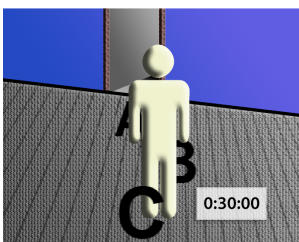
Tareas de composición avanzadas

Es posible que desee o necesite tener un elemento en primer plano en un segmento de la escena pero en el fondo en otro segmento. Mover toda una imagen o parte de ella de primer plano al fondo, o viceversa, puede ayudarle a situar al sujeto en el lado correcto de una pared, puerta o pilar. Esto también le ayudará a crear la ilusión de dimensión dentro de la escena.

Todas las superposiciones de una sesión concreta siempre están delante del sujeto.

Sin embargo, puede conseguir esta ilusión de dimensión dividiendo la escena en dos o más sesiones. Así podrá utilizar el mismo clip de entrada en cada sesión, recortándolo adecuadamente mediante el ajuste del punto de entrada y de salida de manera que los segmentos se unan a la perfección. Estas sesiones deberían dividirse en un momento en el que el sujeto no esté delante ni detrás del elemento que va a cambiar de capa. Para obtener más información, consulte [“Recorte de puntos de entrada y salida de un clip de vídeo” en la página 104.](#)

Las imágenes siguientes representan una escena en tres partes.

Tiempos de recorte	Superposición	Escena compuesta
Punto de entrada: 0:00.00 Punto de salida: 0:10.00		
Punto de entrada: 0:10.01 Punto de salida: 0:20.00		
Punto de entrada: 0:20.01 Punto de salida: 0:40.00		

Como guardar clips en Ultra es rápido, especialmente si utiliza la opción Aumento de GPU, observará que es más rápido procesar la escena completa diversas veces (una con cada superposición) y a continuación utilizar un NLE para cortar de una escena a la siguiente. Así obtendrá el mismo resultado sin tener que crear diversas sesiones en Ultra y recortar con precisión el clip de entrada en cada sesión. Qué flujo de trabajo será más rápido depende de la velocidad del ordenador, del tamaño de la escena y de otros factores.

Si cambia la posición de la superposición en una sesión, cuando fusione un objeto de la superposición con el fondo, tendrá que mover el objeto hasta la misma posición relativa. De lo contrario, el objeto parecerá haberse movido al cambiar de escena. Si dejó el elemento en el fondo al copiarlo para una superposición, deberá cambiar la posición del elemento en primer plano y fondo de la misma sesión; en caso contrario, quedarán fuera de registro. Para obtener más información, consulte [“Colocación de encartes en escenas virtuales personalizadas”](#) en la página 94.

Personalización de un decorado virtual

Puede modificar un decorado virtual cambiando su color, tamaño, orientación y otros parámetros en Ultra, o puede utilizar una aplicación de edición de imágenes para rediseñar parte o toda la imagen.

Edición de imágenes de decorado virtual

Los archivos de origen que componen las capas de un decorado virtual estático son archivos .jpg y .png que puede modificar en cualquier aplicación de edición de imágenes. Sin embargo, no es posible editar los decorados VirtualTrak. Si utiliza tomas VirtualTrak, antes de modificar un decorado debería confeccionar el guión gráfico de todas las escenas de un decorado maestro concreto y evitar la edición de vistas estáticas que sean visibles en las tomas VirtualTrak. Así evitará cortes en la continuidad de la escena.

ATENCIÓN

El contrato de licencia de Ultra prohíbe la reventa de decorados virtuales y recursos modificados. Es decir, no puede cambiar el color o el valor de alguna otra propiedad de los decorados virtuales y vender el contenido como si fuera contenido original. La licencia permite a los usuarios cambiar ligeramente la imagen para producciones propias.

Un decorado virtual tiene uno o más archivos de origen de imagen que normalmente están ocultos. Para determinar los nombres de los archivos que desee revisar:

1. Cargue el decorado virtual deseado.
2. Cambie del conjunto estándar de controles de miniaturas para imágenes de origen definidas por el usuario a los de imágenes de origen predefinidas para decorados virtuales seleccionando Ver > Entradas mostradas > Predefinidas, o presionando Alt+P. La miniatura superior es la misma para el decorado virtual que para el otro conjunto de controles. Debajo aparece una miniatura para cada capa del decorado (para volver al conjunto estándar de miniaturas de capa, seleccione Ver > Entradas mostradas > Definido por el usuario o presione Alt+U.)
3. Haga clic en la miniatura de la capa que desee modificar.
4. Compruebe el campo Origen actual debajo del monitor de previsualización de entrada para encontrar el nombre de su archivo de origen. Puede comprobar la ruta entera en el campo Buscar en del cuadro de diálogo que aparece al hacer clic en el botón Examinar.

Los archivos que acaba de identificar están almacenados en la carpeta Elementos de la carpeta Decorado maestro del decorado virtual seleccionado.

1. Busque la carpeta de almacenamiento de los decorados virtuales. La ruta predeterminada es C:\Archivos de programa\Adobe\Adobe Ultra CS3\Contenido\Decorados virtuales*[nombre del decorado maestro]*.
2. Si desea mantener una versión original del decorado maestro, realice una copia de toda la carpeta.
3. Si no aparece la carpeta Elementos en la carpeta Decorado maestro, elija Herramientas > Opciones de carpeta en el explorador de Windows, haga clic en la ficha Ver y seleccione Mostrar todos los archivos y carpetas ocultos.
4. Si no ha copiado toda la carpeta Master Set, Adobe recomienda copiar la carpeta Elementos antes de empezar a editar imágenes o guardar los cambios con un nombre nuevo. En caso contrario, puede que deba reinstalar Master Sets Library para volver a las imágenes originales de los decorados virtuales.

Después de abrir la carpeta Elementos, podrá abrir y editar los archivos .png y .jpg en una aplicación de edición de imágenes.

La incorporación de gráficos personalizados en una sesión de Ultra dependerá de si ha guardado los gráficos revisados con los nombres de archivo originales o con otros nuevos. Si ha utilizado los nombres existentes, las imágenes se cargarán al asignar el decorado virtual asociado. Si ha empleado nombres nuevos, deberá asignar las imágenes de origen nuevas a través de Ultra de la siguiente forma:

1. Asigne el decorado virtual correspondiente.
2. Cambie a la vista de Orígenes predefinidos (Alt+P).
3. Seleccione la miniatura correspondiente a la capa que desea cambiar a su versión de la imagen.
4. Asigne el archivo de origen de la imagen como lo haría con cualquier otro origen. Para obtener más información, consulte [“Asignación de contenido a las capas” en la página 61](#).

Desplazamiento de decorados virtuales a una ubicación alternativa

Al instalar un Master Sets Library, éste se guarda de forma automática en el mismo lugar en el que instaló Ultra. La ruta predeterminada es la siguiente: C:\Archivos de programa\Adobe\Adobe Ultra CS3\Contenido\Decorados virtuales\. Una vez finalizada la instalación, puede mover uno o todos los decorados virtuales a una unidad alternativa.

El desplazamiento de un Master Set o de todo el Virtual Set Library se realiza de la misma forma que el de cualquier carpeta que utilice el explorador de Windows u otra utilidad de administración de archivos.

Copia de un decorado virtual

La copia de un sólo decorado virtual es compleja, ya que los gráficos de componentes para todos los decorados de un Master Set se hallan en una única carpeta central. Por tanto, deberá aislar los archivos asociados con el decorado virtual concreto que desee copiar. Dado que algunos gráficos se utilizan en uno o más decorados virtuales, es muy importante que se asegure de que sólo copia, y no mueve, los archivos en esta operación.

1. Cambie del conjunto estándar de controles de miniaturas para imágenes de origen definidas por el usuario a los de imágenes de origen predefinidas para decorados virtuales seleccionando Ver > Entradas mostradas > Predefinidas, o presionando Alt+P. La miniatura superior es la misma para el decorado virtual que para el otro conjunto de controles. Debajo aparece una miniatura para cada capa del decorado
2. Haga clic en cada miniatura y compruebe el campo Origen actual, situado bajo el Monitor de vista previa de entrada, para localizar el nombre de su archivo de origen. Puede comprobar la ruta entera en el campo Buscar en del cuadro de diálogo que aparece al hacer clic en el botón Examinar.
3. En el explorador de Windows, busque la carpeta correspondiente al Master Set y copie los archivos .mfx para los decorados virtuales que desee.
4. Abra una nueva ventana en el explorador, busque la ubicación donde desee guardar una copia de este decorado y cree una carpeta con el nombre que prefiera.
5. Pegue los archivos .mfx en la nueva carpeta.
6. Cree una subcarpeta llamada Elementos dentro de esta carpeta.
7. Vuelva a la primera ventana del explorador y busque la carpeta Elementos. Si no la encuentra, seleccione Herramientas > Opciones de carpeta, haga clic en la ficha Ver y active la opción Mostrar todos los archivos y carpetas ocultos.
8. Abra la carpeta Elementos y copie todos los archivos asociados con los decorados virtuales que desee.
9. Pegue estos archivos en la carpeta Elementos que ha creado en la segunda ventana del explorador.

Configuración de la incrustación

Ultra es una herramienta de incrustación profesional capaz de producir composiciones de máxima calidad, que hace posible la sustitución de fondos de forma muy sencilla. Gracias al procesamiento de vectores que realiza Ultra, puede lograr resultados excelentes incluso con vídeos originales imperfectos.

Ultra ofrece tres métodos de configuración de incrustaciones. La utilización de cada uno de ellos depende de diversos factores. El procedimiento que detallamos a continuación le ayudará a determinar qué método se ajusta mejor a sus propósitos y si necesitará retoques manuales adicionales.

1. Si el color del fondo no está bien saturado, realice primero las mejoras correspondientes.
2. Si hay al menos un fotograma que sólo presente el fondo, utilice el método Establ. tecla. En caso contrario, continúe hasta el paso 3.
3. Si el color del fondo es muy consistente, utilice el método Punto de incrustación único. Si el color no es consistente, utilice el método Punto de incrustación múltiple.
4. Después de aplicar el método de incrustación apropiado, afine la incrustación si es necesario.

Métodos de incrustación

- Método Establ. tecla: Por medio de este método se obtienen los mejores resultados, y es además el más fácil de ejecutar. Sin embargo, debe disponer de al menos un fotograma en el que sólo sea visible el fondo. Para obtener más información, consulte [“Opción Establ. tecla” en la página 77.](#)
- Punto de incrustación único (Elección de un color): Este método funciona bien con fondos que presenten un tono consistente y saturado en verde o azul. Para obtener más información, consulte [“Punto de incrustación único \(Elección de un color\)” en la página 78.](#)
- Punto de incrustación múltiple (Extensión de color): Si no dispone de un fotograma con sólo el fondo visible, y el color, el brillo y la saturación del fondo no son consistentes en toda la imagen, utilice este método para crear el mapa de incrustación de croma. Para mantener las sombras del clip de entrada, pueden configurarse varios puntos de incrustación. Para obtener más información, consulte [“Punto de incrustación múltiple \(Extensión de color\)” en la página 79.](#)

Si tiene una tarjeta de vídeo compatible con Pixel Shader 2.0, Ultra proporciona una función que acelera sustancialmente la velocidad a la que el sistema incrusta y compone un clip durante una vista previa y al guardar películas de salida. Ultra puede utilizar la unidad de procesamiento de gráficos (GPU), que reduce considerablemente la carga en la CPU. Para poder beneficiarse de esta capacidad avanzada, active Amplif. GPU en la ficha Incrustador.

Adobe recomienda las siguientes tarjetas gráficas, o modelos superiores:

Make	vídeo SD	vídeo HD
ATI	Radeon 9600	Radeon 9800
NVIDIA	GeForce FX 5700	GeForce 6 Series 6600

Mejora del fondo en el clip de entrada

Si el fondo del clip de entrada con el que está trabajando está difuminado hasta tal punto que no puede conseguir una buena incrustación, puede utilizar los controles de la opción Procesam. previo en la ficha Colores para mejorar la calidad. Puede que no se percate del problema hasta que haya intentado conseguir sin éxito una incrustación válida. Una vez esté familiarizado con todo lo que puede conseguir con el incrustador, sabrá rápidamente cuándo necesita realizar ajustes de color.

1. Seleccione Procesam. previo en la ficha Colores y, a continuación, seleccione Habilitar.
2. Aumente el nivel en la opción Saturación. Esto hace que el fondo se incruste mejor, pero también ocasiona problemas con los colores del sujeto.
3. Proceda a la incrustación del clip en la forma habitual.
4. Seleccione Postprocesamiento en la ficha Colores y, a continuación, seleccione Habilitar.
5. Reduzca la configuración de la opción Saturación para lograr una apariencia más natural.

SUGERENCIA

Aunque mediante el cambio de color puede que logre recuperar un clip que, de otra forma, resultaría problemático, éste debería ser el último recurso, ya que puede producir defectos y conlleva más trabajo. Los resultados siempre serán mejores si en un principio el fondo del clip de entrada está bien saturado e iluminado. Si participa en el proceso de rodaje, haga lo que pueda para capturar material de archivo que sea fácil de incrustar adecuadamente en Ultra. Si no sabe qué necesita para lograr material de archivo de buena calidad, consulte [“Filmación de vídeo para Ultra” en la página 53](#).

Opción Establ. tecla

El método Establ. tecla es el medio recomendado de incrustación, no sólo porque produce los mejores resultados, sino también porque es el más sencillo. Con sólo presionar un botón, Ultra analiza todo el fotograma y genera un modelo matemático que utiliza para eliminar el fondo de la sesión.

Para emplear este método, el clip debe tener al menos un fotograma de referencia que muestre sólo el fondo de pantalla de color y nada en primer plano. No importa si el fotograma muestra zonas más allá de la pantalla de color, ya que podrá ocultarlas más adelante.

El fotograma de referencia no tiene por qué provenir del clip de entrada que va a componer. Lo más importante es que la luz, el encuadre y el estado del telón de fondo para el fotograma de referencia sean idénticos al clip de entrada. Mientras todos estos factores sean los mismos, el fotograma de referencia puede provenir de un clip distinto. Si las condiciones en el decorado son estáticas y están bajo su control en la medida de lo posible, puede grabar un clip que le sirva como fotograma de referencia para crear posteriormente varios clips. Sin embargo, si algún elemento cambia, como por ejemplo, la aparición, desaparición o desplazamiento de un pliegue en el telón, necesitará un nuevo fotograma de referencia para los clips de entrada posteriores.

NOTA

Si está viendo una imagen fantasma, probablemente ha presionado el botón Establ. tecla con el sujeto en el fotograma. Este método sólo funciona si el fotograma no muestra nada en primer plano.

Para solucionar este problema puede hacer tres cosas: arrastrar el deslizador de vista previa hasta un fotograma de referencia vacío y hacer clic en Establ. tecla una vez más, anular la selección Habilitar en la ficha Incrustador o utilizar uno de los métodos de punto de incrustación. Para obtener más información, consulte [“Configuración de puntos de incrustación \(método Aplicar puntos\)” en la página 78](#).

El método Establ. tecla sólo funciona si el encuadre de la cámara es el mismo durante la grabación. Esto quiere decir que no pueden realizarse ampliaciones o reducciones de la imagen, panorámicas o inclinaciones, ni grabar mediante grúas, travelín o cámara en mano. Si desea llevar a cabo este tipo de efectos, puede hacerlo en Ultra utilizando movimientos de cámara virtuales. Para obtener más información, consulte [“Panorámica y zoom” en la página 99](#).

Para utilizar el método Establ. tecla, asigne el clip con el fotograma de referencia como clip de entrada y arrastre el deslizador de vista previa a un fotograma de referencia. A continuación, haga clic en el botón Establ. tecla. No necesita seleccionar antes la opción Habilitar, ya que el botón Establ. tecla activa el incrustador de forma automática.

El fondo debería desaparecer y ser sustituido por el tablero de ajedrez en el Monitor de vista previa de entrada y por el fondo actual en el Monitor de vista previa de salida. En esta etapa, el botón Establ. tecla cambia a Aplicar puntos.

