



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
" ACATLAN "

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE :

Licenciado en Diseño Gráfico

QUE PRESENTA

Luis Alfredo Oropeza López

¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL DE TRANSPARENCIAS
DIDACTICO Y COMO REALIZARLO ?

CONDUCTORA
LIC. C.G. MARTHA RODRIGUEZ

Santa Cruz Acatlán, Edo. de Méx. 1995



FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE

RECONOCIMIENTOS		
INTRODUCCION		
CAPITULO 1	¿ Que es un material didáctico ?	6
	1.1 ¿ Cuando un material pasa a ser didáctico ?	8
	1.2 Técnicas didácticas	10
	1.3 Tipos de material didáctico	13
CAPITULO 2	Técnicas Audiovisuales	23
	2.1 Pizarrón	24
	2.2 Rotafolio	26
	2.3 Proyector de cuerpos opacos	27
	2.4 Retroproyector o Epidoscopio	29
	2.5 Filminas	31
	2.6 Transparencias	33
	2.7 Televisión	55
	2.7.1 Televisión profesional y amateur	36
	2.8 Cine	37
	2.8.1 Cine profesional y amateur	38
	2.9 Multi-imagen	39
	2.10 Multi-media	40
CAPITULO 3	Audiovisuales por medio de transparencias	41
	3.1 Antecedentes de las películas de Transparencias	43
	3.2 Evolucion de los medios audiovisuales	45
	3.3 Projectores	48
	3.4 Tipos de pantallas	49
CAPITULO 4	Realización de un Audiovisuales por medio de transparencias	53
	4.1 Flow Diagram (DIAGRAMA DE FLUJO)	55
	4.1.1 Planeación	56
	4.1.2 Texto	58
	4.1.3 Guión técnico	60
	4.1.4 Fotografía	64
	4.1.4.1 Características de la cámara	66
	4.1.4.2 Efectos especiales	68
	4.1.5 Gráficos	71
	4.1.6 Sonido	73
	4.1.7 Armado	75
	4.1.8 Programación	76
	4.1.9 Presentación	78
	4.2 ¿ Para que se hacen ?	79
CAPITULO 5	La realización de un Audiovisual didáctico (Proyecto práctico)	
	Planeación	80
	5.1 Texto	82
	5.2 Guión técnico	85
GLOSARIO DE TERMINOS		115
CONCLUSIONES		
FICHAS BIBLIOGRAFICAS		

RECONOCIMIENTOS

Existen tantas personas que me motivaron, sin saberlo que no podría nombrar a todas y tampoco del modo en que lo hicieron.

Personas que directa e indirectamente contribuyeron a la realización de éste proyecto, a todos ellos doy mis más sinceras gracias por el apoyo y la ayuda que recibí.

A todos aquellos que participaron, que sin sus grandes conocimientos no se habría terminado este proyecto, gracias por su amistad, de ese modo extendiendo mi felicidad y mi agradecimiento profundo, que no puedo manifestarlo por completo con palabras.

A mi familia: por el apoyo y la educación que recibí...de ese modo lograron mi objetivo y muy en especial a

MARIA DE JESUS LOPEZ PEÑA
Y
MARIA GUADALUPE OROPEZA LOPEZ

A Liz : por su valiosa ayuda, sentimental , por su motivación y compañía ¡ lo mejor !

A la familia Mazatán : por permitirme conocerlos, por su amistad...

A la familia Calderon: por sus logros , una gran motivación.

A Raúl Zuñiga Rojas : Por tu valiosa ayuda y sobre todo por tu amistad.

RECONOCIMIENTOS

**A mi Asesor Lic. C.G. Martha Rodriguez , por el cariño a lo
que siempre haces... Gracias.**

A mis sinodales por permitirme su apoyo y ayuda.

**ARQ. OLIVIA MONTOYA
D.G. MARIA TERESA RAMOS
D.I. JOSE MANUEL LIRA
D.G. JOSE LUIS CABALLERO**

**GRACIAS A DIOS
Por ayudarme a lograr todos mis objetivos,
y por darme salud y bienestar.**

INTRODUCCION

La enseñanza y el aprendizaje son de gran importancia en nuestra vida diaria y sobre todo en nuestros estudios profesionales, tal circunstancia me proporcionó después de varios meses de arduo esfuerzo, la primera oportunidad para emprender una tarea que juzgo útil para la comunidad estudiantil.

