



Aspectos técnicos para la recepción de Material

Area de Medios

mar-16

V10.0

MATERIAL DE VIDEO

Medios de Entrega

DVCAM
BETA SD
XDCAM DISC
WEB (Wetransfer, A+V)
FTP
DVD
Disco Externo (HDD)

Codec Admitidos

VIDEO

CODEC	BIT RATE	FRAME RATE	RESOLUCIÓN	CONTENEDOR
HD				
XDCAM HD422 1080i	50/35 mbps	29,97 fps	1920 x 1080	MXF / MOV
APPLE PRORES (LT - HQ)	50/35 mbps	29,97 fps	1920 x 1080	MXF / MOV
SD				
DV/DVCPRO	25 mbps	29,97 fps	720 x 480	MXF / MOV
APPLE PRORES (LT - HQ)	25 mbps	29,97 fps	720 x 480	MOV

* Si el MATERIAL viene originalmente en HD, no es necesario enviar una versión en SD. Ya que el archivo en HD se usa para la emisión en las señales Estandar. Las graficas deben venir ajustadas a los margenes de seguridad de la señal HD.

Audio

	FORMATO	BIT RATE
AAC	24 bits	128 kbps
PCM	24 bits	128 kbps
AIFF	24 bits	128 kbps

El audio debe estar nivelado a -12db

Para los efectos de que el texto contenido en el material sea visible deben respetarse los márgenes de seguridad de texto (**Title Safe**).

El cuadrado interno representa el margen de seguridad de texto y el margen exterior representa hasta donde se ve visible.

Estos márgenes son referenciales dependiendo el tipo de televisor donde sea exhibido.

Cabe señalar que, donde mayormente se hace presente esta situación es en las versiones SD.

Ejemplo: - La **imagen 1** estaría rechazada por los textos fuera de los márgenes.

La **imagen 2** estaría aprobada, lo mismo que la **imagen 3**, que está en HD.

Para las versiones que son enviadas en HD NO es necesario un “duplicado” en SD

Imagen 1



Imagen 3



Imagen 2

MATERIAL GRÁFICO

Medios de Entrega

	FORMATO/ CODEC	CONTENEDOR	SD	HD	FPS
HUINCHA (SECUENCIA)	TGA	.ZIP	720 x 112	1920 x 216	29,97 ALPHA
HUINCHA (FIJO)	JPEG	.ZIP	720 x 112	1920 x 216	ALPHA
VIRTUAL*	TGA (SECUENCIA)	.ZIP	720 x 480	1920 x 1080	29,97 ALPHA
PARA ESTADIO CDF (WEB)	XDCAM HD	MOV/MXF/MP4		1920 x 216	29,97
SPOT (SOLO GRAFICAS)	TGA / ANIMATION	.ZIP / .MOV	720 x 480	1920 x 216	29,97
FULL PANTALLA	TGA / ANIMATION	.ZIP / .MOV	720 x 480	1920 x 216	29,97

La secuencia grafica debe ser del tamaño indicado.

Debe incluir alpha

*Tener **entel**, es lo único que necesitas para ser parte de la*

* Por Virtual se entiende como un material gráfico con el cual se puede interactuar. Comúnmente aparece usando una franja de la pantalla (normalmente vertical), y permite que aparezca al mismo tiempo la gráfica y un animador. También puede ser un full pantalla que luego se convierte en una franja o en una pieza que acompaña al animador. Todos los Virtuales deben ser compuestos usando el tamaño total de la pantalla disponible (720x480 - 1920x1080) y situar los elementos gráficos dentro de los márgenes de seguridad. Cuando se exporta el virtual este debe venir con ALPHA y con el tamaño indicado en este documento (Según su formato **SD - HD**)

Margen de composición para texto (Title Safe)

Los textos y gráficos deben estar dentro del Margen de seguridad de texto aquí representados por el cuadro interno, el cuadro externo es el margen visible de la huincha. Al componer recordar comprobar el grafico en una secuencia donde será exhibida.

Los ejemplos que se encuentran abajo representan versiones SD y HD rechazadas y aprobadas. En el INCORRECTO se puede observar los textos fuera del área de seguridad para los textos. En la versión de la derecha están correctos.



INCORRECTO



CORRECTO



LOS VIRTUALES, al igual que los otros materiales también deben venir dentro de los márgenes seguros de titulación y acción. Tanto los que son full pantalla o solo una franja de esta, deben quedar dentro de los márgenes para su aprobación. Los virtuales deben venir en HD (1920 x 1080), pero compuestos para que puedan salir en las señales estandar a través de down convertr CROP (4:3)



INCORRECTO



CORRECTO