Si no se carga el clip de entrada real, asígnelo en lugar del clip de referencia. Arrastre el deslizador de vista previa por la sesión con el decorado virtual o el fondo asignado, buscando puntos donde la incrustación no sea la adecuada. Si encuentra alguna, afine la incrustación. Para obtener más información, consulte [“Afinación de los ajustes de la opción Incrustador” en la página 84.](#)

Configuración de puntos de incrustación (método Aplicar puntos)


Ultra ofrece dos métodos para configurar la incrustación a través de la selección de distintos puntos de incrustación. En términos generales, sólo tendrá que utilizar uno de estos métodos si no dispone de un fotograma de referencia que muestre únicamente el fondo con pantalla de color y nada en primer plano. Si el fondo es un tono saturado en verde o azul, deberá utilizar el método Punto de incrustación único. Para obtener más información, consulte [“Punto de incrustación único \(Elección de un color\)” en la página 78.](#) Si el color, el brillo y la saturación del fondo no son consistentes en todo el fotograma, utilice el método Punto de incrustación múltiple. Para obtener más información, consulte [“Punto de incrustación múltiple \(Extensión de color\)” en la página 79.](#)

Punto de incrustación único (Elección de un color)

Utilice este método si no dispone de un fotograma de referencia para el clip de entrada y el fondo de incrustación está bien iluminado y presenta un color consistente sin sombras pronunciadas o desiguales. Para obtener más información, consulte [“Opción Establ. tecla” en la página 77.](#) Si éste no es el caso de la sesión actual, consulte [“Configuración de la incrustación” en la página 75](#) para averiguar cuál de los dos métodos debe utilizar para configurar la incrustación.

A diferencia de otros métodos de configuración de incrustaciones, éste no utiliza un modelo matemático, sino que toma como muestra un color y lo elimina de toda la imagen; por ello este método se denomina Elección de un color.

Para configurar la incrustación

1. Con el clip de entrada como capa activa, haga clic en la herramienta Añadir punto de incrustación  en el Monitor de vista previa de entrada. Si no aparece el icono de esta herramienta, el clip de entrada no es la capa activa.
2. Haga clic en un punto del fondo para configurar el punto de incrustación. Dado que, si ha elegido este método, es porque el color del fondo es consistente, no importa dónde configure el punto. Si el fondo presenta alguna imperfección menor, no configure el punto cerca de ella.

3. Haga clic en Aplicar puntos o presione Ctrl+K.
4. Afine la incrustación si es necesario. Para obtener más información, consulte [“Afinación de los ajustes de la opción Incrustador” en la página 84.](#)

Aunque el fondo deba ser consistente, no es necesario que sea exactamente el mismo. A pesar de las pequeñas imperfecciones verticales en la esquina superior izquierda y un poco de variación en el color, el fotograma del ejemplo que mostramos a continuación es el adecuado para utilizar con el método Elección de un color. La utilización de puntos múltiples en este caso no mejoraría demasiado la calidad de la incrustación.



Punto de incrustación múltiple (Extensión de color)


Utilice este método en las siguientes situaciones:

- Si no dispone de un fotograma de referencia para el clip de entrada y el fondo de incrustación no presenta un color consistente. Para obtener más información, consulte [“Opción Establ. tecla” en la página 77.](#)
- En caso de que desee mantener las sombras del clip de entrada. Para obtener más información, consulte [“Mantener la sombra en un clip de entrada” en la página 81.](#)

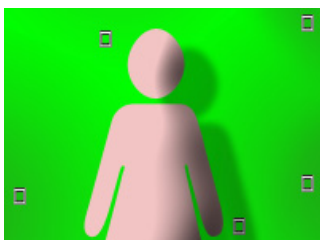
Si no se da ninguno de estos casos en la sesión actual, consulte [“Configuración de la incrustación” en la página 75](#) para averiguar cuál de los dos métodos debe utilizar para configurar la incrustación.

Cuando aplique dos o más puntos, Ultra generará un modelo matemático basado en las diferencias entre dichos puntos. Para un fondo con discontinuidades acusadas, se necesitarán normalmente de tres a cinco puntos, y su posición exacta no será relevante. Los fondos con áreas problemáticas como pliegues en el telón o esquinas donde la pared coincida con el suelo o con otra pared, requerirán más puntos y mucho más cuidado a la hora de colocarlos.

Para configurar puntos de incrustación en fondos con degradados graduales

1. Con el clip de entrada como capa activa, haga clic en la herramienta Añadir punto de incrustación  en el Monitor de vista previa de entrada. Si no aparece el icono de esta herramienta, el clip de entrada no es la capa activa.

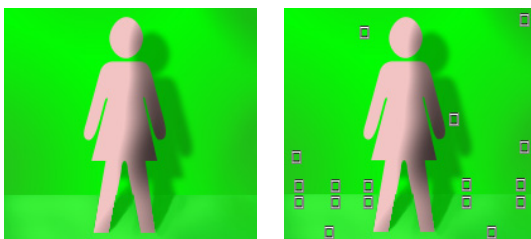
2. Busque zonas de color de pantalla más oscuras o más brillantes (en azul o verde) en el fondo y haga clic una vez en cada una de estas regiones para configurar los puntos de incrustación. En una zona oscura, el punto deberá estar en la región más oscura. Si existe un área conflictiva, el punto deberá estar donde sea más brillante. En el ejemplo que mostramos a continuación, el punto de la esquina inferior izquierda y los dos puntos del extremo derecho han sido colocados para las tres zonas oscuras. El punto situado junto a la cabeza del sujeto se ha configurado para todo el centro del fondo, que está bien saturado. El punto de incrustación en la sombra hace que ésta quede eliminada. Si desea mantener la sombra, no configure ningún punto en esa zona.



3. Haga clic en Aplicar puntos en la ficha Incrustador o presione Ctrl+K.
4. Afine la incrustación si es necesario. Para obtener más información, consulte [“Afinación de los ajustes de la opción Incrustador” en la página 84.](#)

Para configurar puntos de incrustación en fondos con sombras marcadas

Si el fondo presenta discontinuidades acusadas en el color o el brillo, que normalmente son ocasionadas por pliegues o arrugas profundas en el fondo o por ángulos donde la pared coincide con el suelo o con otra pared, deberá configurar puntos de incrustación a ambos lados de la discontinuidad como se muestra en el siguiente ejemplo.



En estos casos, logrará mejores resultados si los puntos se configuran cerca del área problemática, no encima de ella. Para tener una idea más aproximada de lo que está haciendo y lograr mayor precisión al colocar los puntos, amplíe la vista del Monitor de vista previa de entrada. Para obtener más información, consulte [“Área de entrada y Monitor de vista previa de entrada” en la página 21.](#)

SUGERENCIA

Si existe una parte de una zona problemática frente a la que el sujeto nunca pasa, obtendrá mejores resultados si simplemente le aplica una máscara. Para obtener más información, consulte [“Recorte y enmascarado de zonas en el clip de origen” en la página 82.](#)

NOTA

Para eliminar el último punto que ha añadido, presione Ctrl+Z. Para eliminar todos los puntos, haga clic en Borrar puntos en la ficha Incrustador, o presione Ctrl+E.

Mantener la sombra en un clip de entrada

Una sombra semitransparente proyectada detrás o debajo del sujeto puede aumentar el realismo de una composición. Para mantener las sombras del clip de entrada, utilice el método Punto de incrustación múltiple y tenga cuidado de no colocar un punto de incrustación dentro de la sombra, como ocurre en el ejemplo que mostramos a continuación. Para obtener más información, consulte [“Punto de incrustación múltiple \(Extensión de color\)” en la página 79.](#)



- Si desea hacer que la sombra sea más o menos pronunciada, ajuste el deslizador de la opción Sombras en la sección Generación de mate de la ficha Incrustador.
- Para eliminar de la sombra cualquier resto de color de la pantalla (verde o azul), aumente el Nivel de inicio.
- No modifique la configuración de la opción Contraer mate, ya que la sombra se hará más tenue y se pueden producir imperfecciones.

NOTA

Si no está satisfecho con la sombra natural, pruebe con una digital. Para obtener más información, consulte [“Cómo agregar sombras y reflejos” en la página 111](#). Las sombras digitales ofrecen las siguientes ventajas con respecto a las naturales:

- No se necesita realizar ninguna incrustación específica.
- Puede colocar las sombras digitales donde prefiera.
- Dispone de mayor control sobre el aspecto de la sombra.

Recorte y enmascarado de zonas en el clip de origen

Si la imagen del clip de entrada sobrepasa el borde de la pantalla de color, muestra algún objeto no deseado como un foco o un micrófono o presenta sombras acusadas o pliegues que no se pueden eliminar, puede utilizar una máscara de zona. Ésta técnica se denomina *“aplicación de anclaje mate”*.

A diferencia de la incrustación de color (incrustación cromática), que hace que algunos colores se vuelvan transparentes o semitransparentes, el enmascarado por zonas hace desaparecer totalmente ciertas zonas del fotograma independientemente del color.

Ultra proporciona dos métodos de aplicación de máscara por zonas. Utilice los controles de la opción Recorte de entrada en la ficha Entrada para tapar zonas en los bordes del fotograma. Use la herramienta Dibujador de máscara para ocultar zonas en cualquier parte del fotograma.

Ambos métodos dejan un borde marcado de transparencia que puede permanecer visible después de la incrustación, en particular si el fondo tenía alguna sombra o pliegue que invadía la zona enmascarada. Para desdibujar estas líneas y hacerlas menos obvias, ajuste el deslizador Suavidad del borde, en la parte inferior del conjunto de controles de la opción Recorte de entrada.

NOTA

Las máscaras de zonas permanecen en la misma posición durante toda la sesión. En cambio, la incrustación cromática se ajusta de forma dinámica al movimiento de la cámara y el sujeto. Previsualice todo el clip para comprobar que no se han cortado zonas enmascaradas ni se han dejado orificios que traspasen al sujeto.

SUGERENCIA


En algunas sesiones, el proceso de enmascarado puede introducir espacios que hacen que el sujeto parezca haber surgido de la nada más que de un elemento del fondo, como era el propósito. Para solucionar este problema, mueva el clip de entrada y así no tendrá que recortar el lateral. Para obtener más información, consulte [“Desplazamiento y rotación de la entrada vertical- y horizontalmente” en la página 97](#).

Recorte del borde de un fotograma


Los controles de la opción Recorte de entrada en la ficha Entrada proporcionan una forma rápida de ocultar el borde de un fotograma, haciendo desaparecer toda la zona afectada del clip de entrada. Para recortar un borde, arrastre el lado correspondiente del cuadro gris azulado con los nodos de la esquina y el centro del grupo de controles de la opción Recorte de entrada. En este control, el rectángulo negro que aparece cuando recorta un borde representa los filos de la imagen de origen. El Monitor de vista previa de salida refleja inmediatamente estos cambios.

Dibujo de una máscara

La opción Dibujador de máscara le permite realizar agujeros transparentes donde desee en el clip de entrada.

1. Haga clic en Dibujador de máscara  bajo el Monitor de vista previa de entrada. Si no aparece este botón en pantalla, el clip de entrada no está seleccionado.
2. Arrastre el Monitor de vista previa de entrada por la zona que desee ocultar. El puntero aparecerá como un círculo negro. Los monitores de vista previa de entrada y salida reflejarán los cambios de forma inmediata. Si amplía la imagen en el Monitor de vista previa de entrada conseguirá mayor precisión.

Eliminación de una máscara de zona

Si recorta una máscara de zona que resulta demasiado grande, puede arreglarla con la herramienta Borrador de máscara. Active el Borrador de máscara  y arrastre el Monitor de vista previa de entrada para devolver una zona a su estado opaco. Esta herramienta sólo funciona con zonas enmascaradas mediante la opción Dibujador de máscara, no en las zonas recortadas de los bordes.

NOTA

Si está dibujando o eliminando zonas en el clip de entrada después de configurar la incrustación, la zona enmascarada será casi invisible. Para ver la máscara dibujada, desactive el incrustador seleccionando Habilitar en la ficha Incrustador. Esto resulta especialmente útil a la hora de eliminar una máscara, ya que así puede ver mejor lo que debe borrar.

Afinación de los ajustes de la opción Incrustador

Si un clip de entrada muestra un color de fondo débil o inconsistente, un sujeto complicado o algún que otro obstáculo para la incrustación, deberá modificar manualmente el clip de entrada para obtener los resultados que desea. Incluso los clips de mejor calidad no quedarán suficientemente bien si se limita a presionar Establ. tecla para obtener una incrustación aceptable. Esta sección detalla los pasos que debe seguir para lograr los mejores resultados posibles para el vídeo. Para más información sobre los controles de la ficha Incrustador, consulte [“Pestaña Incrustador” en la página 29](#).

Visualización de la incrustación

El primer paso para afinar la configuración del incrustador es ver qué aspecto tiene la incrustación. Para ver mejor la incrustación puede cambiar a un fondo neutro y aumentar el zoom sobre las zonas problemáticas. Para obtener información sobre panorámicas y ampliaciones o disminuciones de la vista en el monitor, consulte [“Ampliación y reubicación de la vista en los monitores” en la página 27](#).

Cambio de fondos

Si cambia temporalmente a un fondo blanco, negro o de tablero de ajedrez podrá detectar y eliminar imperfecciones en la incrustación con mucha más precisión. Estos fondos están integrados en la miniatura de capa Fondo, para que le sea más cómodo obtener acceso a ellos. Haga clic con el botón secundario del mouse en la miniatura de la capa Fondo y pruebe las distintas opciones para comprobar la que mejor le ayuda a localizar los problemas. En términos generales, los colores blanco y negro le ayudan a comprobar la incrustación a lo largo de los bordes y aíslan imperfecciones en el fondo del clip de entrada. Por su parte, el tablero de ajedrez es más conveniente para detectar transparencias no deseadas. Para volver al fondo cuando haya terminado de modificar la configuración del incrustador, haga clic con el botón secundario en la miniatura Fondo y seleccione Reasignar último origen para recuperar la imagen original.

NOTA

Para la mayoría de las escenas incrustadas, un fondo de prueba en blanco o negro puro constituye la situación de incrustado más compleja. Puede utilizar estos fondos para afinar la incrustación de forma más precisa que con el fondo real. Sin embargo, la eliminación de todas las sombras o los ruidos en el vídeo puede resultar un proceso frustrante e inútil que, además, puede dejar resultados menos satisfactorios que dejando la incrustación un poco menos perfecta. Esto se debe a que, para lograr una incrustación perfecta, se requiere una configuración extrema que reduce la calidad del aspecto general. Por ejemplo, la eliminación de la última mota de verde en el pelo del sujeto puede ocasionar la pérdida de definición en los bordes. Cuando se observan frente a un fondo real, los defectos pequeños de la incrustación no suelen ser visibles. Por tanto, Adobe recomienda que utilice fondos de prueba en blanco o negro sólo para cambios grandes, y el fondo real sobre el que se va a componer el clip para afinar la configuración. Si cambia el fondo más adelante, puede que deba reajustar la incrustación.

Flujos de trabajo básicos para la incrustación

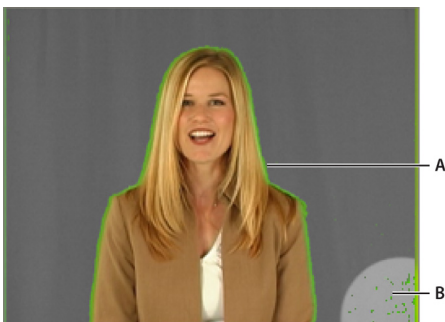
Esta sección propone una secuencia de pasos para afinar una incrustación. El orden de los pasos es importante, ya que algunas configuraciones de la ficha Incrustador interactúan entre sí. Si cambia el orden puede que adelante trabajo en un aspecto, pero después se dará cuenta de que esto ha retrasado otro distinto.

Tenga en cuenta que cada paso lo acerca a una buena incrustación, por lo que no debe intentar conseguir demasiado con un sólo ajuste. Después de seguir este proceso varias veces, se familiarizará con lo que los últimos pasos consiguen sobre los primeros. Esta visión de conjunto le ayudará a desarrollar una cierta intuición a la hora de determinar el nivel de modificación de cada configuración durante el proceso.

La afinación comienza después de que utilice uno de los métodos descritos en las secciones anteriores para configurar la incrustación. Si está satisfecho con la incrustación, no necesita realizar los siguientes pasos.