Ya que el material didáctico ayuda al proceso de enseñanza-aprendizaje será objeto de éste estudio conocer y saber aplicar la gran variedad de tipos de material didáctico que existen en uso, así como un estudio más amplio la elaboración de un audiovisual por medio de transparencias .

Esto me brinda la oportunidad de expresarme, lo cual, me ayuda a tornar comprensible lo que en seguida comentaré a los interesados en el área de diseño gráfico para que se sientan familiarizados a él y que deseen ampliar sus conocimientos al respecto.

Pero claro está que siempre debe de haber una técnica para concretar cierta función, así para la enseñanza-aprendizaje, las técnicas didácticas son muy amplias pero todas se centran en el educando, el educador, los conocimientos de las asignaturas, así como la aplicación del método de enseñanza.

Las materias de audiovisuales que se imparten en la carrera de diseño gráfico son muy interesantes, se pueden lograr grandes objetivos que sirvan de mucha utilidad para el enriquecimiento de nuestra creatividad y plasmar ideas con in-

genio. Las técnicas audiovisuales son muy variadas, entre ellas se encuentra la técnica de transparencias en donde las ideas, la imaginación, la destreza y la habilidad plástica se ponen en juego.

Crear una historia y proyectarla por medio de transparencias, también puede ayudar a exponer un tema que puede ser educativo y que tendría como objeto significativo " EL APRENDIZAJE " y así lograr crear un buen material didáctico con creatividad y esfuerzo de superación.

Conocer el mundo de la proyección, todos estos equipos, sus cualidades y desventajas, lograr un programa audiovisual, el cual puede ser didáctico entre otros muchos fines es fantástico.

Para crear un audiovisual de transparencias didáctico se requiere llevar un orden, un proceso. En el diagrama de flujo, que se tratará más adelante lo conocerás.

¡ Bienvenidos al fantástico mundo de los audiovisuales didácticos !

OBJETIVO GENERAL. Proponer de una manera clara y sencilla la realización de un audiovisual didáctico por medio de transparencias, dirigido a los alumnos que se encuentran inscritos en el programa de diseño gráfico en Acatlán.

OBJETIVOS PARTICULARES. Apoyar a los alumnos del programa de Diseño Gráfico para introducirlos en los conocimientos de la elaboración de los audiovisuales.

Darles el conocimiento de como se realiza un audiovisual por medio de transparencias.

Interesarlos en la realización de audiovisuales por medio de transparencias didáctico, que sirva de apoyo para una determinada materia.

CAPITULO 1

¿ Que es un Material Didáctico ?

" Los aliados y colaboradores de la vista son los demás sentidos ,oídos, gusto y olfato, de ésta manera el sujeto que aprende tiene varias vías para establecer contacto con el mundo y poder interpretarlo, a medida que se dispone de mayores medios se incrementa la posibilidad de que los jóvenes utilicen todos sus sentidos. " (1)

Durante muchos años atrás el pizarrón de clases , aquí y en otros países ha sido un apoyo, y muy importante para ampliar ideas y mostrarlas por medio de gráficos y así facilitar el aprendizaje, pero al mismo tiempo el hombre a logrado buscar y encontrar técnicas para enseñar lo que observa en su contexto.

Ahora como estudiantes nos podemos dar cuenta de cuáles son esas técnicas , ya existen otros medios como las películas, proyector de filminas, proyector de cuerpos opacos, etc. Muchos de estos ni siquiera sabemos como funcionan, pero con el transcurrir de la lectura lo sabremos.

De este modo se han creado materiales didácticos y audiovisuales para interpretar lo que existe y aprenderlo de una manera más fácil.

Un material didáctico es todo aquel recurso que va a servir al proceso enseñanza-aprendizaje, proporciona información práctica y amena, fácilmente comprensible, sobre cualquier tema educativo que pueda dar a conocer algo y que pueda servir para ampliar nuestro aprendizaje.

El material didáctico puede ser teórico totalmente, pero también práctico como un audiovisual. Al realizar un audiovisual didáctico nos puede crear ventajas, una de ellas es que aprendemos más rápido, captamos mejor las cosas, ya que se tiene más noción de lo que se ve y se escucha.

" La elaboración de audiovisuales y empleo de medios audiovisuales facilita el aprendizaje, pueden representar un justo satisfactorio para el estudiante creativo. " (2)

1.1 Cuando un material pasa a ser didáctico.

Saber como se maneja el equipo audiovisual y lograr realizar un audiovisual didáctico para que tenga como objetivo lograr una enseñanza y un aprendizaje ideal, es muy valioso para la comunidad estudiantil, para los docentes y demás personas interesadas en éste tema. Ordenar material educativo realizar algo didáctico, no es sino una pequeña parte de lo que comprende la enseñanza con la aplicación de los medios audiovisuales. De nada sirve tener en la escuela, talleres y laboratorios con aplicación a los audiovisuales, así como los proyectores, si no sabemos como funcionan, ni sabemos darles el uso adecuado.

