 Institución Educativa "La Esperanza"	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA	
	GUÍA DE APRENDIZAJE EN CASA	
	SECCIÓN: BACHILLERATO	
NODO: CIENTÍFICO	ASIGNATURA: INTEGRACIÓN Y DISEÑO DE MULTIMEDIA	
GRADO: ONCE GRUPO:	DOCENTE: STEFANNY CRUZ CANO	
ESTUDIANTE:		

FECHA DE INICIO_ 22/ABRIL/2021

FECHA DE FINALIZACION 14/MAYO/2021

Competencia: Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.

Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno.

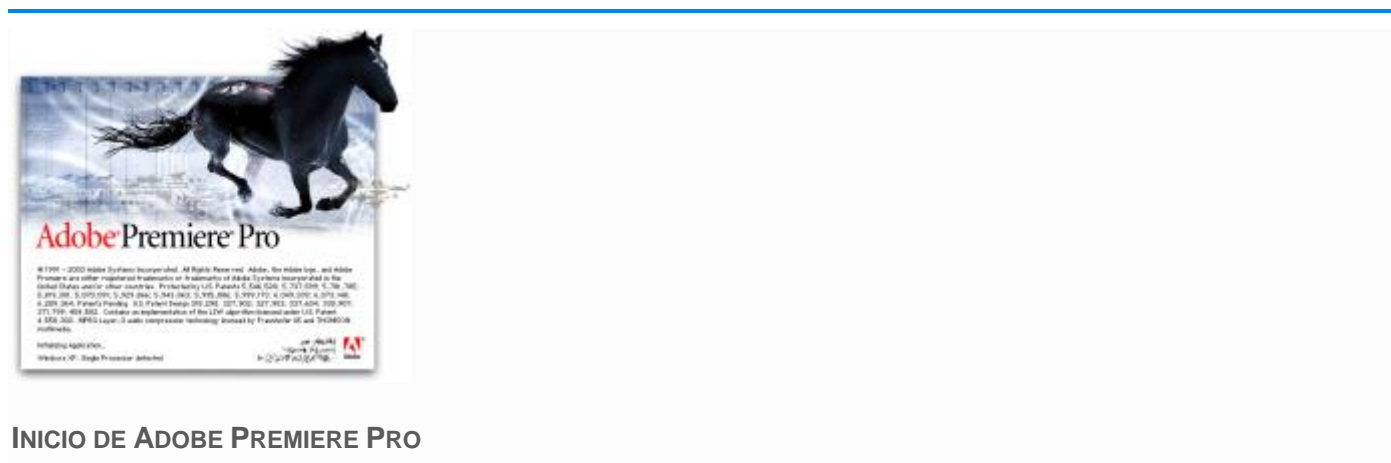
Estructura guía: Guía # 4

Parte conceptual

ADOBE PREMIER: EDICION DE VIDEO

Adobe Premiere Pro (Pr). Antes conocida como Adobe Premiere, es la herramienta de edición de video más utilizada, por su interfaz altamente intuitiva y facilidad de manejo, y por la potencia de sus filtros y transiciones que permiten editar videos con gran calidad y dinamismo. También permite trabajar el sonido, siendo una herramienta completa para la edición de video digital.

DESCRIPCIÓN DE ADOBE PREMIERE PRO



INICIO DE ADOBE PREMIERE PRO

ES PARTE DE LA FAMILIA ADOBE CREATIVE SUITE, UN CONJUNTO DE APLICACIONES DE DISEÑO GRÁFICO, EDICIÓN DE VIDEO Y DESARROLLO WEB DESARROLLADO POR ADOBE SYSTEMS.

Es la herramienta definitiva para la edición, el montaje y la composición de vídeo. Adobe Premiere Pro constituye una versión mejorada y optimizada de la aplicación, que conserva los aspectos esenciales del producto original (como la edición basada en una línea de tiempo), y a la vez añade gran funcionalidad y soporte para un amplio número de formatos de audio y video, permitiendo la edición no lineal en tiempo real y la incorporación de transiciones y efectos especiales.

Entre las funciones principales de este software se puede encontrar: producción del contenido en DVD y discos Blue-ray grabación directa en disco y supervisión profesional desde el inicio, producción de contenido para dispositivos móviles, paneles de proyectos con búsqueda inteligente de archivos, movimientos lentos de alta calidad con reasignación de tiempo y mucho más.

CARACTERÍSTICAS

- Edición no lineal en tiempo real.
- Corrección avanzada de color basada en Photoshop CS.
- Procesador de vídeo YUV.
- Administrador de proyectos.
- Líneas de tiempo múltiples y jerarquizadas.
- Personalización del espacio de trabajo.
- Mezclador de audio con soporte para sonido surround 5.1.
- Soporte para múltiples formatos de audio y video.
- Uso de fotogramas clave para animar propiedades de gráficos y videos.
- Integración con otras aplicaciones, tales como Photoshop, Encore y After Effects.