En esta fase se asume que la pantalla es de color verde, pero los pasos son los mismos para una pantalla azul.

1. Haga clic en la ficha Incrustador. Si los controles están deshabilitados, haga clic en la miniatura de capa Clip de entrada.
2. Mueva los deslizadores Transparencia y Desaturación hasta el tope izquierdo (0,000), y el deslizador Supresión de rebase hasta el tope de la derecha (1,000).
3. Aumente el Nivel de inicio en la opción Control de color hasta que la mayor parte del fondo se haya desincrustado pero aún quede un halo verde alrededor del sujeto. No importa si quedan pequeños restos de verde en alguna parte del fondo.



A) Halo verde B) Restos de verde

- Disminuya la desaturación para que todo el verde que queda se vuelva magenta, pero no tanto como para que el magenta sangre en el elemento. Si trabaja con una pantalla azul, los restos de azul se convierten en amarillo.



A) El halo se vuelve magenta. B) Demasiada desaturación; el magenta sangra en el elemento.

- Disminuya la supresión de rebase hasta que el magenta o los destellos amarillos desaparezcan, pero lo justo para que no vuelva el rebase verde.
- Asigne a Umbral inicial el mismo valor que Nivel inicial, y a Transparencia el mismo valor que a Desaturación. Así debería producirse un resultado general razonablemente bueno.
 - Si el elemento tiene transparencias en las zonas oscuras y luminosas, reduzca el valor de Transparencia.
 - Si solamente las zonas brillantes del elemento son parcialmente transparentes, aumente el valor de Resalte.
 - Si solamente las zonas oscuras permanecen algo transparentes, aumente el valor de Sombras.
- Si el clip de entrada se ha capturado de una fuente analógica y contiene un borde problemático de color verde o azul alrededor del elemento y que no puede eliminar con las fases de Control del color, es posible que ajustando la Sensibilidad se resuelva el problema. Este control también puede ayudar a eliminar el verde que queda en sombras oscuras. Si se aumenta este valor, el incrustador incluye una mayor gama de colores, lo que significa que es menos sensible o selectivo a los colores que se eliminan. Los clips bien iluminados y con un buen fondo no requieren cambios en este ajuste. Así, si considera que necesita modificar la Sensibilidad para varios de los clips, debería trabajar en la configuración en el estudio para eliminar sombras oscuras debajo y detrás del elemento.
- Si los bordes del elemento muestran irregularidades, modifique los controles de post-procesamiento, especialmente los de Suavizar mate y Enfocar mate. El ajuste Suavizar mate suaviza los bordes irregulares, pero los desenfoca. Enfocar mate elimina parte del desenfoque y deja el borde más nítido y suave.

Modifique estos ajustes como último recurso solamente. Estos ajustes modifican la manera como Ultra define los bordes del mate. Aunque cambiarlos puede solucionar algunos problemas, también tienden a hacer desaparecer partes sutiles del elemento, como pelo y objetos transparentes. Igual que los controles de Sensibilidad, Curva de color y Curva de alfa, si necesita modificar la configuración de Post-procesamiento puede haber un problema que podrá resolver en futuros clips mejorando la iluminación y la configuración. Para obtener más información sobre cómo afecta cada control deslizante afecta a la incrustación, consulte “Pestaña Incrustador” en la página 29. También puede consultar los tutoriales de las incrustaciones, disponibles en el sitio Web de soporte técnico de Ultra: www.adobe.com/support/ultra.

Si está preservando la sombra del clip de entrada, no modifique el comando Reducir mate porque debilita la sombra y deja defectos.

Guardar y aplicar la configuración del incrustador

Puede guardar un perfil de toda la configuración en la ficha Incrustador y aplicarla a otras sesiones. También puede utilizar esta función en una sesión determinada para preservar ciertos parámetros antes de realizar cambios y volver fácilmente a ellos si no le gustan los resultados de las modificaciones. El perfil comprende solamente la configuración del control deslizante de Incrustador; no incluye el modelo matemático que se crea cuando hace clic en Configurar tecla o Aplicar puntos.

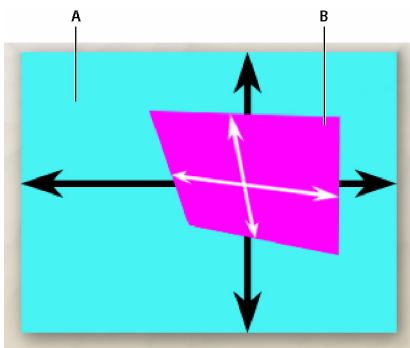
- Para crear un perfil, haga clic en el botón Guardar de la esquina inferior izquierda de la ficha Incrustador. Aparecerá el cuadro de diálogo estándar de Windows Guardar como. La ruta predeterminada es Mis documentos\Adobe Ultra CS3\Mis ajustes. La extensión del perfil es .cks.
- Para aplicar un perfil existente a la sesión actual, configure la tecla, haga clic en el botón Cargar, desplácese a la carpeta correcta si es necesario y seleccione el perfil que quiera.

Colocar capas y realizar movimientos de cámara virtuales

En esta sección se describe cómo mover y aumentar la escala de las capas y se proponen instrucciones para hacer panorámicas y zooms en una sesión.

Diferencias entre grupos de controles de posición

Los controles de posición de la ficha Escena sirven para mover la capa activa en el entorno 3D. Los controles de posición de la ficha Entrada sirven para mover el origen de entrada en su capa bidimensional.



- A) Los controles de Posición en escena de la ficha Escena desplazan la capa por todo el fotograma.
B) Los controles Desplazamiento de entrada de la ficha Entrada colocan y aumentan la escala en el plano de capas.

Los controles Posición en escena de la ficha Escena le permiten mover y aumentar la escala de la capa a cualquier lugar de todo el fotograma o más allá de los bordes del mismo. Estos controles y los de Orientación en escena definen colectivamente el tamaño, la posición y la orientación del plano de la capa, o los espacios en los que aparece la entrada de la capa. A diferencia de un plano en términos geométricos amplios, que se extiende al infinito en ambas dimensiones, en Ultra un plano tiene bordes definidos. Los controles Desplazamiento de entrada de la ficha Entrada funcionan sólo para colocar y aumentar la escala de la imagen en los bordes del plano de capa.

Por norma, debería utilizar los controles Posición de entrada y Orientación de entrada siempre que sea posible para lograr la composición deseada, ya que ofrecen un mayor control y no dependen del hardware.

Para evitar desplazar imágenes fuera de su posición necesaria, estos ajustes están bloqueados para encartes en el fondo de decorados virtuales y el clip de entrada en tomas VirtualTrak. En estos casos, corrija la posición de la capa con los controles Desplazamiento de entrada. Dado que el desplazamiento depende del hardware, algunas tarjetas de vídeo no admiten esta función.

Ajuste de la cámara

Los controles Posición en escena y Desplazamiento de entrada sólo son dos métodos para controlar la escala de las imágenes o los fotogramas de lo que se muestra en el Monitor de vista previa. Si lo que ve en el monitor no es lo que espera, compruebe los ajustes que se describen en la siguiente tabla.

Control	Ficha	Descripción
Posición en escena	Escena	Controla el tamaño y la posición del plano de la capa. Consulte “Modificar la posición y el tamaño de un plano de una capa” en la página 91.
Orientación en escena	Escena	Controla la perspectiva del plano de la capa en los tres ejes. Consulte “Modificar la orientación de un plano de una capa” en la página 93.
Tamaño en escena	Escena	Controla el tamaño del plano de la capa independiente de la Z en los controles Posición en escena. Puede aumentar la escala del plano de la capa del clip de entrada en grupos que bloqueen los otros controles de Escena. Consulte “Ajustar el tamaño del plano de capa del clip de entrada en una escena virtual” en la página 92.
Desplazamiento de entrada	Entrada	Controla el tamaño y la posición de la imagen en el plano de la capa. Consulte “Mover y modificar el tamaño de una salida en el plano de la capa: Controles Desplazamiento de entrada” en la página 95.

Control	Ficha	Descripción
Panorámicas y Zoom	Panorámicas y Zoom	Controla la región de la escena compuesta que se muestra para cada fotograma del clip exportado. Consulte “Panorámica y zoom” en la página 99.
Panorámicas y Zoom	Monitor de vista previa	Controla la región de la escena que se muestra en el monitor. Esto afecta solamente a lo que ve en Ultra. No tiene ningún efecto sobre lo que se exporta. Consulte “Ampliación y reubicación de la vista en los monitores” en la página 27.

Ajustar el tamaño, la posición y la orientación de un plano de la capa

La ficha Escena contiene los controles para modificar el tamaño, la posición o la orientación de una capa. Modificar la escala y la posición del clip de entrada y de las demás capas es un paso básico en el flujo de trabajo típico para configurar una sesión. Aunque es posible que también modifique la perspectiva de una capa durante ese proceso, es más probable que utilice los controles de orientación cuando cree su propio grupo. Para obtener más información, consulte [“Creación de elementos para un decorado o capas individuales” en la página 66.](#) Los ajustes de estos dos controles definen colectivamente el plano de la capa, que limita el rango de movimientos posible a través del control Desplazamiento de entrada. Para obtener más información, consulte [“Diferencias entre grupos de controles de posición” en la página 88.](#) Si no está familiarizado con las diferencias entre cómo cambiar la posición de una capa con los controles Posición en escena de la ficha Escena y los controles Desplazamiento de entrada de la ficha Entrada, consulte [“Colocar capas y realizar movimientos de cámara virtuales” en la página 88.](#)

El control Ajustes punto de pausa define la longitud de una pausa en una toma VirtualTrak. Para obtener más información, consulte [“Ajuste de un punto de pausa para un efecto de VirtualTrak”](#) en la página 107.

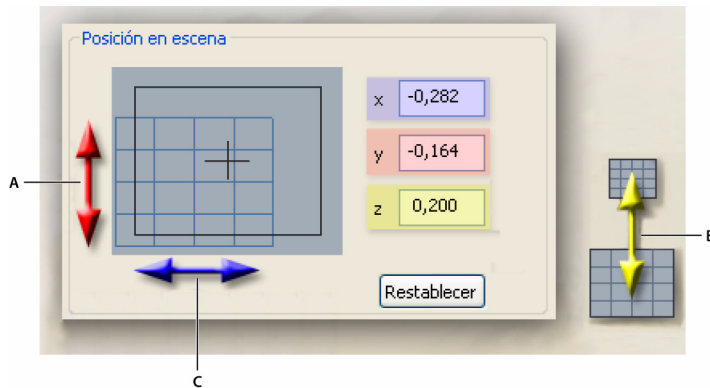
SUGERENCIA

Para un control preciso de los cambios, pulse Alt y arrastre. Así se perfecciona la respuesta en un factor de 10.

NOTA

Para un clip de entrada en VirtualTrak, Ultra bloquea los controles para modificar el tamaño, la posición y la orientación porque la posición del elemento es esencial para que el clip de entrada funcione. Estos controles también se congelan para todos los encartes de cualquier escena virtual porque las regiones alfa del fondo dictan la posición de esos gráficos de sub-fondo. Utilice el control deslizante Tamaño en escena para modificar el tamaño del plano de la capa del clip de entrada o cualquier otra capa si el elemento se ve demasiado grande o ancho en relación con la escena.

Modificar la posición y el tamaño de un plano de una capa



A) Eje Y – Posición vertical: arrastrar verticalmente. B) Eje Z – Escalar: Arrastre verticalmente mientras pulsa la tecla Mayús. C) Eje X – Posición horizontal: Arrastre horizontalmente.

El control Posición en la escena establece la posición y el tamaño de la capa. Antes de volver a posicionar el clip de entrada, encuentre el lugar en el que la posición actual es más problemática, determine la dirección y la distancia que necesita para mover la capa y, a continuación, arrastre el control deslizante de vista previa por el segmento, buscando lugares que puedan verse afectados adversamente por el nuevo lugar. Con encartes en una escena virtual personalizada, la posición y la orientación correctas se definen, básicamente, por el lugar dónde corte los orificios transparentes en el fondo. Para obtener más información sobre mover y modificar el tamaño de esas capas, consulte [“Colocación de encartes en escenas virtuales personalizadas” en la página 94.](#)

- Para desplazar la capa hacia la derecha y la izquierda por el eje x, arrastre la cuadrícula de posición hacia los lados, o escriba un valor en el campo X.
- Para desplazar la capa en vertical por el eje y, arrastre hacia arriba y hacia abajo, o escriba un valor en el campo Y.
- Para reducir o ampliar la capa, con Mayús pulsado, arrastre hacia arriba o hacia abajo, o escriba un valor en el campo Z.

El menú flotante del control de la cuadrícula propone opciones para restaurar los valores individual o colectivamente.

Ajustar el tamaño del plano de capa del clip de entrada en una escena virtual

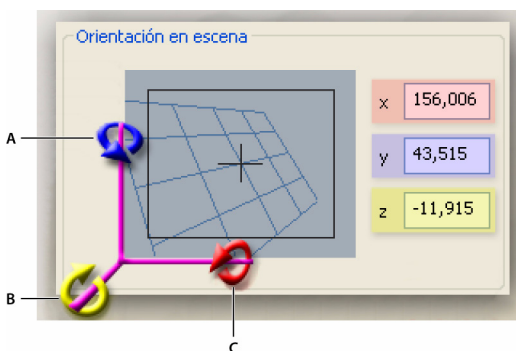
Utilice el control deslizante Tamaño en escena si el plano de capa predefinido de una escena virtual es demasiado pequeña para mostrar el elemento correctamente escalado para la escena. Este control deslizante se encuentra en la esquina inferior izquierda de la ficha Escena. El control deslizante Tamaño en escena le permite reducir o aumentar el plano de capa para el clip de entrada o cualquier capa que esté seleccionada.

Al contrario que cuando se modifica el tamaño utilizando el control de la cuadrícula Posición en escena, que funciona en relación con el centro absoluto del plano de la capa, el ajuste de este control deslizante funciona en relación al medio del borde inferior del plano. Esto significa que el elemento se reduce y aumenta de abajo a arriba en lugar de desde el centro hacia fuera. Por supuesto, en un plano ancho en el que puede verse el elemento de arriba a abajo, la posición de los pies del elemento es probable que cambie en cierto grado ya que por lo general hay cierto efecto de pantalla verde debajo de los pies. Si es necesario, puede compensar este movimiento hacia arriba desplazando el asunto hacia abajo con el control Posición en escena. Para obtener más información, consulte [“Mover y modificar el tamaño de una salida en el plano de la capa: Controles Desplazamiento de entrada” en la página 95.](#)

El control deslizante Tamaño en escena no se limita a escenas virtuales para los que los controles Posición en escena están bloqueados. De hecho, cuando trabaje con escenas virtuales que ha creado usted, preferirá este control deslizante a la cuadrícula, ya que funciona de abajo a arriba. Adobe recomienda que coloque la parte inferior del plano de la capa como desee con el control de la cuadrícula y que modifique el tamaño utilizando el control deslizante Tamaño en escena.

Modificar la orientación de un plano de una capa

El control Orientación en escena le permite rotar el plano de la imagen en los tres ejes. Los tres valores funcionan en una escala de 360° ($\pm 180^\circ$).



A) Eje Y – Rotar alrededor del eje vertical: arrastrar hacia los lados. B) Eje Z – Girar alrededor del eje perpendicular (ángulo): Arrastre verticalmente mientras pulsa la tecla Mayús. C) Eje X – Girar alrededor del eje horizontal: Arrastre hacia arriba y hacia abajo.

- Para rotar la capa alrededor del eje horizontal (es decir, en el plano vertical), arrastre la cuadrícula Orientación hacia arriba y hacia abajo, o escriba un valor en el campo X.
- Para rotar la capa alrededor del eje vertical (es decir, en el plano horizontal), arrastre hacia los lados, o escriba un valor en el campo Y.
- Para hacer girar la capa sobre su punto central (es decir, rotar alrededor del eje perpendicular), con Mayús pulsado, arrastre hacia arriba y hacia abajo, o escriba un valor en el campo Z.

Arrastrar hacia los lados en el control Posición en escena modifica el valor de la X, pero modifica el valor Y en el control Orientación en escena.