El material que podemos necesitar para éste tipo de trabajo, puede estar en cualquier lado, en: un periódico, una revista, un libro, un catálogo, en propagandas, en carteles, fotografías o dibujos, debido a que las ilustraciones y las fotografías van siendo con el tiempo uno de los materiales más accesibles, más fácil de conseguir y que están a nuestra disposición , además de que son uno de los medios para la comunicación más importantes, ya que la imagen se apega mejor a la realidad, que los símbolos o las palabras y representan elementos valiosos en el salón de clases.

Al observar una imagen se nos facilita relacionar algo complejo o cristalizar algunas ideas, las cuales pueden lograr tocar nuestros sentimientos.

Cualquier material puede pasar a ser didáctico , cuando se le da un fin educativo, cuando se toma como apoyo para lograr

dar una información y así obtener un aprendizaje significativo.

Los medios que deberán usarse en el diseño de un material didáctico son los que requieran los objetivos, el contenido y los fines que se quieran lograr, de acuerdo al método que se esté aplicando.

Los medios empleados para hacer un audiovisual no son suplementarios a la enseñanza , son un soporte, un estímulo para realizar un buen trabajo, que sea explicativo, y esto será un ejemplo para los mismos compañeros, que se motiven y que se interesen para hacer un trabajo igual. De éste modo los audiovisuales didácticos son un auxiliar y una ayuda.

Se deben de tomar en cuenta cuales medios didácticos vamos a emplear, como y cuando van a proporcionar las experiencias más eficaces y efectivas para lograr los objetivos propuestos y, cuales cumplen con las características de transmitir el conocimiento.

Ciertos medios didácticos pueden ser mejores que otros para ciertos fines (sonido, impresión, televisión, diapositivas, etc.) las transparencias son convenientes ya que tenemos el equipo disponible y resulta económico, esta es la razón por la cual personalmente recomiendo explotar éste medio, ya que la escuela proporciona el equipo , el proyector, las pantallas, las conexiones, contamos también con cámaras fotográficas, aula de audiovisuales y se nos imparten las materias de audiovisuales, fotografía con las cuales desarrollaremos nuestras capacidades de diseño y creatividad.

1.2 Técnicas didácticas

Una de las formas de realizarnos en nuestra profesión es la de trabajar con audiovisuales, la formación profesional continúa en el marco de educación, señala un momento importante en nuestras vidas si ese es nuestro interés. La educación no puede limitarse a la sólo formación profesional que como estudiantes recibimos de nuestros maestros, tenemos que prepararnos para ésta función, para desempeñarnos en forma ideal.

Creando descubrir un nuevo mundo en el diseño, olvidamos a veces el cúmulo de esfuerzos y de conquista que han hecho posible nuestros conocimientos actuales, la educación continua, debe de ser en todas las edades de nuestra vida y evitar los prejuicios, la superación personal debe alcanzar el perfeccionamiento de quienes la realizan.

En todos los países la educación es muy importante , aquí en la ENEP ACATLAN, en la carrera de diseño gráfico se muestra un gran interés en la superación educacional . La preparación de sus maestros, su continua superación proporciona a la comunidad estudiantil un nivel adecuado, la existencia de talleres, tales como los de Aerografía, Serigrafía, y de fotografía prestan los servicios que nosotros (los alumnos) requerimos.

Es imposible decir que la educación a permanecido estable en Acatlán, ya que su instrumentación, sus métodos y sus estructuras han evolucionado con el transcurrir del tiempo. La situación económica, política y social que nos a tocado vivir en los últimos años, necesariamente demanda un cambio en las estructuras educacionales del país, nosotros los diseñadores

gráficos debemos de buscar nuevas alternativas para solucionar y dar cause a nuestra línea de trabajo y ésta es la razón por la cual yo me intereso en la técnica de los audiovisuales por medio de transparencia, ya que nos ayudan a comprender mejor, así como a mostrar y enseñar el aprendizaje de cualquier material a nivel escolar.