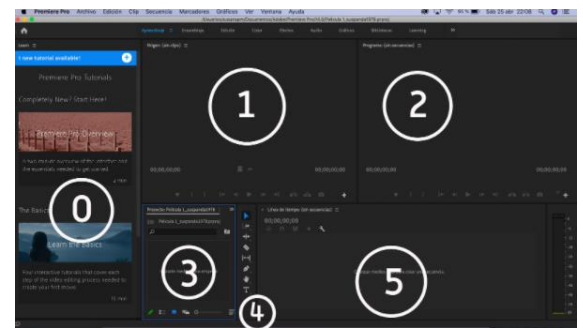
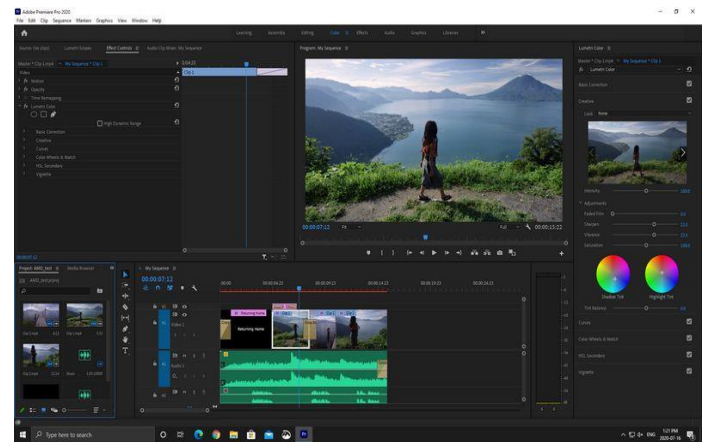
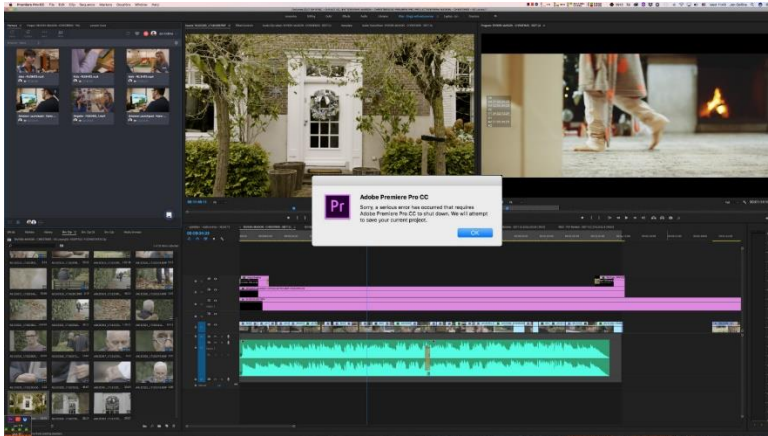
VENTAJAS



VENTANA DE ADOBE PREMIERE PRO

- Trabajo en tiempo real tanto de edición como exportación a cualquier otra aplicación Adobe.
- Ventana de proyectos.
- Monitores.
- Línea de tiempo.
- Rápido reconocimiento de herramientas.
- Acceso a configuración de entorno de trabajo desde Windows.
- Mejor rendimiento.
- Soporta el Video Digital (DV).

EJEMPLOS:

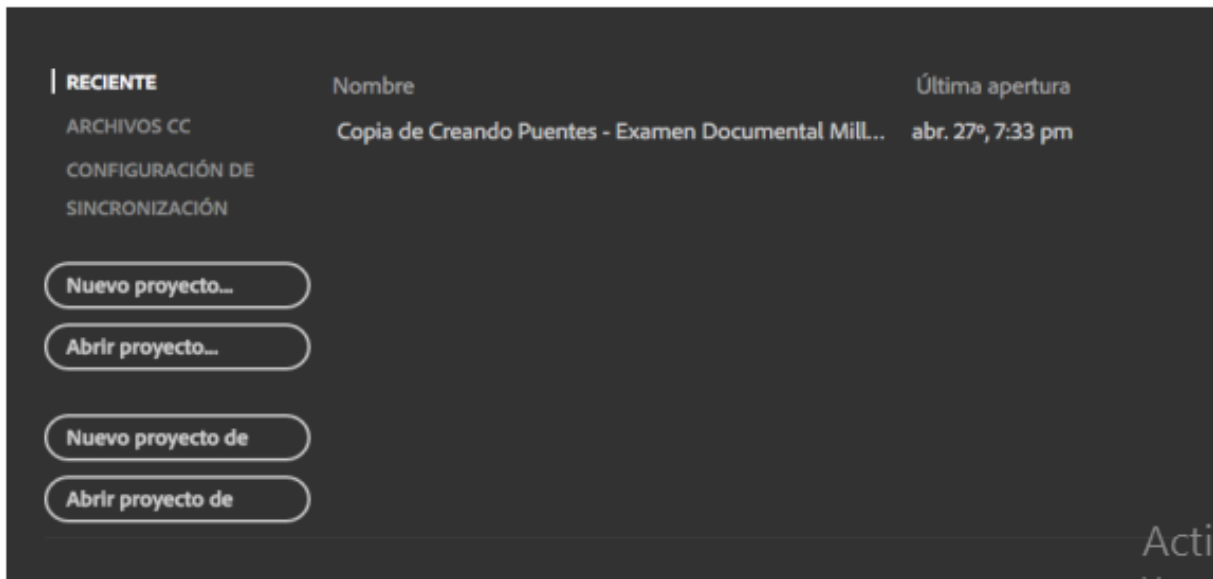


ACTIVIDADES:

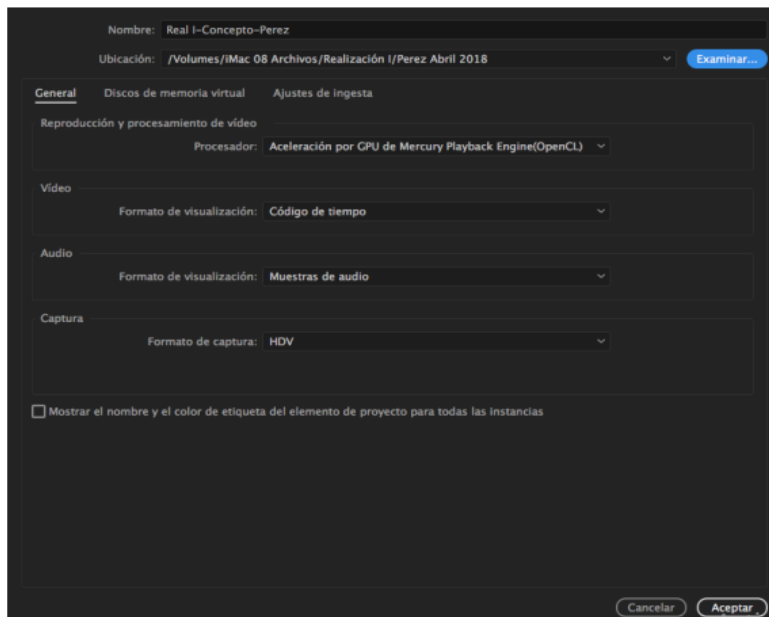
Los estudiantes desarrollaran un proyecto audiovisual basado en su proyecto formativo, guiados por la indicaciones de la docente y paso a paso irán manejado las principales herramientas del programa adobe premier para elaborar un corto video donde contarán en que consiste el proyecto que han venido trabajando durante la media técnica.

Para esto cada clase se irán abordando los conceptos básicos de edición de video como se muestra a continuación:

1. Se abrirá la primer ventana donde se listan los proyectos recientes. Para crear un proyecto nuevo: [Nuevo Proyecto].

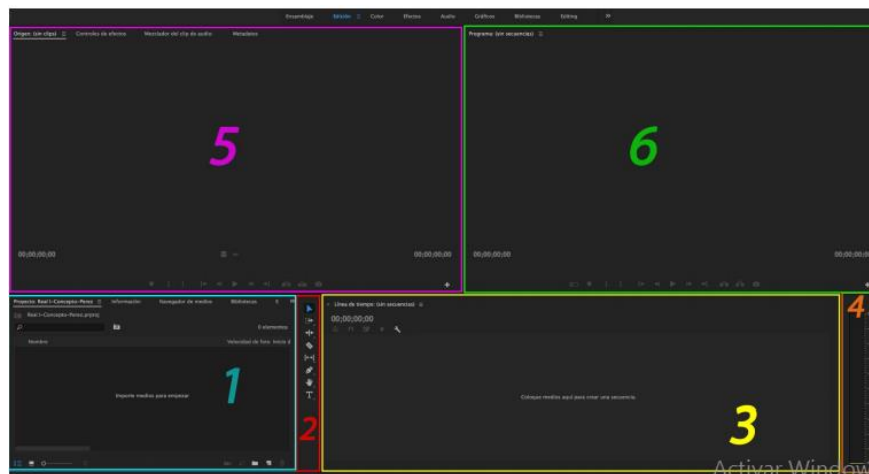


Luego debes especificar la ubicación en donde quieres guardar el proyecto. Este debe ser en la carpeta del equipo que elijas para guardar tu proyecto.