El menú flotante del control de la cuadrícula ofrece opciones para restablecer los valores individualmente o colectivamente y para rotar el plano en incrementos de 90° en el eje perpendicular (Z).

NOTA

La orientación es relativa al centro del espacio 3D que, para escenas virtuales, no suele ser el centro real del fotograma. Por ejemplo, se espera que un valor de Y de 90° siempre muestre el plano en el borde; sin embargo, sólo es cierto si el centro 3D está centrado en el fotograma en la dimensión horizontal y la posición está centrada en ese plano. Si el centro 3D o la posición actual están descentradas, la capa tiene una dimensión con el valor establecido como 90°.

NOTA

Debido a la interrelación de las tres coordenadas, cualquier orientación dada puede definirse con dos juegos de coordenadas. Como resultado, Ultra puede modificar, bajo ciertas circunstancias, un juego de valores por otro con idénticos resultados. Por ejemplo, si los tres valores son cero e introduce 180 para Y, Ultra muestra 180 para X, 0 para Y y 180 para Z.

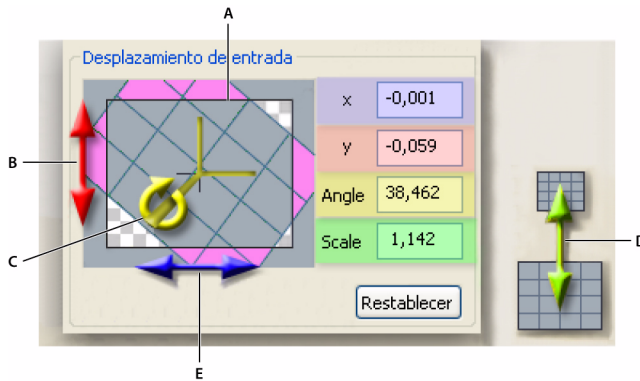
Colocación de encartes en escenas virtuales personalizadas

Todas las escenas personalizadas (como “Simple clave con B”) están en la carpeta Básica de la biblioteca Escenas virtuales y se dimensionan, inicialmente, a fotograma completo. Aunque es posible que en circunstancias especiales quiera mostrar un encarte a fotograma completo, por lo general modifica las dimensiones y coloca cada encarte en su lugar como definen las regiones transparentes del fondo personalizado. Adobe recomienda el siguiente flujo de trabajo:

1. Asigne la escena y el fondo básico que desee. Si fuese necesario, modifique el tamaño, la escala y la orientación del fondo.
Debe utilizar un fondo que tenga una o más regiones transparentes para mostrar las fuentes de detrás. Para fondos que utiliza con una o más fuentes de encarte, cree una región alfa en el gráfico para cada encarte.
2. Haga clic en la miniatura del encarte para que se convierta en la capa activa. Si la escena básica tiene varios encartes, la Fuente B se selecciona por defecto.
3. Asigne al encarte la fuente que desee.
4. Reduzca la escala al tamaño aproximado de la región transparente del fondo a través del que se verá. Es probable que no pueda ver la imagen en el Monitor de vista previa, así que debe confiar en el tamaño relativo de la cuadrícula en el control Posición en escena.
5. Modifique la posición para que la imagen quede centrada en su región transparente.
6. Afine el tamaño, la orientación y la posición para lograr el encuadre deseado.
7. Si la escena básica tiene otra capa de encarte, selecciónela de la lista que aparece sobre la miniatura del encarte y repita los pasos 3-7 para esa capa.

Mover y modificar el tamaño de una salida en el plano de la capa: Controles Desplazamiento de entrada

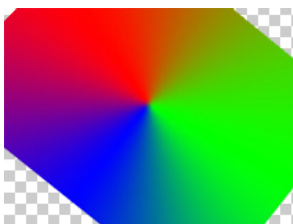
Si no está familiarizado con las diferencias entre cómo desplazar una capa con los controles Desplazamiento de entrada de la ficha Entrada y cómo cambiar la posición de una capa utilizando los controles Posición de entrada en escena de la ficha Escena, consulte [“Colocar capas y realizar movimientos de cámara virtuales” en la página 88.](#)



A) El recuadro negro representa los bordes del plano de la capa. El contenido exterior a este recuadro se recorta. B) Eje Y – Posición vertical: Arrastre hacia arriba y hacia abajo. C) Ángulo: Arrastre verticalmente mientras pulsa la tecla Ctrl. D) Escala: Arrastre verticalmente mientras pulsa la tecla Mayús. E) Eje X – Posición horizontal: Arrastre hacia los lados.

Utilice los controles Desplazamiento de entrada, que están en el centro de la ficha Entrada, para desplazar y modificar el tamaño de la capa activa en su plano de capa. Para obtener más información, consulte [“Diferencias entre grupos de controles de posición” en la página 88.](#) Por lo general debería utilizar estos controles solamente cuando los controles Posición de entrada en escena de la ficha Escena estén bloqueados para la capa, lo que ocurre para el clip de entrada en una escena VirtualTrak y para todos los encartes (Fuente B, C, etc) en todas las escenas virtuales.

El recuadro negro del control de cuadrícula Desplazamiento de entrada representa el plano de la capa. No cambia para reflejar ni el tamaño ni la orientación establecidos utilizando los controles de la ficha Escena. Si modifica el Desplazamiento de entrada para que cualquier parte de la imagen se sitúe debajo del recuadro negro (vea las áreas rosas del gráfico anterior), esa parte se recorta de la imagen. Por el contrario, cualquier lugar en el que el borde de la cuadrícula esté en el plano de la capa (vea las áreas de tablero de damas del gráfico anterior) aparece en transparente o en negro, dependiendo de la escena. El gráfico siguiente le muestra lo que aparecerá con la configuración Desplazamiento de entrada del ejemplo anterior.



Dado el funcionamiento de estos controles en el plano de la capa, son útiles en las siguientes situaciones:

- Cambiar la posición de un clip de entrada en una escena VirtualTrak. Las escenas VirtualTrak bloquean los controles Posición de entrada en escena que suele utilizar para este propósito. Estos controles son especialmente valiosos si el clip de entrada está alejado unos píxeles, de manera que el elemento aparece desde el medio del espacio en lugar de tras una puerta, un pilar u otro elemento del primer plano.
- Cuando se acerca la imagen en una parte de la imagen aumentando el tamaño de la fuente y, si fuese necesario, cambiando su posición para el encuadre deseado.

NOTA

Los controles Desplazamiento de entrada requieren funciones de hardware que no son compatibles con todas las tarjetas gráficas. Con esas tarjetas gráficas, puede ver defectos alrededor de la imagen cuando no llena el plano de la capa. En algunos casos, recortar los bordes ligeramente con la herramienta Recorte de entrada puede eliminar la repetición visible. Para obtener más información, consulte [“Recorte del borde de un fotograma” en la página 83](#).

NOTA

El movimiento vertical, horizontal y angular es relativo a las coordenadas originales de la fuente. Si rota la fuente o la hace girar en cualquier dimensión utilizando los controles de posición y de orientación de la ficha Escena, el movimiento de la imagen parece contrario al movimiento del ratón.

Si está trabajando con un clip de entrada con clave y desea ver el tamaño, la posición y la orientación del clip de entrada en el fotograma, intente desactivar el incrustador o cambiar a una imagen sólida. La manera más sencilla de hacerlo es hacer clic con el botón secundario del ratón en la miniatura Clip de entrada y seleccionar Asignar blanco, Asignar negro o Asignar tablero de ajedrez. Cuando esté preparado para volver a ver el vídeo incrustado contra el fondo, haga clic con el botón secundario en la miniatura de Clip de entrada y, a continuación, seleccione Reasignar última fuente.

Desplazamiento y rotación de la entrada vertical- y horizontalmente

- Para desplazar la entrada en horizontal a lo largo del eje X, arrastre la cuadrícula de Desplazamiento de entrada hacia los lados, o escriba un valor en el campo X.
- Para desplazar la entrada en vertical por el eje de las Y, arrastre la cuadrícula hacia arriba y hacia abajo, o escriba un valor en el campo Y.
- Para rotar una imagen a fin de que el elemento que miraba a la izquierda mire a la derecha, seleccione Volteado horizontal de debajo del control de cuadrícula
- Para rotar una imagen para que la parte superior se convierta en la inferior, seleccione Volteado vertical.

Rotación de la entrada

Para rotar la entrada alrededor de su centro, con la tecla Ctrl pulsada, arrastre la cuadrícula Desplazamiento de entrada en vertical o escriba un valor en el campo Ángulo. La escala para este campo es de 360° ($\pm 180^\circ$).

Girar la imagen 90° para visualizarla en formato vertical

Para rotar una imagen y que se muestre en vertical en lugar de en horizontal, seleccione Plus-90 (vertical) en la parte inferior del control de cuadrícula. Esto hace girar la capa 90° hacia la izquierda. Si la imagen queda invertida, seleccione Volteado horizontal. Aunque esté corrigiendo cómo aparece la imagen en vertical en el fotograma, utilice Voltar horizontalmente en lugar de Voltar Verticalmente porque esos controles son relativos a la orientación nativa de la imagen.

Si gira hacia los lados un clip de definición estándar, puede utilizar material de archivo procedente de una cámara de definición estándar en una escena de alta definición. Lo que distingue HD de SD es el número de líneas horizontales (líneas de escaneado o filas de píxeles) de la imagen. Dado que el vídeo NTSC SD es 720x480 en su orientación en horizontal normal, rotar el vídeo al modo vertical produce 720 líneas de resolución.

Para crear material de archivo y utilizarlo en una escena HD con una cámara SD:

1. Realice los clips de entrada con la cámara SD girada hacia los lados.
2. Asigne el clip 720x480 resultante a una escena virtual 16:9 con un fondo que tenga una resolución de 1.280x720 como mínimo.
3. Active el modo Plus-90. Esto hace rotar 90° el clip de entrada. Si Escalar para ajustar está activado (lo está por defecto para el clip de entrada), la imagen también se reduce automáticamente para ajustarla en la dimensión vertical de la escena. Si es necesario, puede modificar el tamaño y la posición hasta lograr la composición deseada.
4. Cuando haya dispuesto como deseaba todo lo demás acerca de la sesión, guarde la película de salida con la resolución 1.280x720.

La ventaja de rodar con una cámara HD frente a hacerlo con una SD girada sobre su lado es que tiene espacio para que el elemento se mueva. Pero también tiene algo que ganar si gira la cámara hacia los lados: 1.920 líneas de vídeo en lugar de 1.280. Si acerca la imagen en un vídeo HD a su orientación horizontal normal, la imagen se pixela rápidamente ya que la relación de aumento supera las 720 ó 1.080 líneas. Con la cámara girada, puede rodar y después ampliar la imagen con Ultra sin problemas de pixelado.

Modificación del tamaño de la entrada

Para disminuir o aumentar la entrada, con la tecla Mayús pulsada, arrastre la cuadrícula. Desplazamiento de entrada en vertical o escriba un valor en el campo Escala.

Modificar el tamaño de una fuente de entrada para ajustarlo a la escena virtual

Si la relación de aspecto de una imagen o un vídeo original no coincide con la relación de aspecto de una sesión (4:3 o 16:9, configurado utilizando la ficha Salida), Ultra aumenta el centro de la imagen por defecto para que llene el fotograma y recortando los lados o la parte superior e inferior.

Para escalar la fuente de modo que toda la imagen aparezca en el Monitor de vista previa, seleccione Escalar para ajustar.

SUGERENCIA

Para un control preciso de los cambios de estos controles de cuadrícula, pulse Alt y arrastre. Así se perfecciona la respuesta en un factor de 10.

NOTA

El menú flotante para el control de cuadrícula Desplazamiento de entrada proporciona opciones para restablecer los valores individualmente o colectivamente y llevar a cabo rotaciones, volteos y aumentos comunes.

Devolver la configuración de la cuadrícula a los valores predeterminados

Al hacer clic en el botón Restablecer se restauran todos los valores de Desplazamiento de entrada a los valores por defecto. Esta acción no afecta a las casillas de verificación de este grupo de control, como Escalar para ajustar y Vertical.

Panorámica y zoom

Ultra le permite programar movimientos de cámara virtual complejos para producir panorámicas y zooms, y también inclinaciones, travelines y planos de grúa. Si alguna vez ha intentado capturar ese tipo de imágenes en cinta o película, sabrá lo difícil que puede resultar. Una toma puede irse al traste ante el mínimo salto y en ocasiones parece imposible mantener el enfoque y los encuadres con un movimiento de cámara de cualquier dificultad. Ultra propone los resultados deseados sin fallos y con una precisión de fotograma y píxel.

Puede programar hasta 64 puntos de panorámica y zoom, aunque es mejor editar escenas sencillas juntas con un NLE en lugar de diseñar una escena tan compleja.

Cada movimiento de la cámara virtual sigue una línea recta desde un punto de panorámica y zoom al siguiente. Si quiere que un movimiento siga un arco, establezca múltiples puntos que formen una ruta curva. La velocidad de un movimiento es una función de la distancia entre los dos puntos dividida por el tiempo entre ellos. Para que los movimientos sean más suaves y más naturales, la velocidad acelera al principio y decelera al final. Adobe utiliza un sistema Hermite para calcular la curva de velocidad.

NOTA

La compatibilidad de Ultra con gráficos de alta resolución y vídeo HD, además de su función de panorámica y zoom, le permite crear resultados realmente sorprendentes. Dado que Ultra mantiene la resolución de imágenes fijas a hasta 4.096x4.096 en lugar de convertir automáticamente todos los gráficos mayores de 720x480 a esa resolución, todos esos píxeles siguen estando ahí. (La resolución máxima para gráficos fijos puede ser menos, dependiendo de las limitaciones de la tarjeta gráfica). Cuando amplía y reduce una imagen de mayor resolución, ésta permanece nítida y perfecta debido a la reducción de bloqueo o a la tolerancia resultante de aumentar gráficos de baja resolución.

SUGERENCIA

Cuando realice ajustes espaciales, empiece en la ficha Escena si la escena virtual permite cambios y, a continuación, proceda con la ficha Entrada si es necesario para terminar con la configuración Panorámica y Zoom. Esto se debe a que la posición de todas las capas y sus recursos debe finalizarse antes de programar los puntos de panorámica y de zoom.

Control de cuadrícula

El control de cuadrícula de la ficha Panorámica y Zoom establece la escala y la posición de cada punto de panorámica y de zoom. A continuación se explica lo que muestra el control de cuadrícula y cómo funciona.

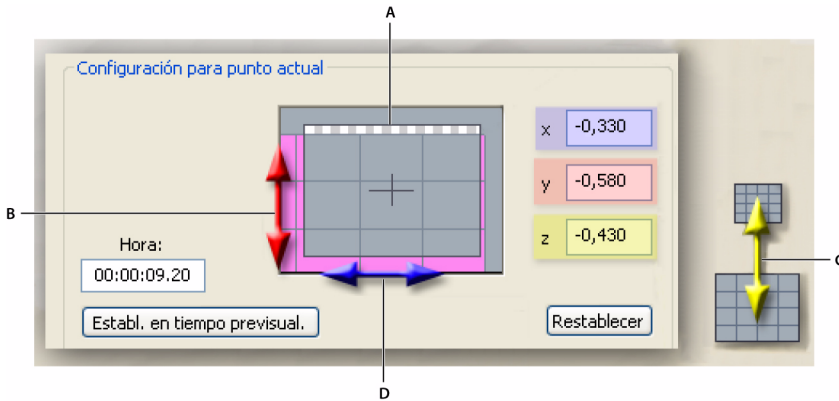
- **Fotograma visible:** El rectángulo negro alrededor del borde representa el fotograma visible, o el área que se exportará. Este área permanece estacionaria cuando mueve la cuadrícula. La forma del área se controla configurando la relación de aspecto de la sesión en la ficha Salida.
- **Escena:** La cuadrícula azul-gris 4 x 4 representa la escena compuesta. La relación de aspecto de la cuadrícula corresponde a la relación de aspecto de la escena actual. El tamaño y la posición de la cuadrícula cambia cuando la arrastra o escribe valores en los campos X, Y y Z.