Durante largos años los medios audiovisuales han estado al alcance de los profesores dejandolos en libertad para elegir este medio para transmitir conocimientos , algunos de ellos lo usaron y cuando así lo hacen los resultados son altamente satisfactorios ya que las imágenes dicen más, que muchas veces cualquier palabra, ésta es la razón por la cual se realizó este trabajo, ya que mi medio de expresión es la imagen, la textura, los mensajes a través de los diferentes elementos antes citados con un objetivo claramente especificado.

Para ampliar más el concepto sin que quede alguna duda y pasar a otro punto repetiremos que la didáctica es entonces:

La disciplina pedagógica de carácter práctico y normativo que tiene como objetivo específico la técnica de enseñar, esto es, la técnica de orientar con seguridad a nuestros compañeros de clase, a las personas que nos lo soliciten y se interesen por el tema que se realizó en el presente trabajo.

Dentro de las técnicas de enseñanza- aprendizaje existen muchas y éstas van evolucionando de acuerdo al método de enseñanza que queramos aplicar. Estas técnicas irán evolucionando en el transcurrir del tiempo y el audiovisual por medio de transparencias indudablemente también evolucionará.

" Son cinco los componentes de la situación docente que la didáctica procura analizar, para eso se exige comprender y discernir todos los datos de la situación real e inmediata sobre la que se va actuar, integrar funcionalmente y orientar para los efectos prácticos de la labor docente: el educando, el maestro, los objetivos, las asignaturas y el método. " (3)

El educando, no sólo como alumno que debe de aprender con su memoria y con su inteligencia , sino como ser humano en evolución, con todas sus capacidades y limitaciones .

El maestro , no sólo como explicador de la asignatura, materia o tema, sino como educador apto para desempeñar su compleja misión de estimular, orientar y dirigir con habilidad el proceso educativo y el aprendizaje de sus compañeros con el fin de obtener un rendimiento real y positivo para los individuos y para la sociedad.

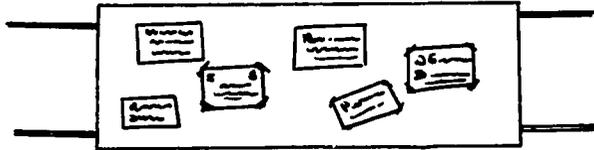
La concientización, el cambio que uno como estudiante debe adoptar, realizando una enseñanza moderna, será el factor principal, decisivo de la situación escolar: activo, emprendedor, para él se organiza la escuela , donde los maestros actúan como elemento que estimula, orienta y controla el aprendizaje de los alumnos y no como la enseñanza tradicional donde el alumno es elemento pasivo, receptor del saber didáctico **¡NOSOTROS SOMOS EL CAMBIO !**

La asignatura y el método, son todos los recursos personales y materiales disponibles para alcanzar los objetivos propuestos con más rapidez y eficiencia.

1.3 Tipos de Material Didáctico

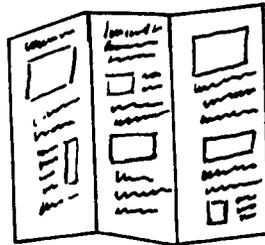
Es necesario saber cuántos tipos de material didáctico hay, o por lo menos conocer algunos de ellos, aplicando nuestra creatividad en la creación de éste material de trabajo. Citaremos algunos de ellos que serán de gran utilidad.

TABLERO DE ANUNCIOS o PERIODICO MURAL. El tablero de anuncios es un instrumento didáctico visual, pero uno de los más olvidados, éste usualmente se utiliza para informar de objetos extraviados, encontrados o sobre eventos que habrá, vacíos o repletos no sirven para propósitos educativos, ni como auxiliar de clase.



TABLERO DE ANUNCIOS

En cuanto al periódico mural, sirve para informar del desarrollo de diversas actividades, tanto educativas, como de recreación al alumno en general o en particular a un grupo determinado, si ese es su objetivo.



PERIODICO MURAL

MAPAS. Los mapas, la representación gráfica de un país, ciudad, pueblo, etc. sirve como un material didáctico que es utilizado en todo tipo de enseñanza geográfica, es un material que se usa desde la primaria, de diversos tamaños, son una valiosa ayuda.



