

UNIVERSIDAD DEL SURESTE

Gabriela Nájera Bravo

7mo

Diseño Gráfico

TALLER DE MULTIMEDIA

Prof. Andrés Alejandro Reyes Molina



# PREPARAR E IMPORTAR EL MATERIAL

## GENERALIDADES

En este punto nos damos cuenta que premiere y Ae tienen las mismas cualidades como referencias, comandos y uno de los más destacados (importar).

### Similitudes

- Reemplazar el material de archivo.
- Volver a cargar el material de archivo.
- Interpretar el material de archivo.
- Nueva carpeta.
- Nueva composición

## IMPORTAR ARCHIVOS DE VIDEO

Tener en cuenta si el archivo fue editado en Pr.

1. Ventana material de archivo
2. Localizar un segmento
3. Total, de fotogramas



El entrelazado nos permite ajustar la velocidad de los fotogramas en cada composición.

## MANIPULACIÓN BÁSICA DEL MATERIAL

Aquí encontramos comandos que nos permiten interpretar el canal alfa, entrelazar campos de video y velocidad de los fotogramas.



- Bucle de video
- Relación de aspecto del pixel
- Visualizar el material
- Archivo de uno a otro
- Aplicación original
- Marcadores posición y proxy
- Sustituir Ficheros

## ARCHIVOS CREADOS DIGITALMENTE

Preparación de imágenes fijas: Considera aspectos como ajustar tamaño, parte de la imagen que nos servirá, considerar transparencias, duración, tamaño y evitar líneas fijas.

Secuencia de imágenes: Para abrir archivos 3D nos dirigimos a la ventana importar archivo, formato JPEG, clic en forzar orden alfabético y clic en la casilla secuencia.

Imágenes con canal alfa: La opacidad se mide por valores (formatos) TGA, PS, IMAGE, TIFF, Quick Time, EPS, PDF Y AI.

Interpretación del canal alfa: Al importar un archivo al canal alfa nos aparecerá una venta la cual nos preguntará como queremos interpretar nuestro archivo recto, ignorar o pre multiplicado.



Archivos en Ps: los archivos hechos en Photoshop se conservan íntegros en Ae.

Proyectos de Pr: Los archivos aparecen sin transparencia manteniendo su posición y duración original.

Ficheros en Ai: Requieren fuentes disponibles en ambos programas, las áreas vacías pasan hacer transparentes, usar siempre RGB.

Imágenes 3D: Canales en RGB y alfa.

Proyectos Ae: Todo el contenido se colocará en la ventana proyecto de archivo nuevo.