El perímetro de la cuadrícula representa los límites de la escena fielmente sólo si ocurre lo siguiente:

- Si utiliza una escena virtual de una biblioteca de escenas maestras o si el fondo de la escena Básica tiene la misma relación de aspecto que la sesión
- Si la escala del fondo es 0,000 (1:1) en la ficha Escena.
- No hay otras capas más allá de los bordes del fondo.

Sin embargo, si utiliza la ficha Escena para aumentar la escala del fondo u otra capa, o si hay otras capas distribuidas más allá del fondo, por definición, hay contenido fuera de la cuadrícula. En ese caso, la cuadrícula muestra pérdidas de contexto significativo, por lo que debe confiar plenamente en lo que aparece en el Monitor de vista previa. El resultado es que en este control puede establecer puntos de panorámica y de zoom donde la cuadrícula está totalmente fuera del alcance de la vista. Si hay contenido, es visible. Si no hay contenido, lo verá de color negro.

NOTA Para evitar romper el contexto del control de cuadrícula de panorámica y zoom, Adobe recomienda no aumentar el tamaño de un plano de capa utilizando la ficha Escena más allá del tamaño del fotograma visible a menos que haya una buena razón para hacerlo. Por ejemplo, puede aumentar una imagen 4:3 para que llene un fotograma 16:9 o puede ampliar la imagen durante un movimiento de cámara virtual más de lo posible con la escala del plano de capa a 1:1.




A) El recuadro negro representa los bordes del fotograma de publicación. El contenido que sobresale del recuadro se recorta; la zona que se encuentra dentro del recuadro pero fuera de la cuadrícula puede estar en blanco. B) Eje Y – Posición vertical: Arrastre hacia arriba y hacia abajo. C) Eje Z – Escala: Arrastre verticalmente mientras pulsa la tecla Mayús. D) Eje X – Posición horizontal: Arrastre hacia los lados.

- Para hacer una panorámica a derecha y a izquierda por el eje de las x, arrastre la cuadrícula hacia los lados, o escriba un valor en el campo X.
- Para hacer una panorámica arriba y abajo (es decir, inclinado en el eje Y), arrastre hacia arriba y hacia abajo, o escriba un valor en el campo Y.
- Para reducir o ampliar, con la tecla Mayús pulsada, arrastre hacia arriba o hacia abajo, o escriba un valor en el campo Z. No puede alejar la imagen a más de 1:1 (0.000).

El menú flotante del control de la cuadrícula propone opciones para restaurar los valores individual o colectivamente.

Agregar y establecer un punto de panorámica y de zoom

1. Restablezca el Monitor de vista previa a vista a fotograma completo haciendo clic en el botón . Aunque tenga la seguridad de que ya se visualiza a fotograma completo, vale la pena dedicar un momento a hacer clic en el botón antes de establecer los puntos de panorámica y de zoom. Si el monitor está ampliado cuando establece los puntos, puede ocurrir que el resultado final no sea el esperado.
2. Activar panorámicas y zooms seleccionando Activar en la ficha Panorámica y Zoom. La primera vez que activa las panorámicas y los zooms, se establecen dos puntos por defecto: uno en el primer fotograma y el otro en el último.
3. Arrastre el control deslizante de vista previa al fotograma en el que desea establecer un punto de panorámica y zoom.

Para sesiones que no contienen clips de vídeo, debe establecer una duración del clip de entrada antes de poder ver la vista previa de la sesión y añadir puntos de panorámica y de zoom. Indique una hora en el campo Punto de salida de la ficha Entrada. Si no está seguro de lo que durará la sesión con los movimientos de la cámara virtual, indique un valor mayor que el que espera utilizar y corríjalo tras programar todos los movimientos de la cámara.
4. Haga clic en el botón Agregar nuevo punto. Se inserta una nueva entrada en el orden apropiado de la lista de puntos de panorámica y zoom.
5. Modifique el tamaño y la posición con el control de cuadrícula. El Monitor de vista previa muestra la posición de panorámica y de zoom.
6. Repita los pasos 3-5 para cada punto adicional. Para eliminar un punto de panorámica y de zoom, selecciónelo de la lista y, a continuación, haga clic en el botón Eliminar punto actual.

NOTA

Si el primero, el último o ambos puntos de panorámica y zoom están ajustados como primer y último fotogramas de la sesión respectivamente, y modifica la longitud total de la sesión, los tiempos para esos puntos cambian automáticamente. Sin embargo, la configuración temporal para los puntos de panorámica y zoom intermedios no cambian si, por ejemplo, recorta el punto Entrada del clip de entrada tras programar movimientos de cámara virtual. Así pues, Adobe recomienda configurar los tiempos de la sesión antes de diseñar las panorámicas y los zooms.

En el Monitor de vista previa de entrada siempre aparece el área visible del fotograma actual de la sesión. Esto significa que si se arrastra el control deslizante de la vista previa fuera del fotograma para el punto de panorámica y zoom actualmente seleccionado y, a continuación, se modifican los ajustes de posición y zoom, no aparecerá en el monitor el nuevo encuadre. Puede darse una modificación del encuadre correspondiente al punto de tiempo actual, pero esto es debido a que la modificación del punto de panorámica y zoom afecta al área visible de todos los fotogramas existentes entre ese punto y el de ambos lados. Para que el Monitor de vista previa de salida muestre exactamente el lugar en que se encuentra situado el punto de panorámica y zoom, el fotograma actual debe coincidir precisamente con el punto de panorámica y zoom actual. Para ir a ese fotograma, anule la selección y seleccione de nuevo el punto actual.

Modificación de un punto de panorámica y zoom

Para modificar los ajustes de un punto de panorámica y zoom existente, haga clic en la fila correspondiente de la lista de la ficha Panorámica y zoom. Los ajustes de posición y zoom se modifican dinámicamente a medida que se mueve el control de cuadrícula, pero también se pueden modificar manualmente los valores de los campos X, Y y Z. Sin embargo, los ajustes de tiempo no se modifican dinámicamente al seleccionar un punto y previsualizar la sesión, sino que hay que realizar otro paso: hay que hacer clic en el botón Establ. en tiempo previsual., o bien escribir una contabilización de fotogramas en el campo Hora y pulsar Intro.

Programación de un movimiento continuo virtual con varios puntos

Para producir un movimiento continuo en zig-zag, en arco o que modifique la dirección del zoom en vez de moverse en línea recta desde un punto A a un punto B, agregue una secuencia de puntos de panorámica y zoom, uno en cada posición donde desee que la dirección de panorámica o zoom se modifique. La velocidad de movimiento es una función de distancia en el tiempo. Es gradual al inicio y al final de cada tramo.

Programación de varios movimientos con pausas

Para que el encuadre sea constante durante un período de tiempo entre dos movimientos, hay que definir dos puntos de panorámica y zoom para la misma posición. Este tipo de secuencia vendría a ser lo siguiente:

- Tiempo A / Posición 1
- Tiempo B / Posición 2
- Tiempo C / Posición 2
- Tiempo D / Posición 3

La diferencia entre Tiempo B y Tiempo C es el tiempo en que la posición permanece sin modificarse.

Panorámica y zoom con diferentes relaciones de aspecto

Si la relación de aspecto de los fotogramas de la sesión es 16:9 y la relación de aspecto de los fotogramas del decorado es 4:3, el ajuste Z correcto para acercarse lo suficiente para rellenar el fotograma lateralmente es -0,333. En este ajuste, se puede modificar el valor Y de 0,333 a -0,333 sin que aparezcan líneas vacías en la parte superior o inferior del fotograma que se está viendo.

Si la relación de aspecto para la sesión es 4:3 y la relación de aspecto del decorado se ajusta a 16:9, no será necesario efectuar ningún cambio, puesto que la dimensión vertical de la escena ya se ha escalado para que se ajuste al fotograma visible, y los lados de la escena se extienden más allá del borde del fotograma.

Con estos valores, asumimos que la escala del plano de la capa es 1:1.

Visualización de una sesión sin movimientos virtuales de cámara

Si se han programado puntos de panorámica y zoom, pero se desea visualizar la sesión sin panorámicas ni zoom, anule la selección de la opción Habilitar para deshabilitar la característica.

Temporización correcta de clips de vídeo

En esta sección se describen las tareas que se deben realizar para conseguir una correcta temporización de clips de vídeo.

Recorte de puntos de entrada y salida de un clip de vídeo

Si un clip de vídeo tiene contenido al inicio o al final que no se desea incluir en la sesión actual, los fotogramas no deseados se pueden recortar mediante el control de Punto de entrada y Punto de salida de la ficha Entrada. Si el clip de entrada tiene fotogramas de referencia para fines de incrustación, así es como se evita su visualización en la película de salida. También se pueden utilizar estos controles para cortar un clip de origen determinado en segmentos para una serie de sesiones que juntas producen un resultado compuesto avanzado en el que el sujeto aparece detrás de un elemento gráfico en un punto y frente a él en otro punto.

En el Monitor de vista previa de entrada se muestra toda la duración del clip de origen, pero en el Monitor de vista previa de salida sólo se muestra el clip recortado.

Los ajustes de Punto de entrada y Punto de salida se deben volver a definir si se asigna un clip diferente a la capa. Si trata de volver al clip recortado original y desea volver a aplicar los mismos puntos de recorte, asegúrese de anotar los códigos de tiempo antes de cambiar entre orígenes.

Los puntos de entrada y de salida no afectan al clip de origen. Existen puntos de tiempo donde Ultra inicia y detiene la reproducción del clip durante la sesión.

Para obtener más información, consulte [“Tareas de composición avanzadas” en la página 70](#).

En lo que se refiere a clips de vídeo asignados a otra capa diferente a la del clip de entrada y que son más largos, es preciso recortarlos para que acaben a la vez que el clip de entrada.

Para llevar a cabo esta acción, los pasos que se deben realizar son los mismos, tanto si se recorta un punto de entrada como de salida.

1. En el Monitor de vista previa de entrada y en el Monitor de vista previa de salida, arrastre el control deslizante de la vista previa hasta que aparezca el fotograma que desea recortar.
2. Para recortar el contenido anterior a la posición actual, haga clic en el botón Establecer situado a la derecha del campo del código de tiempo del punto de entrada. Para recortar el contenido posterior a la posición actual, haga clic en el campo Establecer punto de salida. El tiempo mostrado en la parte inferior izquierda del Monitor de vista previa de entrada se define como código de tiempo para el punto de recorte seleccionado y la Duración recortada que se lee a la derecha de los controles de punto de recorte indica la duración del clip según los ajustes actuales.

NOTA

Para poner nuevamente a cero el ajuste del punto de entrada o el ajuste del punto de salida al final del clip, haga clic en el botón Restablecer del control que corresponda.

NOTA

Si sabe el código de tiempo, también puede escribirlo directamente en el campo. En tal caso, no haga clic en el botón Establecer porque esa acción aplicaría el tiempo actual.

NOTA

Los controles de recorte se bloquean cuando la capa activa es el fondo de un decorado de VirtualTrak, que es un tipo especial de clip animado.

Reproducción en bucle del clip

Se puede definir un clip de vídeo asignado a cualquier capa para que se reproduzca en bucle mientras dure la sesión. De forma predeterminada, todas las capas, excepto la del clip de entrada, están definidas para reproducirse en bucle.

1. Si la capa a la que se ha asignado el clip de vídeo ya no es la capa activa, haga clic en su miniatura para activarla.

2. Seleccione Origen de bucle en la ficha Entrada.

NOTA

Para que un origen en bucle parezca bastante natural, la persona que lo ve no debe darse cuenta de dónde está el inicio y el final del clip cuando el clip vuelve a empezar. Si el recorte del punto inicial o final ayuda a lograr este resultado, se pueden utilizar para ello los controles Punto de entrada y Punto de salida.

NOTA

Raras veces, o ninguna, es preciso reproducir en bucle el clip de entrada, porque en teoría es el clip de origen más largo de la sesión. Si, por lo que sea, precisa reproducir en bucle el clip de entrada, la opción está también disponible para esa capa. La reproducción en bucle del clip de entrada creará un bucle infinito. Ultra define el final de una sesión a través del origen más largo sin bucle para evitar un ciclo sin fin.

Especificación del inicio de la reproducción de un clip de vídeo en la sesión

El ajuste Desplaz. en escena retarda el inicio de un clip de vídeo durante el tiempo especificado después del inicio de la sesión. Aunque se puede retardar el tiempo de inicio de cualquier clip de vídeo en todas las capas de cualquier tipo de decorado virtual, normalmente sólo se precisa hacerlo en sesiones en que se utilicen efectos VirtualTrak. Lograr la correcta temporización de tres puntos en el vídeo es la tarea más importante del ajuste de un clip con VirtualTrak. La mayoría de los efectos VirtualTrak abren un movimiento virtual de cámara que tarda unos segundos en seguir, modificar la panorámica o el zoom sobre el plano en el que se muestra el clip de entrada. Lo normal es esperar al menos hasta que el efecto Virtual Trak llegue a ese plano antes de que se comience a reproducir el clip de entrada, y se puede retardar su inicio hasta que el efecto finalice.

Estas instrucciones hacen referencia sobre todo al ajuste del tiempo de Desplaz. en escena de un efecto VirtualTrak, pero los pasos a realizar son básicamente los mismos con independencia de la capa en que se encuentre el clip o el tipo de decorado virtual asignado.

1. Cree una sesión con un decorado virtual que tenga un decorado de VirtualTrak y un clip de entrada en el que el sujeto entre caminando en el encuadre.
 - El nombre del decorado de VirtualTrak viene seguido de “(Trak)”. Un ejemplo de decorado de VirtualTrak es el decorado “Museum Intro (Trak)” de Decorados virtuales\Biblioteca museo (de MSL1).
 - Si no tiene un clip de entrada propio, utilice “Suzy – Wide – Walk in Left”, que se encuentra ubicado en C:\Archivos de programa\Adobe\Adobe Ultra CS3\Contenido\Clips de muestra\Clips de muestra NTSC.

2. En el Monitor de vista previa de salida, arrastre el control deslizante de la vista previa hasta el tiempo en que desea que se inicie la reproducción del clip. En lo referente a los efectos de VirtualTrak, normalmente se utilizan cuando aparece el plano del clip de entrada o, a veces, un poco después. Si ya ha incrustado el clip de entrada, desactive el incrustador para que pueda ver el plano.
3. Haga clic en el botón Establecer del ajuste Desplaz. en escena de la ficha Entrada. Con esta acción se aplica en este campo la contabilización de fotogramas actual del Monitor de vista previa de salida y se retarda la reproducción del clip de entrada hasta ese punto de la sesión.
4. Active nuevamente el incrustador y vuelva a reproducir la sesión en el Monitor de vista previa de salida para evaluar la temporización de la aparición del sujeto. Si la temporización no es correcta, es probable que se tenga que recortar el punto de entrada del clip de entrada tal y como se describe en “[Recorte de puntos de entrada y salida de un clip de vídeo](#)” en la [página 104](#). Por ejemplo, en el clip “Suzy – Wide – Walk in Left”, el sujeto no entra por la izquierda hasta el fotograma 17.
5. Si la posición del sujeto no es correcta en relación al decorado virtual, se deberá modificar la posición de la entrada. Para obtener más información, consulte “[Mover y modificar el tamaño de una salida en el plano de la capa: Controles Desplazamiento de entrada](#)” en la [página 95](#).

NOTA

Si desea tratar de ajustar la temporización de una sesión de VirtualTrak mediante un clip creado en Ultra, consulte el tutorial titulado “Ajuste del tiempo en una escena de decorado VirtualTrak”, que se puede encontrar en www.adobe.com/support/ultra.

Ajuste de un punto de pausa para un efecto de VirtualTrak

Algunos decorados de VirtualTrak permiten hacer una pausa en el efecto para que el movimiento virtual de cámara proporcione tiempo para reproducir un clip de vídeo, para que hable el sujeto o para que los créditos desciendan por la pantalla. Por ejemplo, en el decorado “Library Book to Talent with Pause” de Biblioteca de datos maestros 1 (MSL1), la cámara empieza con un plano corto de un libro que contiene el margen Origen B. Si se inserta el vídeo en el Origen B, se debe programar una pausa para que la cámara espere la cantidad de tiempo adecuada antes de iniciar la panorámica virtual de la ubicación del clip de entrada. También se puede introducir una pausa en una imagen fija para que la audiencia tenga tiempo de estudiarla.