MAPA MUNDI

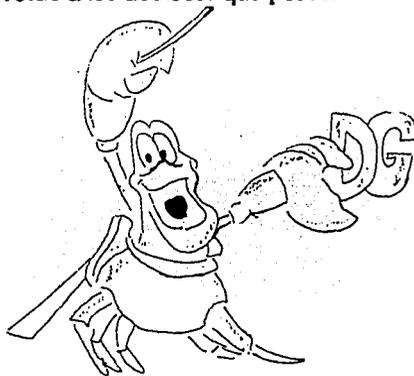
TITERES. La sutil relación entre el manipulador y el títere libera la mente y el cuerpo del operador y fomenta los pensamientos y las expresiones. Los jóvenes tienen naturalmente el espíritu del juego, el poder de identificación y el deseo de comunicarse.

En clase pueden estudiarse hechos y habilidades importantes, mediante la creación y el empleo de títeres. Se puede utilizar para su creación periodicos o cartón, papel crepé, tubos de cartón, pinturas polítec, pinceles finos para detalles, tijeras, ropas vieja para el vestuario, agujas e hilo. También se pueden crear títeres con calcetines y elaborar escenografías muy sencillas.



TEATRO DE TITERES

ATRIL PLEGABLE. Se utiliza para exhibiciones de imágenes enmarcadas, se hace el montaje con papel, es sencillo de elaborar, de sólida construcción y fácil de guardar, de transportar y de extender debido a los dobleces que posee.



ATRIL PLEGABLE

DRAMATIZACION MEDIANTE SOMBRAS. La sombra de las cosas y de las personas aun siendo solamente la proyección del contorno tiene un particular lenguaje que habla de la fantasía y la imaginación. Por las sombras los jóvenes elaboran su propia realidad, además tiene un sin número de posibilidades didácticas, una de ellas es que ejerce particular sugestión y permite desarrollar sus cualidades expresivas a través de la mímica, con el retroproyector, una pantalla translúcida y con una grabación, se pueden lograr los efectos deseados.



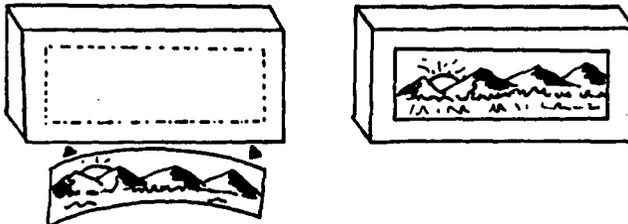
DRAMATIZACION MEDIANTE SOMBRAS

CARTEL. Un cartel para enseñanza es un formato de cartón que contiene un mensaje acompañado casi siempre de una ilustración. Los mensajes deben de ser sumamente breves con datos necesarios para poder atraer el interés del observador. Los carteles didácticos deben de transmitir un mensaje educativo, puede ser acompañado y complementado con otros medios, como pueden ser los audiovisuales.



EL CARTEL

DIORAMAS. Los dioramas son exhibiciones miniaturas de tres dimensiones, el diorama se puede usar como un mostrador para elaborar una actividad derivada de la unidad de estudio, los dioramas también sirven para desarrollar en nosotros, nuestras habilidades de diseño, construcción y manejo de instrumentos y material, los dioramas se pueden utilizar para animaciones y escenografías para audiovisuales por medio de transparencias.



DIORAMAS

Y las herramientas que nos ayudaran a complementar y dar un toque final a nuestro material didáctico son :

FIGURAS DE PAPEL. Cortar o plegar papel nos puede proporcionar una fuente de figuras tridimensionales ligeras que pueden usarse y llamar la atención, el secreto es saber como cortar y pegar.



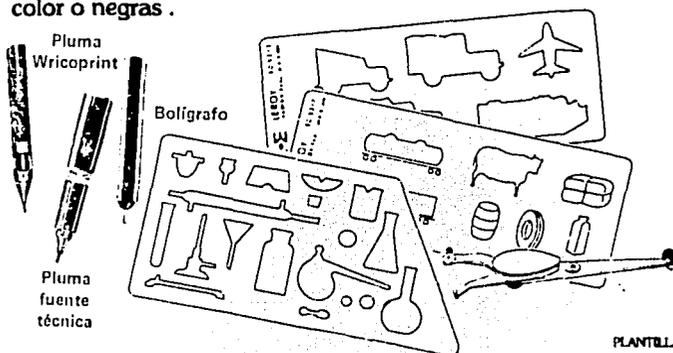
FIGURAS DE PAPEL

PLASTILINA. La plastilina es un elemento que ayuda a reforzar las formas en cualquier técnica didáctica y que es utilizada desde la pre-primaria, por su fácil uso y manipulación, por su brillo y variedad de colores.