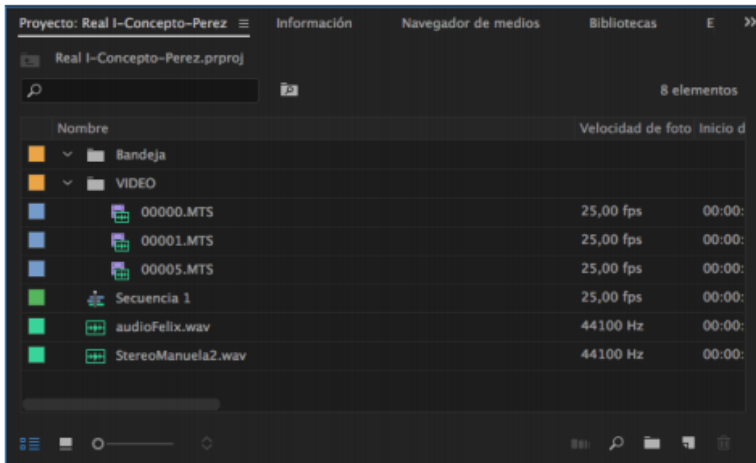
Click en Aceptar y el proyecto se desplegará en el espacio de trabajo.

. ESPACIO DE TRABAJO

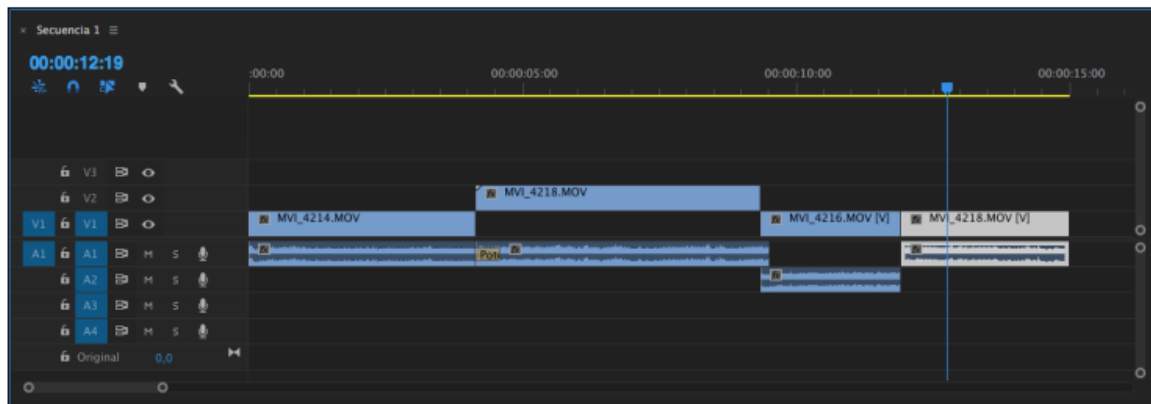


La ventana 1 corresponde a la **Bandeja general** del proyecto. La ventana 2 es la **Barra de herramientas**. La ventana 3 es la **Línea de tiempo**. La ventana 4 es el **Monitor de audio** y las ventanas 5 y 6 son **Monitor de origen** y **Monitor de Programa** respectivamente. En caso de que el espacio de trabajo no se presente de tal manera, se puede configurar mediante:

Ventana → Espacio de trabajo → Edición



textos, figuras entre otras. Se recomienda, al igual que en la carpeta física en el disco **Imac Archivos**, llevar un orden dentro de esta ventana, para ello existen sub-bandejas que puedes crear para organizar el material.



3- Línea de tiempo: Este es el *espacio de trabajo* es donde se creará la secuencia, allí será representada gráficamente la edición que realicemos. Funciona con una lógica temporal donde el tiempo avanza de izquierda a derecha. El desplazamiento se realiza a través del marcador celeste (pelo). En la línea de tiempo se pueden observar distintos tracks (pistas de video y audio).

Ve a Configuración para activar W

5- Monitor de Origen



6- Monitor de Programa



Monitor de origen y Monitor de programa: Son los monitores donde se ve por un lado el material de origen (*Monitor de origen*) que se encuentre en las bandejas del proyecto y por otro lado el contenido de la secuencia que se está editando (*Monitor de programa*).

3. IMPORTAR ARCHIVOS AL PROYECTO



Luego de conocer la interfaz básica del programa, el primer paso para comenzar a editar es importar nuestros archivos a Premiere. Para ello, es necesario ir a **Archivo → Importar** y se abrirá una ventana de diálogo en la que se debe seleccionar los archivos a importar.