Ultra define el tiempo en que se inicia la pausa, pero el usuario debe especificar el tiempo en que la pausa finaliza. Normalmente, para lograrlo, hay que realizar los siguientes pasos:

1. Seleccione el origen de entrada correcto.
2. En el Monitor de vista previa de salida, arrastre el control deslizante de la vista previa hasta el punto en que desea que se inicie o reanude el movimiento virtual de cámara.
3. Haga clic en el botón Establecer en el área de control Configuración de puntos de pausa de la ficha Escena. Se aplicará el tiempo del Monitor de vista previa de salida.

Ajuste del volumen de un clip de vídeo

Para controlar el volumen de una pista de audio de un clip de vídeo, seleccione la capa que corresponda y ajuste el control deslizante del volumen de la ficha Entrada. Esto es especialmente útil para eliminar el ruido ambiente de un clip que se utiliza como origen de una capa que no es la del clip de entrada.

Para silenciar el audio, mueva el control deslizante hacia la izquierda del todo.

Este ajuste afecta al volumen del archivo de salida final y a lo que se oír en Ultra.

Ajuste fino de la apariencia del vídeo

En esta sección se describen diversos ajustes que se pueden realizar en Ultra para dar retoques finales a un plano compuesto. Estos cambios pueden significar la diferencia entre una escena simplemente efectiva y una realmente convincente.

A continuación se indican las modificaciones que se pueden realizar fuera de Ultra para modificar el vídeo:

- **Coincidencia de medios mezclados:** Si los clips de entrada son DV comprimidos, pero el fondo se rodó en película, puede que los dos orígenes no coincidan a la perfección. Por norma general, lo que sucede es que el material de archivo parece muy limpio en comparación con el elemento. Como no hay manera de hacer que el clip de DV parezca tan limpio como la película, se puede comprimir el clip de vídeo en un NLE, como Premiere Pro, mediante el mismo códec, o bien se puede agregar ruido mediante Adobe Premiere Pro.

- Coincidencia del audio con el entorno virtual: En algunas situaciones, hay que procesar el audio de una escena compuesta para que el sonido sea como si se hubiera grabado en un entorno similar al decorado virtual en que la escena se desarrolla. Por ejemplo, si se define una escena en una gran catedral virtual, se puede agregar reverberación a la voz del actor. También se pueden modificar los ajustes de reverberación y de ecualización para simular la distancia relativa del micrófono entre planos cortos y planos generales. Además, se pueden mezclar sutiles efectos de sonido ambiente según corresponda, como ruido de la calle o viento en los árboles. En Ultra no se puede modificar el audio. Para ello, se puede utilizar una aplicación como Adobe Audition o Soundbooth.

Corrección de colores

Ultra permite al usuario ajustar colores de cualquier origen en la sesión. Para un clip de entrada, se pueden efectuar ajustes por separado para el procesamiento previo y el postprocesamiento. Las modificaciones realizadas en modo Procesam. previo se aplican al origen antes de incrustarlo y, por tanto, afectan a lo que el incrustador ve y con lo que debe trabajar. Los ajustes de postprocesamiento se aplican después del incrustamiento. Si el color del fondo no está bien saturado y, por tanto, no se incrusta bien, se puede modificar en el modo Procesam. previo. Si el sujeto incrustado no encaja bien en el decorado virtual seleccionado o hay que efectuar correcciones para contabilizar los ajustes de color de procesamiento previo, se pueden ajustar los colores en el modo Postprocesamiento. Para seleccionar el modo adecuado, seleccione la opción situada en la parte superior del área de control. Los controles de ambos modos son idénticos, a excepción del control deslizante Gama, que únicamente está disponible en el modo Postprocesamiento.

Para el resto de capas, Ultra no realiza ningún proceso como la incrustación, por lo tanto diferenciar entre procesamiento previo y postprocesamiento es irrelevante. Se pueden modificar los colores de las capas de un decorado virtual del mismo modo que se realiza en cualquier otro origen. Por ejemplo, si no le gustan los decorados Estudio digital en azul, puede utilizar el control Tono para modificar el color. Para acceder a estas capas, pulse Alt+P o bien seleccione Ver > Entradas mostradas > Predefinidas.

NOTA

Una de las principales motivaciones para cambiar los colores es la de dar a las diferentes capas un aspecto y contenido equiparables. Por lo general, los mejores resultados se obtienen si se realizan pequeños cambios en dos o más orígenes en vez de un gran cambio en un solo origen. Recuerde que conseguir una buena coincidencia entre el sujeto incrustado y las otras capas comienza cuando se rueda el vídeo del clip de entrada o se diseña un decorado personalizado para éste, con independencia de lo que ocurra posteriormente. Si se hace un buen trabajo en esta etapa del proceso, sólo se tendrán que efectuar pequeñas correcciones de color en Ultra.

Correcciones del color

De manera predeterminada los controles de la ficha Colores están deshabilitados. Antes de efectuar cualquier modificación es preciso seleccionar la opción Habilitar para activar los controles. Para los clips de entrada, se puede habilitar y deshabilitar los controles de Procesamiento previo y Postprocesamiento de manera independiente. Si ya ha modificado una capa y desea verla en su estado original, anule la selección de la opción Habilitar para desactivar los controles. Se conservarán todos los ajustes actuales.

Los controles de la parte izquierda de la ficha Colores (Brillo, Contraste, Saturación y Tono) son comunes a casi todas las aplicaciones de edición gráfica y de vídeo.

- **Brillo:** El brillo es una dimensión del color que representa su similitud en una serie de colores acromáticos que van desde lo más tenue (oscuro) a lo más brillante (deslumbrante).
- **Contraste:** Este control afecta a las variaciones tonales entre resaltes, tonos medios y sombras de la imagen. El contraste es la diferencia en propiedades visuales que hace que un objeto (o su representación en una imagen) se distinga de otros objetos y del fondo.
- **Saturación:** Este control afecta a la intensidad de un tono específico. Se basa en la pureza del color: un tono muy saturado tiene un color intenso y vivo, mientras que un tono menos saturado parece más apagado y gris.
- **Tono** Este control afecta al tipo de color (por ejemplo, rojo, azul o amarillo).

Los controles de la parte derecha de la ficha Colores (Nivel, Desplaz. y Gama) son aplicables tanto a todos los canales de color como a un solo canal. Cuando se trabaja con estos controles, primero se debe seleccionar el canal de color que se desea modificar. De manera predeterminada, se selecciona todo el espectro (RGB). Para seleccionar un canal, anule la selección de la casilla de verificación RGB y, a continuación, seleccione el canal deseado.

- **Nivel:** Este control afecta sólo a los píxeles que tienen valor en el canal de color seleccionado. Si, por ejemplo, se está trabajando en el canal rojo, los píxeles que tengan el valor rojo aparecerán menos rojos si se reduce el nivel y más rojos si se incrementa el nivel. Si se está trabajando en modo RGB en vez de en un único canal seleccionado, el resultado es similar al obtenido con el control Brillo, porque los tres canales se ajustan a la vez.
- **Desplazamiento:** Con este control deslizante se aumenta o se reduce el valor en el canal actual, independientemente de si un píxel tiene el color en cuestión. Si se selecciona el canal rojo y se aumenta este valor al máximo, los píxeles que eran verde puro (0/255/0) se convertirán en amarillo puro (255/255/0).

- **Gama:** El resultado de este control varía en función del valor inicial del canal seleccionado. Los resultados son más pronunciados en los valores que se encuentran entre 0 y 255, y menos pronunciados en los píxeles de los extremos del canal seleccionado. En los extremos absolutos, 0 y 255, no se aprecia ningún cambio. Si un píxel comenzó en amarillo verdoso (127/255/0) y se modifica el canal rojo, el color se modifica considerablemente hacia un verde más puro si se reduce la gama y hacia amarillo si se aumenta la gama. Si se selecciona el canal verde o azul, el píxel no se verá afectado en absoluto. La utilización del ajuste de Gama es similar a la del control deslizante de punto medio del control Niveles de Adobe Photoshop.

A medida que se ajusta el control deslizante de color, los resultados aparecen reflejados en el Monitor de vista previa de entrada y en el Monitor de vista previa de salida y en la pantalla de referencia del extremo derecho de la ficha Colores. Ultra ofrece una selección de ruedas de color y barras de color, cada una de las cuales proporciona una vista diferente del espectro de color y de cómo le afectan las modificaciones. Para cambiar la que aparece en la pantalla de referencia, seleccione una en la lista situada encima de la pantalla de referencia.

Almacenamiento y aplicación de los ajustes de color

Ultra permite al usuario guardar un perfil de ajustes de un color particular para aplicarlo en otras sesiones. Además, se puede usar esta característica en una sesión determinada para guardar uno o varios perfiles e ir cambiando entre ellos para ver el perfil que se prefiere. En cada perfil se guardan los ajustes de los modos Procesam. previo y Postprocesamiento de la ficha Colores.

- Para crear un perfil, haga clic en el botón Guardar situado en la parte inferior izquierda de la ficha Colores. Aparecerá el cuadro de diálogo estándar de Windows Guardar como. La ruta predeterminada es Mis documentos\Adobe Ultra CS3\Mis ajustes. La extensión del archivo del perfil es .ccs.
- Para aplicar un perfil existente a la sesión actual, haga clic en el botón Cargar, busque la carpeta correspondiente, si es preciso, y seleccione el perfil deseado.

Cómo agregar sombras y reflejos

Las sombras y los reflejos, si están hechos correctamente, son el toque final clave para que el sujeto parezca que realmente está en escena. Si no hay o si están mal hechos, estos efectos pueden echar a perder el resultado de la composición. Ultra permite al usuario generar hasta tres sombras virtuales y un único reflejo en el suelo y dos sombras en la pared. Además, Ultra permite cambiar su posición y aspecto para que queden siempre correctos.

Por lo general, crear sombras realistas virtuales es más fácil que tratar de conservar las sombras reales del clip de entrada, pero, además, puede proporcionar mejores resultados. Para obtener más información, consulte [“Mantener la sombra en un clip de entrada” en la página 81](#).

Además, si la única razón de conservar una sombra real es para utilizar el método de incrustación Aplicar puntos, con las sombras virtuales también se puede utilizar el más avanzado y efectivo método Establ. tecla. Para obtener más información, consulte [“Punto de incrustación múltiple \(Extensión de color\)” en la página 79](#) y [“Opción Establ. tecla” en la página 77](#).

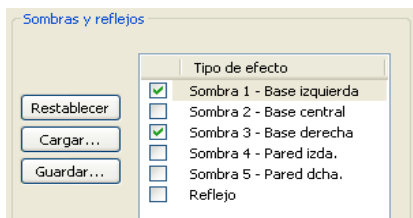
Habilitado de una sombra o reflejo y hacerlo el activo

Para activar o desactivar cada sombra o reflejo de manera independiente, seleccione sus casillas de verificación.

Como el mismo grupo de controles de la ficha Sombras sirve para ambos efectos, hay que habilitar y activar una sombra o un reflejo determinado antes de poder modificarlo. Si el efecto deseado está desactivado, al habilitarlo también se activa. Si ya está habilitado, hay que hacer clic en su nombre en la columna de la derecha para seleccionarlo y activarlo.

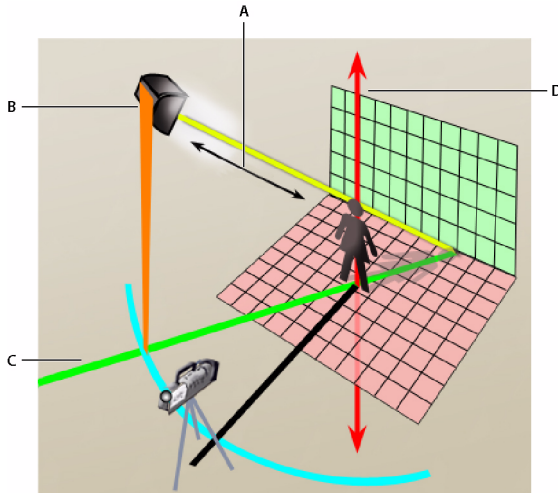
Al seleccionar la casilla de verificación de un efecto ya habilitado, lo selecciona como el activo, pero lo desactiva durante el proceso. Si los controles deslizantes aparecen atenuados, significa que el efecto activo está deshabilitado.

En el siguiente ejemplo, se han habilitado Sombra 1 y Sombra 3, pero Sombra 1 es el efecto activo.



Modificación de la posición de una sombra en el suelo

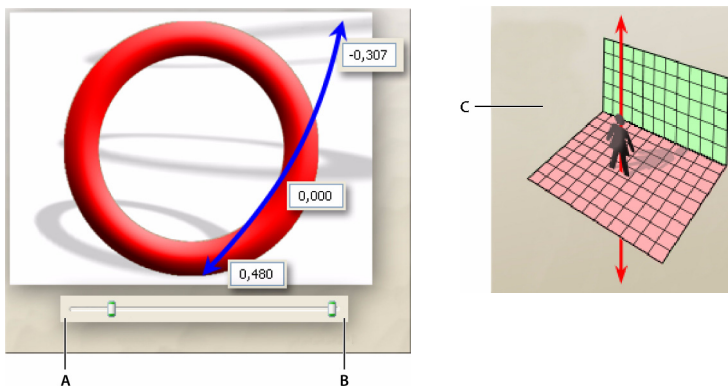
Existen cuatro controles para el ajuste de la posición de una sombra. En el diagrama siguiente se muestra el resultado de todos los controles. Aunque a simple vista el proceso puede parecer complejo, si se va paso a paso, vemos que el proceso es tan simple que probablemente se puede aprender a colocar una sombra cargando una de las sesiones de muestra y experimentando con los controles deslizantes.



A) Extensión B) Duración C) Ángulo D) Línea de base

Para colocar sombras y reflejos

1. Utilice el control deslizante Línea de base para alinear la parte inferior de la sombra o del reflejo con la parte inferior del sujeto. Al ajustar este control deslizante, se mueve el plano horizontal en donde la sombra se posa (la flecha roja del diagrama siguiente).



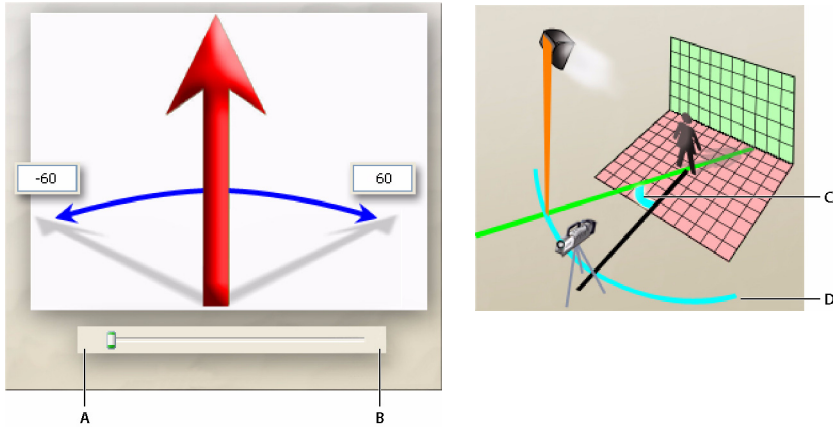
A) Barra del control deslizante Línea de base: ajuste superior B) Barra del control deslizante Línea de base: ajuste inferior C) La flecha roja indica la línea de base

SUGERENCIA

Si le cuesta alinear la parte inferior como desea, trate de modificar el valor Y del control Orientación en escena de la ficha Escena a 89° para que los bordes del plano de la capa y del plano de la sombra se acerquen. Cuando la posición horizontal es correcta, la parte inferior del sujeto y el extremo de la sombra coinciden y no queda espacio entre ellos ni están superpuestos.