La importación de archivos demanda cierto tiempo, es por ello que se recomienda visualizar previamente el material. Siempre es bueno antes de comenzar a editar conocer el material del que se dispone y descartar archivos que no nos sirvan para agilizar la importación. Descartar no significa borrar los archivos que no se vayan a utilizar, simplemente importar a Premiere únicamente los archivos a utilizar. Clickeamos en **Importar** y comenzará el proceso de importación.

4. AGREGAR MATERIAL A LA LINEA DE TIEMPO

Al darle doble click al logo de un archivo en la bandeja general, se cargará el material al **Monitor de Origen**. El siguiente paso es seleccionar la sección de la toma que queremos agregar a la edición. Los atajos son la tecla **I** para *Mark In* y **O** para *Mark Out*. Todo lo que quede comprendido entre *In* y *Out* será lo seleccionado de la toma para agregar a la línea de tiempo. Existen atajos para desplazarse por el clip: **L** para reproducir hacia delante, **J** para retroceder y **K** para pausar. Estos atajos funcionan tanto para el **Monitor de Origen** como el **Monitor de Programa**.

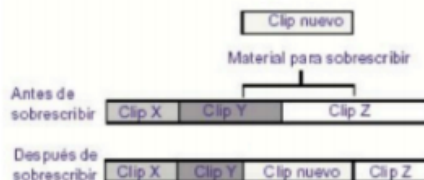


Al agregar el **Mark In** o el **Mark Out**, estos se representan visualmente en el navegador del clip, como indican las flechas en la figura. En un mismo clip no se pueden tener más de un *Mark In* o *Mark Out*, si se desea trabajar con varios segmentos de un mismo clip se debe definir uno, agregarlo a la **Línea de tiempo** y luego seleccionar el siguiente segmento. Para agregarlo a la secuencia (línea de tiempo) usamos las herramientas **Splice In**  o **Overwrite**  que se encuentran debajo del navegador del clip. Si se está agregando el primer clip en la secuencia, no habrá diferencia si usamos una u otra herramienta, pero al agregar en una secuencia armada las dos herramientas trabajan de forma distinta:

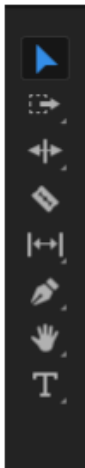
Splice-In




Overwrite





5. HERRAMIENTAS BÁSICAS





Creada la secuencia, veremos en la **Barra de herramientas**, al costado de la *Línea de tiempo*, algunas herramientas básicas para realizar cambios en la secuencia; eliminar clips, alargar y acortar su duración como la de las transiciones que apliquemos.


 **Herramienta Selección:** La herramienta estándar para seleccionar clips, elementos de menú y otros objetos en la línea de tiempo. Su acceso rápido es a través de la tecla **V**.


 **Herramienta Seleccionar Pista:** Esta herramienta se utiliza para seleccionar todos los clips a la derecha del cursor en una secuencia. Para seleccionar un clip y todos los clip a la derecha de su propia pista, haga clic en el clip. Para seleccionar un clip y todas los clips de todas las pistas, haga clic en el clip y presione *Mayús*. Su atajo es con la tecla **A**.


 **Herramienta Editar rizo:** Seleccione esta herramienta para recortar el punto de entrada y salida de un clip en una *Línea de tiempo*. La herramienta Editar rizo conserva todas las ediciones a la izquierda y derecha del clip recortado. Su atajo es con la tecla **B**.

 **Herramienta Cuchilla:** Utilice esta herramienta para realizar un corte o más en los clips de la *Línea de tiempo*. Haga clic en un punto del clip para dividirlo en esa ubicación. Para dividir todos los clips en una ubicación debe hacer clic en dicha ubicación y presionar la tecla **Mayús**. El acceso rápido a esta herramienta es a través de la tecla **C**.

 **Herramienta Desplazar:** Se utiliza para cambiar simultáneamente los puntos de entrada y salida de un clip sin afectar su duración. Si la duración del clip en la *Línea de tiempo* es de 5 segundos, la herramienta nos permite elegir que 5 segundos aparecen en la línea de tiempo. Su atajo es con la tecla **Y**.

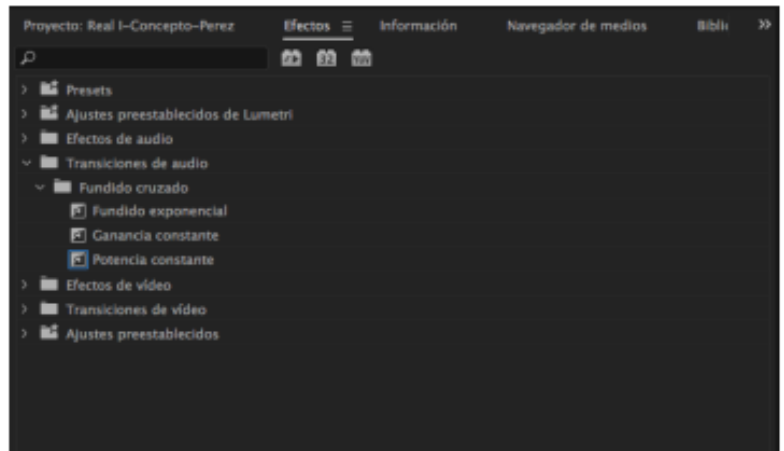
 **Herramienta Pluma:** Seleccione esta herramienta para definir o seleccionar fotogramas clave para archivos de audio. Su atajo es la tecla **P**.

 **Herramienta Mano:** Seleccione esta opción para mover el área de visualización de una *Línea de tiempo* a la derecha o izquierda. Arrastre a la izquierda o derecha en el área de visualización. Su acceso rápido es a través de la tecla **H**.

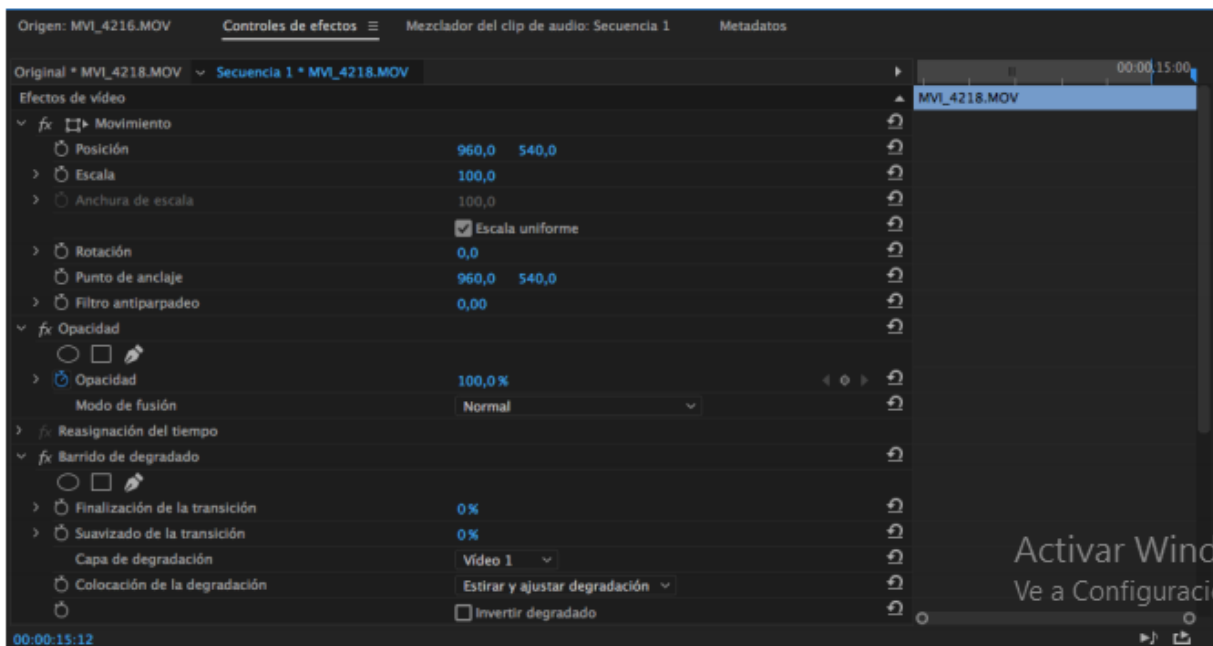
 **Herramienta Texto:** Esta herramienta sirve para ingresar un texto dentro de la *Línea de tiempo*. Para utilizarla se debe seleccionar un área dentro de la imagen, en el *Monitor de programa*. Luego de seleccionar el área, aparecerá automáticamente en la *Línea de tiempo* y se podrá ingresar el texto deseado. Su atajo es a través de la tecla **T**.