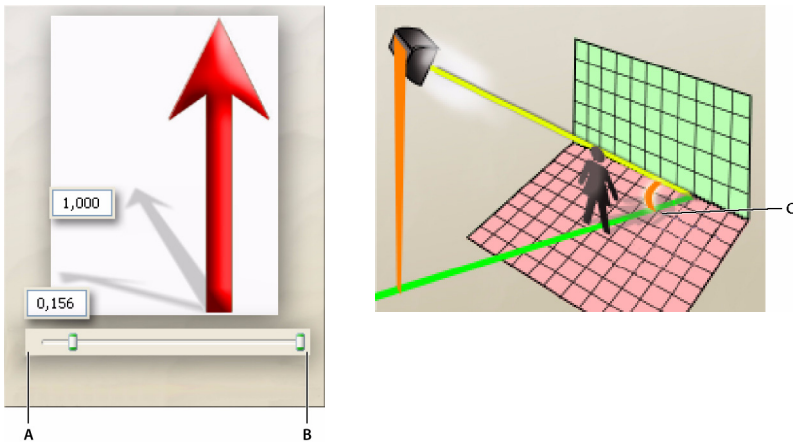
2. Utilice la opción Voltear verticalmente para especificar si la sombra aparece detrás del sujeto o frente al mismo. Con una iluminación clásica de tres puntos, la sombra de la luz posterior aparece frente al sujeto.

3. Ajuste el control deslizante Ángulo para definir la dirección en que la sombra se extiende a partir del sujeto. Esto se corresponde con el ángulo entre la línea de la cámara al sujeto (la línea negra en el diagrama siguiente) y el ángulo desde la luz que está sobre el sujeto (la línea verde en el diagrama siguiente). La modificación de este ajuste produce un resultado similar al del movimiento de la luz virtual en arco (la línea cian en el diagrama siguiente).



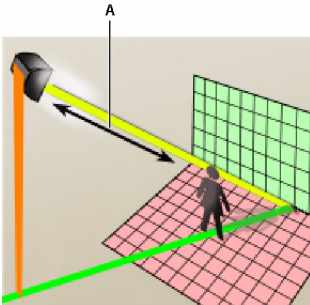
A) Barra del control deslizante Ángulo: ajuste izquierdo B) Barra del control deslizante Ángulo: ajuste derecho C) Ángulo D) Arco

4. Ajuste el control deslizante Duración para modificar la longitud de la sombra. Esta acción tiene el mismo resultado que incrementar o reducir la intensidad de la luz virtual aplicada.



A) Barra del control deslizante Duración: ajuste de luz alta y sombra corta B) Barra del control deslizante Duración: ajuste de luz baja y sombra larga C) Duración

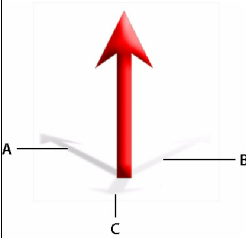
5. Ajuste el control deslizante Extensión para modificar el ancho de la sombra con relación al tamaño del origen. Esta acción tiene el mismo resultado que mover la luz más cerca o más lejos de la línea actual (línea amarilla del diagrama siguiente), que en el mundo real tiene que ver con mover la luz más cerca o más lejos y ajustar su altura (línea naranja del diagrama siguiente).



A) Extensión

SUGERENCIA

Cuando decida la cantidad de sombras a utilizar y el lugar en dónde deben ir, trate de imitar la posición de las luces del rodaje. Lo ideal sería diseñar la iluminación del rodaje con el decorado virtual en mente. En el siguiente gráfico se representan los tipos de sombras posibles a partir de una iluminación básica de tres puntos. Observe que la sombra de la luz clave es más oscura (es decir, más opaca) que el resto de sombras.



A) Sombra de la luz clave B) Sombra de la luz de relleno C) Sombra de la luz posterior

NOTA

La sutileza es crucial al agregar sombras virtuales. Si se agregan bien, quedarán integradas en la escena y la persona que la mire apenas se dará cuenta de ellas. En otras palabras, si las sombras o reflejos llaman la atención, es que son exagerados.

NOTA

Los controles para modificar la posición de una sombra o de un reflejo funcionan en relación con el plano de la capa. Por tanto, en algunas circunstancias, el resultado puede ser el contrario al esperado. Por ejemplo, si se voltea el plano de la capa mediante el control Orientación en escena, la sombra aparecerá frente al sujeto y el reflejo aparecerá detrás.

NOTA

Las tres sombras del suelo tienen diferentes posiciones predeterminadas, como describen sus nombres. La Sombra 1 - Base izquierda y la Sombra 3 - Base derecha se han diseñado para producir sombras alargadas proyectadas detrás del sujeto y a los lados. Aunque se pueden mover las sombras exactamente a las mismas posiciones, Adobe recomienda mantenerlas en sus sectores nativos por la sencilla razón de que es más fácil saber cuál es cuál si se vuelve a esos controles en una etapa posterior. La Sombra 2 - Base central se ha diseñado para rodear los pies del sujeto si existe una o varias luces en la parte superior. Su diseño es más desenfocado y amorfo, y el resultado del control Reducción difiere del resultado en las otras dos sombras.

Modificación de la posición de una sombra de pared

Al seleccionar la sombra de pared, un control de cuadrícula sustituye el grupo de controles deslizantes de posición utilizados para las sombras del suelo. Este control de cuadrícula permite al usuario ajustar el tamaño y la posición de la sombra. El rectángulo negro representa los bordes del fotograma que estamos viendo de la escena.

- Para mover la sombra a derecha y a izquierda del eje X, arrastre la cuadrícula hacia los lados o bien introduzca un valor en el campo X.
- Para mover la sombra verticalmente por el eje Y, arrástrela hacia arriba y hacia abajo o bien introduzca un valor en el campo Y.
- Para contraer o agrandar la sombra, mantenga pulsada la tecla Mayús y arrástrela hacia arriba y hacia abajo o bien introduzca un valor en el campo Z. Agrandar la sombra de la pared es un proceso similar al de aumentar la extensión de una sombra en el suelo, en cuanto que ambos efectos imitan el efecto de una fuente de luz cercana al sujeto. Contraer una sombra en la pared simula un aumento de la distancia entre el sujeto y la pared.

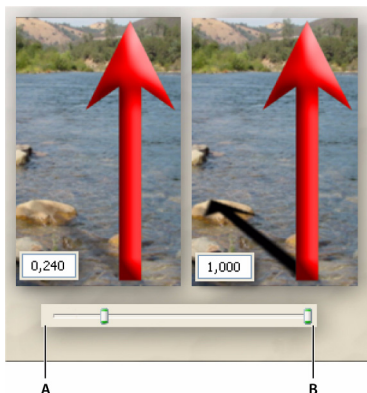
Modificación del aspecto de sombras o reflejos

Existen cuatro controles para modificar el aspecto de sombras o reflejos. Tres controles (Opacidad, Reducción y Borde de reduc.) hacen referencia a la opacidad y a la visibilidad del efecto. El control Desenfocado tiene que ver con la nitidez de los bordes.

Opacidad, Reducción y Borde de reducción

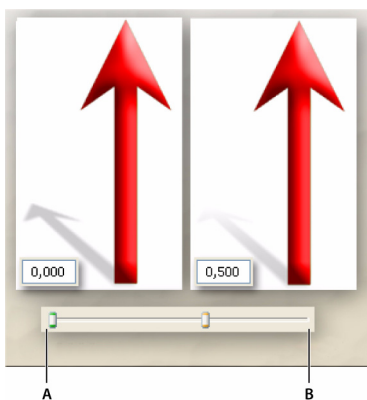
Estos controles interactúan unos con otros. Por lo general, los mejores resultados se obtienen si se modifican en el orden siguiente.

1. El control Opacidad afecta a la transparencia de la sombra o reflejo en toda su extensión. A medida que se aumenta la opacidad, el color de la sombra pasa a ser más negro.



A) Barra del control deslizante Opacidad: ajuste transparente B) Barra del control deslizante Opacidad: ajuste opaco

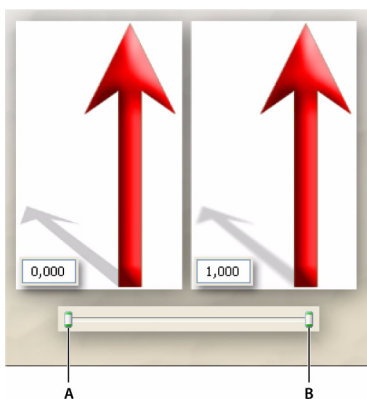
2. El control Reducción afecta al degradado de la transparencia. La sombra o el reflejo se vuelve más transparente a medida que se aumenta la distancia con el sujeto. Para ser más precisos, el control deslizante controla hasta dónde se aplica el degradado de la sombra. Más allá de ese punto, que variará en función de otros ajustes y de la naturaleza del fondo, el extremo de la sombra o del reflejo se atenúa hasta desaparecer. Como este valor se acerca al ajuste máximo (1,000), la parte del efecto que es visible es inferior a este valor.



A) Barra del control deslizante Reducción: sin reducción B) Barra del control deslizante Reducción: reducción total

3. El control Borde de reduc. estira y comprime el degradado del control Reducción. Si se estira el degradado, se alarga la distancia en la que la sombra o el reflejo va desde la opacidad de la línea de base (definida en el control Opacidad) hasta la transparencia total. Si mediante el ajuste del control Reducción, el extremo del efecto se hace invisible, puede hacer de nuevo visible toda la sombra. Si se comprime el degradado, se acorta la distancia en que la sombra o el reflejo se vuelven transparentes. Si el control deslizante está completamente a la izquierda, la reducción empieza en una línea nítida en vez de en un degradado, lo que puede servir para que una sombra o un reflejo aparezca al final abruptamente cuando alcanza un objeto en el fondo o en primer plano.

Si el control deslizante Reducción está fijado para uno de los extremos (0,000 o 1,000), el control del suavizado del borde no tendrá efecto alguno.



A) Barra del control deslizante Desenfoque: ajuste nítido B) Barra del control deslizante Desenfoque: ajuste confuso

Desenfoque

El control deslizante Desenfoque afecta a la nitidez de los bordes de la sombra o del reflejo.

Almacenamiento y aplicación de los ajustes de sombras o reflejos

Ultra permite al usuario guardar un perfil de ajustes para una única sombra o reflejo para aplicarlo posteriormente en otras sesiones. Además, se puede usar esta característica en una sesión para guardar uno o varios perfiles y cambiar entre ellos para ver el perfil que se prefiere.

Para crear un perfil

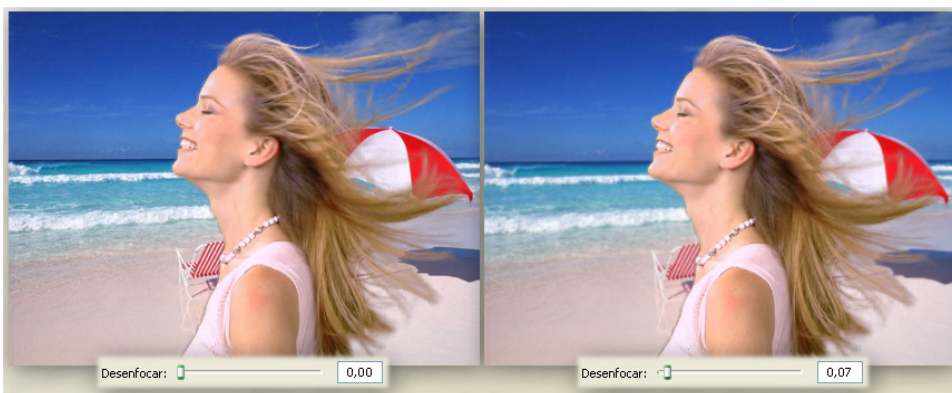
1. Seleccione la sombra o reflejo cuyo perfil desea guardar.
2. Haga clic en el botón Guardar situado en la esquina inferior izquierda de la ficha Sombras. Aparecerá el cuadro de diálogo estándar de Windows Guardar como.
3. Cambie la ruta mediante el campo Guardar en, si lo desea. La ruta predeterminada es Mis documentos/Adobe Ultra CS3/My Settings.
4. Introduzca un nombre en el campo Nombre de archivo. La extensión del archivo del perfil es .shw.

Para aplicar un perfil existente, seleccione una sombra o reflejo y, a continuación, haga clic en el botón Cargar, busque la carpeta correspondiente, en caso de ser necesario, y seleccione el perfil que desee.

Desenfoco de un origen

La profundidad de campo o la nitidez del foco, en diferentes capas de una imagen compuesta, puede marcar la diferencia en el realismo de la imagen y puede resaltar sutilmente lo más importante en la imagen. Para desenfocar digitalmente cualquier capa en una sesión, selecciónela para activarla y ajuste el control deslizante Desenfocar de la ficha Entrada.

Este ajuste hace referencia a un efecto de iluminación. En el ejemplo siguiente, el fondo de la parte izquierda de la imagen es nítido. El fondo de la parte derecha de la imagen se ha desenfocado un 0,07, justo para hacer que la sombrilla, la tumbona y las olas aparezcan ligeramente confusas y para acentuar así la distancia de detrás del sujeto.



Almacenamiento del vídeo terminado

Ultra cuenta con varias opciones para la exportación de la composición de salida de una sesión para su utilización en sistemas de edición no lineales (NLEs) y otras aplicaciones gráficas y de vídeo. Se pueden producir vídeos en HD y SD, en las relaciones de aspecto 16:9 y 4:3, y se pueden guardar como una serie de imágenes fijas o en vídeo. Además, se puede escoger entre varias velocidades de fotogramas, con las opciones de progresivo y entrelazado. Ultra es compatible con aplicaciones como After Effects® y Adobe® Premiere® Pro, así como con otros programas de edición de vídeo populares.

Aunque a menudo se comprime el vídeo para su distribución una vez terminado, se debe evitar comprimir y descomprimir los clips a medida que se trabaja en ellos en las diferentes etapas del proceso de postproducción, ya que cada ciclo degrada la calidad del audio y del vídeo. Si se está trabajando con la producción de una película de Ultra en un NLE o en otra aplicación, Adobe recomienda que guarde las películas de salida sin comprimir. De este modo, el vídeo tendrá una mayor calidad, pero también los archivos correspondientes serán más grandes. No obstante, el producto terminado se comprimirá después. Para guardar clips sin comprimir, defina el formato DirectShow y defina el códec Sin comprimir. Los botones para guardarlos como origen de 24 bits o de 32 bits aparecerán debajo del campo del códec. Deje este ajuste en 24 bits.

La compresión sin pérdidas puede y debe utilizarse para intercambios entre Ultra y los sistemas de edición no lineales.

SUGERENCIA

Por lo general, las películas de salida se deben guardar en la misma resolución que usará el editor. Una situación que puede acarrear problemas es la diferencia entre 720x480 y 720x486. Si se utiliza un clip exportado de Ultra a 720x480 en un editor en 720x486, pueden producirse problemas, porque algunos NLEs no estiran correctamente el vídeo de 480 líneas para que rellenen las 486 líneas, lo que a su vez causa problemas con el orden de los campos. Mientras que esto es un problema en los NLEs, no es así en Ultra, ya que estos problemas se pueden evitar si se exporta la sesión en la resolución adecuada.

Para guardar el vídeo terminado

1. En la ficha Salida, seleccione un formato:
 - DirectShow: DirectShow es un componente de Windows compatible con una amplia variedad de códec de vídeo. De forma predeterminada, DirectShow acepta diversos formatos de archivo de medios comunes, tales como ASF, MPEG, AVI, MP3 y archivos de sonido WAV.

- QuickTime: QuickTime de Apple es un formato de archivo para un paquete de archivos de audio, vídeo e imagen fija. Para producir un archivo QuickTime, es preciso tener instalado el programa QuickTime en el equipo.
 - Secuencia de fotogramas: Esta opción permite al usuario exportar cada fotograma de la sesión en una imagen fija. Para obtener más información, consulte [“Salida de imágenes fijas \(Secuencia de fotogramas\)” en la página 123](#).
2. Seleccione un códec. Las opciones de códec disponibles en la lista dependerán del formato seleccionado y, en el caso de DirectShow y QuickTime, de los códec instalados en el equipo.
 3. En función de la opción de códec seleccionada, puede que el botón Configurar aparezca habilitado. En tal caso, significa que el códec tiene parámetros que se pueden personalizar. Consulte la documentación correspondiente al códec para obtener más información sobre las opciones del cuadro de diálogo Configuración.
 4. Según la opción de códec, puede haber opciones adicionales para escoger. A continuación se indican algunas de dichas opciones:
 - Opciones Sin comprimir: Origen 24 bits (estándar) o 32 bits (conserva el canal alfa). Para obtener más información, consulte [“Salida de clips o imágenes fijas con un canal alfa” en la página 124](#). Si se selecciona el origen de 32 bits, también está disponible la opción de invertir el canal alfa para la compatibilidad con aplicaciones que interpretan los canales alfa como alfa de película (0 equivale a opacidad) en vez de alfa de vídeo (0 equivale a transparencia).
 - Codificador de vídeo DV Tipo 1 (archivo que contiene flujos separados para audio y vídeo) o bien Tipo 2 (un único flujo para audio y vídeo). El tipo más común es el Tipo 2. Con el Tipo 1, el audio-vídeo multiplexado se conserva en la multiplexación original y se guardan juntos en la sección de vídeo del archivo AVI. Con este método se consigue un tamaño de archivo relativamente pequeño, pero las aplicaciones de Windows basadas en API Vfw no lo aceptan.
Con el Tipo 2, el audio se guarda en un flujo de audio adicional en el archivo. Este tipo lo aceptan las aplicaciones Vfw, pero el tamaño del archivo resultante es mayor.
 5. Seleccione una resolución. Algunos códec bloquean esta opción.
 6. Seleccione una velocidad de fotogramas. Las velocidades de fotogramas disponibles variarán en función de si se está trabajando en modo NTSC o en modo PAL.
 7. Seleccione un orden de campos compatible con la aplicación de edición. Si no está seguro del campo que debe ir primero, consulte la documentación del NLE. En los vídeos de definición estándar (como DV NTSC) normalmente el primer campo es el más bajo, mientras que en los formatos de alta definición (como DVCProHD 1080i), el primero es el superior.

8. Habilite el Filtro de parpadeo si la escena compuesta contiene líneas finas de gran contraste u otros dibujos que puedan producir un desagradable efecto estroboscópico en un vídeo entrelazado. La ropa con dibujos finos puede provocar este problema.
9. Introduzca un nombre para la película de salida en el campo Nombre de archivo.
10. Si desea que la película de salida se guarde en otra ruta diferente a la mostrada en el campo Carpeta, haga clic en el botón Examinar y defina la ruta correspondiente.
11. Haga clic en el botón Guardar salida para exportar el vídeo. La barra de estado indica el porcentaje de trabajo terminado y en el campo Tiempo restante se indica el tiempo que queda para terminar.

NOTA

Observe que una de las opciones de la ficha del panel de control (relación de aspecto) no se incluye en esta secuencia de pasos. Esto se debe a que debería haber seleccionado 4:3 ó 16:9 al crear la sesión. Modificar esta opción en este punto podría significar tener que volver a colocar todas las capas y volver a programar todos los movimientos virtuales de cámara.

Salida de imágenes fijas (Secuencia de fotogramas)

Ultra permite al usuario exportar la sesión como una serie de imágenes fijas en vez de como clip de vídeo. Algunas herramientas avanzadas de edición de imagen trabajan mejor con este tipo de secuencia de fotogramas que con vídeo. Gracias a este formato de archivo, el contenido editado se puede también utilizar en aplicaciones estándar de edición de imagen, como Adobe Photoshop y Fireworks.

Para exportar una serie de imágenes fijas, seleccione la opción Secuencia de fotogramas en el campo Formato y, a continuación, seleccione el tipo de imagen en el campo Códec. La velocidad de fotogramas, el orden de campos y la resolución también son aplicables a pesar del hecho de estar exportando imágenes fijas y no vídeo. El resultado de realizar la exportación de este modo es una serie de imágenes secuenciales numeradas, una por cada fotograma. El texto que se introduzca en el campo Nombre del prefijo de imagen aparecerá en el inicio de cada nombre de archivo de imagen, antes del número de la imagen. Como una sesión de sólo un minuto de duración genera unas 1.000 imágenes, se puede crear una carpeta para cada secuencia de fotogramas que se exporte. Para ello, utilice el cuadro de diálogo que aparece al hacer clic en el botón Examinar de la carpeta de salida.

Salida de clips o imágenes fijas con un canal alfa

Si desea producir un clip que contenga sólo el clip de entrada con los sujetos incrustados y el resto del fotograma transparente, defina el formato DirectShow AVI, defina el códec Sin comprimir y, a continuación, seleccione Origen 32 bits. Esta opción también está disponible cuando se exportan imágenes fijas (Formato = Secuencia de fotogramas) como PSD, PNG, BMP, TIFF, etc.

Al exportar en 32 bits, sólo se incluye la capa del clip de entrada y se omiten todos los ajustes relativos a tamaño, posición y orientación, así como los predefinidos para el decorado virtual o definidos por el usuario mediante las fichas Escena, Entrada y Panorámica y zoom. En otras palabras, las películas de salida de 32 bits son 1:1 en relación con el origen de la capa del clip de entrada. Si el Monitor de vista previa de entrada es 1:1, lo que se ve es lo que aparece en la película de salida.

Actualización del software

A menudo, el primer paso para resolver los problemas de software es comprobar que se está utilizando el software más actualizado para la aplicación, los controladores de dispositivos y el sistema operativo.

Actualización de Ultra

Si tiene problemas con Adobe® Ultra® CS3 y dispone de conexión a Internet, Adobe le recomienda que compruebe si está utilizando la versión más actualizada del software de Ultra antes de intentar otras soluciones.

Para buscar actualizaciones, seleccione Ayuda > Actualizaciones. Siga las instrucciones en pantalla para buscar una actualización y descargarla, si hay alguna.

Es posible que la actualización no solucione el problema inmediatamente, pero puede mejorar la capacidad de los técnicos de Adobe para identificar el problema y encontrar una solución.

Actualización de los controladores de dispositivo

Los dispositivos de hardware conectados a un equipo, como el ratón, la webcam y la tarjeta de sonido, requieren archivos conocidos como *controladores de dispositivos* que indican al sistema operativo y al demás software cómo interactuar con los dispositivos. Los fabricantes de hardware publican, a menudo, controladores nuevos que pueden mejorar el rendimiento o solucionar problemas de compatibilidad.

Si los dispositivos operan con Ultra, Adobe le recomienda que no los actualice, ya que los controladores nuevos pueden ocasionar problemas nuevos.

Si desea obtener los controladores más recientes para los dispositivos conectados a un equipo de escritorio, vaya al sitio Web del fabricante del dispositivo. Si desea obtener los controladores más recientes para los dispositivos conectados a un equipo portátil, a veces es mejor ir al sitio Web del fabricante del portátil.

Si el dispositivo cumple los requisitos mínimos, seguramente funcionará con Ultra. Si tiene problemas, consulte el sitio Web de soporte técnico de Adobe Ultra en www.adobe.com/support/ultra para acceder a la información más actualizada.

Actualización del sistema operativo Windows®

En determinadas circunstancias, es posible que tenga que actualizar el sistema operativo Windows.

1. Abra Internet Explorer.
2. Seleccione Herramientas > Windows Update.
3. Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla.

Soporte técnico

Adobe está encantado de ayudarle a identificar y solucionar los problemas que pueda tener con el software de Ultra.

Proporcione información completa y precisa sobre el sistema del equipo para ahorrar tiempo y ayudarnos a aislar la causa del problema. Si desea ver información básica resumida sobre la configuración del sistema, seleccione Ayuda > Acerca de Adobe Ultra. Si utiliza el correo electrónico o el foro de usuarios para obtener ayuda, copie y pegue esta información (excepto la información de copyright) en el mensaje.

Ejecute también la herramienta de diagnóstico de DirectX y envíe los resultados junto con la descripción del problema.

Páginas Web de soporte técnico

Para obtener información sobre soporte técnico, visite la página de soporte técnico de Ultra en www.adobe.com/support/ultra. En las páginas de soporte técnico, puede revisar las sugerencias de solución de problemas y las actualizaciones más recientes, además de acceder a los foros de usuarios de Adobe. Los participantes de los foros son de todo tipo, tanto novatos como expertos, y ofrecen consejos y sugerencias. Si tiene alguna pregunta acerca de Ultra, probablemente encontrará la respuesta en el foro.

Ejecución de la herramienta de diagnóstico de DirectX

1. Abra la herramienta de diagnóstico de DirectX (DxDiag):
 - En Windows XP, seleccione Inicio > Ejecutar y escriba `dxdiag` en el campo Abrir; a continuación, haga clic en Aceptar.
 - En Windows Vista, seleccione Inicio, escriba `dxdiag` en el cuadro de texto Buscar y pulse Intro.
2. Cuando la barra de estado situada cerca de la esquina superior izquierda de la barra de diálogo desaparezca, haga clic en el botón Guardar toda la información. Aparece el cuadro de diálogo Guardar como.
3. Especifique una ubicación y nombre de archivo y, a continuación, haga clic en el botón Guardar.
4. Localice y abra el archivo resultante, y copie y pegue su contenido en el mensaje.


Archivo StatusLog.txt

Para solucionar determinados problemas, es posible que el departamento de soporte técnico le pida el contenido del archivo StatusLog.txt. Cada vez que se inicia Ultra, la aplicación crea una lista en este archivo de todos los componentes del sistema que intenta inicializar. Si el inicio falla en un componente determinado, puede que la causa del fallo se indique en la última entrada de este archivo. A veces, el problema se puede solucionar actualizando el controlador del componente.

El archivo StatusLog.txt se encuentra aquí:

- Windows XP: `C:\Documents and Settings\[nombre de usuario]\Local Settings\Application Data\Adobe\Adobe Ultra CS3`
- Windows Vista: `C:\Users\[nombre de usuario]\AppData\Local\Adobe\Adobe Ultra CS3`

Síntomas y soluciones

Síntoma	Solución
<p>Al hacer clic en el botón Establ. tecla, el sujeto se convierte en un fantasma, similar al de la imagen siguiente:</p> 	<p>El sujeto estaba en el fotograma cuando hice clic en el botón Establ. Tecla. Para recuperarse, arrastre el deslizador de vista previa hasta un fotograma de referencia clara (donde sólo se vea el fondo de pantalla de color) y vuelva a hacer clic en el botón Establ. tecla o utilice uno de los métodos de punto clave. Para obtener más información, consulte “Configuración de puntos de incrustación (método Aplicar puntos)” en la página 78.</p>
<p>Al reproducir una sesión en el Monitor de vista previa de salida o guardar una película de salida, la sesión continúa después de terminar el clip de entrada.</p>	<p>Hay un clip de video en otra capa que tiene una duración total mayor que la del clip de entrada o tiene el valor Desplaz. en escena establecido para seguir reproduciéndose cuando termine el clip de entrada. Ultra sigue reproduciéndose hasta que llega al final del último clip. Identifique los clips que se siguen reproduciendo cuando el clip de entrada termina y recórtelos para que terminen al mismo tiempo que el clip de entrada.</p>

Índice

Numérico

24 bits 41

A

actualizaciones 5, 125
Adobe OnLocation 60
ajustes de color, guardar 111
ajustes de incrustador, guardar 87
alfa de película 62
alfa de vídeo 62
ampliar 27
Amplif. GPU 29, 76
anclaje mate 82
archivo de registro 127
archivo Léame 2
atención al cliente 126
ayuda 2

B

bibliotecas 42
bucle 105

C

campos de código de tiempo 28
capa activa
 acerca de 17
capas
 asignación de orígenes 61
 cambio de orígenes 61
 desplazar y aumentar la entrada 95
 miniaturas 22
 orientación en escena 90
 posición en escena 90
 tamaño 90

Centro de diseño 4
Centro de diseño de Adobe 4
clips de entrada
 acerca de 16
 recorte y enmascarado 82
 reproducir 22
códecs 122
color, corrección 109
Configuración de puntos de pausa 107
configuración de puntos de pausa 34
control de color 31
controladores 125
controles de cuadrícula 28
controles de Desplazamiento de entrada 38
controles de generación de mate 30
controles de la cuadrícula 100
controles de Orientación en escena 35
controles de Posición en escena 35
controles de postprocesamiento 32
controles de procesamiento previo 33
Controles Desplazamiento de entrada 95
corrección del color 109
curso de Adobe en vídeo 3
curso en vídeo 3

D

decorados maestros 18
decorados virtuales
 acerca de 15, 18
 desplazamiento 73
 encartes 94
 enquadre 63
 escalado de la entrada 98
 nombrar 19
 personalización 72
 predeterminados para la nueva sesión 51
 proporción de aspecto 63

- descargas
 - actualizaciones, plugins y versiones de prueba 5
- descargas de software 5
- descripción general 9, 13
- desenfocar un origen 120
- deslizadores 27
- Desplaz. en escena 106
- dirección en entornos virtuales 60
- duración 104
- DV Tipo 1 y Tipo 2 41
- DV, Tipo 1 y Tipo 2 41
- dxdiag 127

E

- encartes
 - colocación 94
- encuadre 56, 63, 89
- enmascarado 82, 83
- enmascarado de zonas 82

F

- ficha Escena 90
- filtro de parpadeo 42
- flujo de trabajo 9
- fondos
 - acerca de 15
 - creación 67
- formato de vídeo, selección 1
- formatos, entrada 65

G

- guardar
 - ajustes de color 87, 111
 - imágenes fijas 123
 - películas de salida 121

H

- herramienta de diagnóstico de DirectX 127
- herramienta Mover 27
- herramientas 24

I

- imágenes fijas, guardar 123
- incrustación
 - afinación 84
 - descripción general 75
 - eliminación de sombras 80
 - mantener sombras 81
 - Método Aplicar puntos 78
 - Método Establ. tecla 77
 - métodos 75
 - procesamiento previo del fondo 76
- inicio rápido 10
- instalación 1
- interfaz de usuario 20
- interpretación del canal alfa 62
- introducción 9
- Invertir alfa 41, 62

L

- LiveDocs 2

M

- márgenes
 - acerca de 16
- menú Aspecto 62
- menús 44, 47
- Método Aplicar puntos 78
- Método Establ. tecla 77
- miniaturas, capa 22
- modificación del tamaño de la entrada 98
- Modo Plus-90 98
- Monitor de vista previa de entrada 22
- Monitor de vista previa de salida 25

N

- NTSC 1
- nueva sesión 51

O

- orden de campos 63
- orientación de capas 90
- Origen 32 bits 41

orígenes

- asignación a capas 61
- cambio 61
- formatos permitidos 65
- recortar 104

P

PAL 1

- panorámica 27, 99
- pantallas azules 57
- pantallas de color 57
- pantallas verdes 57
- pestaña Colores 32
- pestaña Entrada 36
- pestaña Escena 34
- pestaña Incrustador 29
- pestaña Panorámica y zoom 35
- pestaña Salida 41
- pestaña Sombras 39
- pestañas 29
- plugins 5
 - Adobe Store 5
- posición de capas 90
- Punto de entrada 104
- Punto de salida 104
- puntos de incrustación 78

R

- rebase, reducción 59
- recorte 82, 83
- recorte de clips 104
- Recorte de entrada 83
- recorte de entrada 39
- reflejos 39, 111
- relación de aspecto de decorados virtuales 63, 104
- reproducir
 - clips de entrada 22
 - sesiones 25
- requisitos del sistema 1
- requisitos, sistema 1
- rotación de la entrada 97

S

- secuencias de fotogramas 123
- sesiones
 - acerca de 51
 - apertura 52
 - creación 51
 - guardado 52
 - reproducción y vista previa 25
- solucionar problemas 128
- sombras, agregar 111
- sombras, mantener 81
- soporte 126
- soporte técnico 126
- StatusLog.txt 127
- superposición del área segura 25
- superposiciones
 - acerca de 16
 - creación 68

T

- tamaño de capas 90
- tarjetas gráficas 76
- telones de fondo 57
- temporización 104
- tiempo y configuración del clip de entrada 36
- tutorial 10

U

- underscan 54

V

- versiones de prueba 5
- vestuario 59
- VirtualTrak 19, 106
- vista de fotograma completo 27
- Vista previa activa 54
- vista previa de la salida 25
- volumen del audio 108
- volumen, audio 108

Z

- zona de acción segura 25
- zoom 27, 99