7. EFECTOS

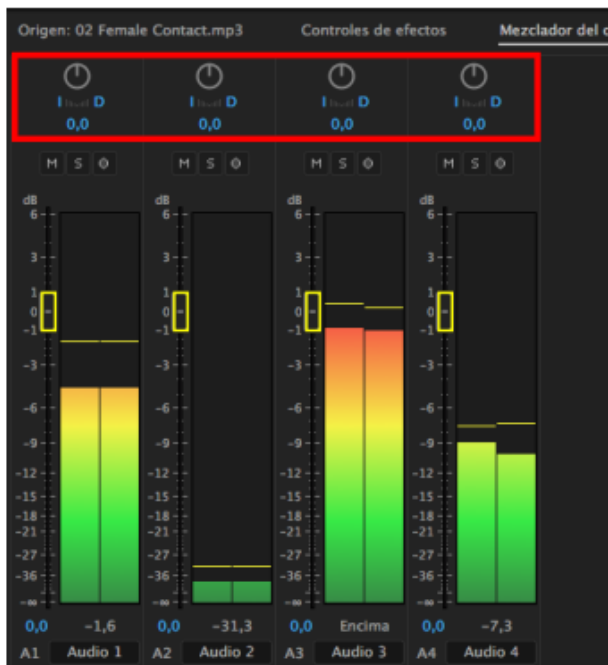
La gran mayoría de los efectos se aplican siguiendo el mismo procedimiento. Para ello hacemos clic en **Ventana → Efectos**. Esto nos desplegará una nueva pestaña dentro de la ventana donde está ubicada la **Bandeja General** del proyecto. Dentro de esta pestaña se encuentran todos los efectos separados según la modificación que le hacen al clip.



Seleccionamos el efecto que se desea aplicar y lo arrastramos sobre el clip al que le queremos aplicar el efecto. Para ajustar las parámetros del efecto se debe seleccionar la pestaña **Controles de efectos** ubicada en la ventana del **Monitor de origen**.



8. CORRECCIÓN DE SONIDO



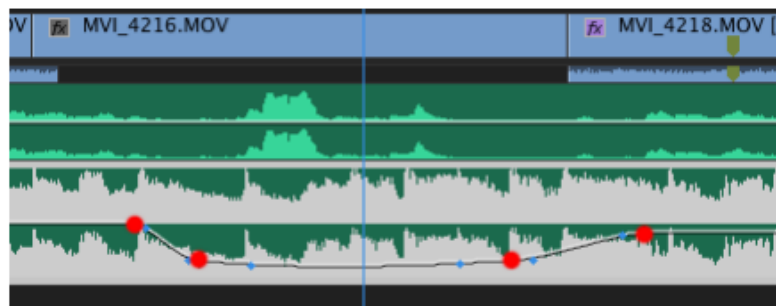
En la corrección de sonido se recomienda comenzar compensando los distintos clips y pistas de la secuencia para que el nivel de audio sea parejo. Para ello se utiliza el **Mezclador de audio** de la secuencia, ubicado como una pestaña de la ventana de **Monitor de origen**.

Con esta herramienta podemos visualizar el nivel de las distintas pistas de audio de la secuencia.

Los controladores de volumen, ubicados a la izquierda de cada medidor de audio en amarillo, son el primer paso para equilibrar el nivel de cada pista de audio. También se puede penear los distintos canales, a través de los controladores de peneo ubicados en el recuadro en rojo.

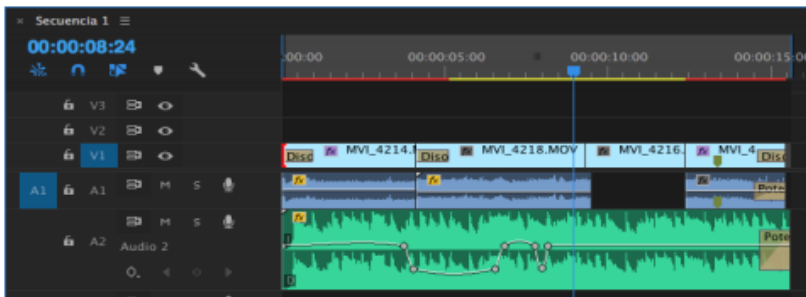
El paso siguiente sería corregir sonidos puntuales, o porque se trata de un ruido no deseado o por un cambio de nivel

considerable. En estos casos editaremos el sonido, de cada clip, por **puntos clave** o **keyframes**. Para ello habilitamos los tracks de audio y con el cursor más la tecla Command, creamos un punto clave en el lugar deseado. Al seleccionar un keyframe ya existente puedes trasladarlo tanto horizontalmente (modificando su ubicación) o verticalmente (ajustando el nivel de audio en ese punto específico). Para mover más de un keyframe a la vez se mantiene apretado SHIFT y se los selecciona de a grupo.



Por último, pueden utilizarse transiciones de audio de manera que el cambio sonoro sea gradual y no lo abrupto de un corte. Para ello hacemos clic en el corte entre dos clips y con clic derecho seleccionamos **Aplicar transición**, se genera un bloque de transición constante de audio. Se puede estirar la transición arrastrando los extremos del bloque.

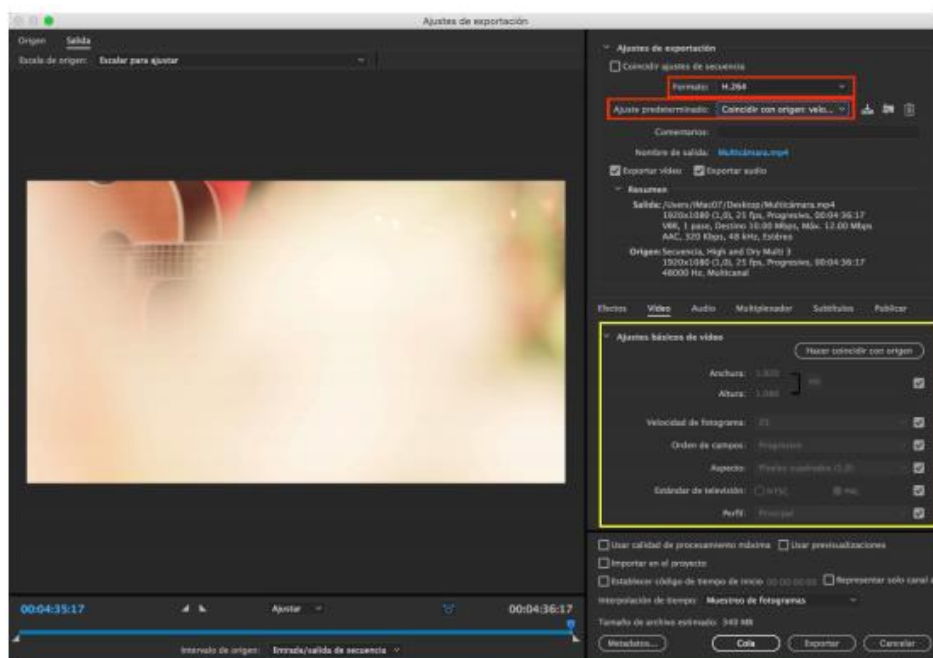
9. EXPORTAR LA SECUENCIA



Para exportar el trabajo debemos primero seleccionar la duración total de la secuencia, para ello marcamos un IN en el comienzo de la secuencia (tecla **I**) y un OUT al final de la misma (tecla **O**). Verificamos de que están todos los canales activados y

en la parte superior de la secuencia, en la *Línea de tiempo*, debería aparecer coloreada de gris.

Luego vamos a **Archivo** → **Exportar** → **Medios**, en ese momento se desplegará el siguiente cuadro de diálogo en donde debemos verificar que los parámetros coincidan con los de los archivos de origen. Esto lo vemos en **Ajustes básicos de video** en el recuadro amarillo. Además puedes verificar que se encuentra todo el contenido que quieres mostrar en el video trasladándose por la **Línea de tiempo** ubicada en la parte inferior izquierda de la ventana en celeste.



Al momento de elegir el formato de exportación del video se recomienda utilizar **H264**. En cuanto al ajuste predeterminado, este dependerá del dispositivo en el que vaya a reproducirse el video final. Se desplegará un lista de opciones entre las que pueden encontrar dispositivos móviles, YouTube, Vimeo, entre otros. En caso de no conocer el dispositivo específico, recomendamos como **Ajuste predeterminado**: Coincidir con origen: velocidad de bits alta o media.

En caso de que se quiera exportar un archivo en alta calidad de compresión para postproducción, se recomienda el formato **QuickTime** y en el Codec de video **Apple ProRes 422**. Elegimos el nombre y la ruta de salida del video y hacemos clic en **Exportar**.

Hay que destacar que al exportar un archivo en alta calidad se precisará de un soporte de almacenamiento mayor.

Recursos: los estudiantes podrán utilizar en el desarrollo de las diversas actividades los recursos que consideren necesario sean digitales o análogos (hojas de block, colores, marcadores, revistas, internet, TV, u otras medios que sean útiles para la actividad propuesta)

Bibliografía: <https://ucu.edu.uy/sites/default/files/centro-ignis/guia-adobe-premiere-cc-ingis.pdf>

Observaciones:

Las evidencias de las guías serán enviadas al classroom asignado para cada grupo, las cuales deberá estar marcadas con el nombre, grado y grupo, fecha de la guía correspondiente y serán entregadas dentro del tiempo asignado. Para los estudiantes que no cuentan con conectividad deberán recopilar sus trabajos de manera ordenada en una carpeta y ser entregada en los plazos que la institución estipule para ello.