MANUALIDAD REALIZADA CON PLASTILINA

PLANTILLAS DE SIMBOLOS. En el mercado existen diversas plantillas de símbolos, están hechas de plástico transparente con huecos que permiten trabajar en acetatos, papel, cartón y otros materiales, para trabajar con plantillas se necesitan bolígrafos que en el caso de las transparencias deben de ser finos o plumas Wricoprint, éstas plumas son especiales para trazar líneas a color o negras .



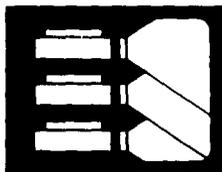
PLANTILLAS

LETREROS. La creación de letreros es muy importante para poder preparar material didáctico, los letreros son una parte esencial para atraer la atención y resaltar el tema. Se deben de desarrollar habilidades que les permitan realizar Tipografía (letras) aceptables, de buena calidad. Debemos tener la capacidad para saber elegir cierta tipografía dependiendo de nuestro material didáctico, saber que puntaje o tamaño de letra usar para mayor legibilidad.

Para asegurar mayor visibilidad en la pantalla, trataremos de evitar las características de ciertos tipos:
Lineas Extremadamente finas
Tipos extra condensados(altos y delgados)
Extra negras de forma expandida
y tipos demasiado difíciles para ser leídos.

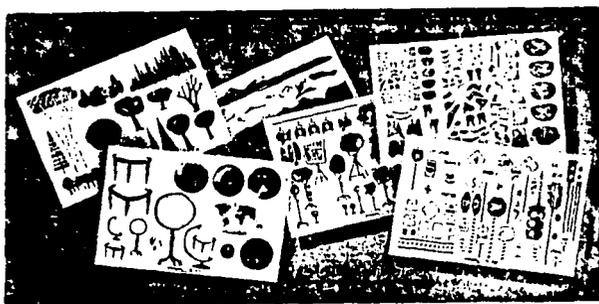
Hay un modo excelente para determinar si un título o gráfica será fácilmente leída y es llamada " regla de siete ", se establece la medida más larga en la gráfica o tipografía terminada y se multiplica por siete . La distancia que resulte, da buenas posibilidades para que se lea en la pantalla. Por ejemplo un título que mide 23 cms. que es su medida más extensa, la multiplicamos por 7 igual a 161, colocamos el título a 1.61 mts. de distancia de nuestros ojos y se lee perfectamente .

fOTOGRAFIA en



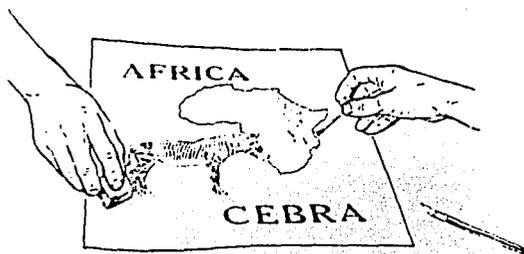
LETREROS

EL MODULART. Una herramienta nueva e interesante, ideado para ofrecer la máxima flexibilidad, proporcionando imágenes claras y bien definidas. Esta técnica consiste en una variedad de figuras ilustrativas especialmente diseñadas de animales, fondos de paisajes, vehículos, personas y accesorios. Las hojas Modulart están diseñados de tal modo que las figuras son intercambiables dando una libertad ilimitada que permiten crear ilustraciones para transparencias o historietas.



MODULART

PASTE UP- TECNICA SENCILLA DE PEGADO. El término se refiere a la ilustración a base de pegado o montaje, como paso inicial para ser un paste-up es conveniente preparar un boceto para representar la ilustración final y servirá de guía para colocar correctamente los dibujos, letteros etc.



PASTE-UP

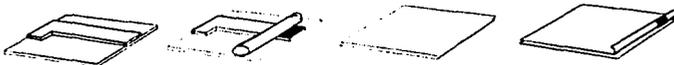
SERIGRAFIA. Dentro de los medios de impresión se encuentra la serigrafía, es una técnica sencilla, se necesita un bastidor en el que se tensa una tela, para crear una imagen hay que hacer una plantilla con película especial, la cual se adhiere a la tela por medio de thinner, se procede a imprimir, el papel se coloca debajo del bastidor, se coloca la tinta en el extremo de la tela y se extiende por toda ella mediante el rasero, de ese modo la tinta pasa al papel, donde queda impresa la imagen creada en la pantalla. El proceso de serigrafía puede usarse para reproducir un dibujo o un diseño a color cuantas veces lo queramos, sobre papel, cartulina, madera, vidrio, tela, etc.

Pueden hacer anuncios, volantes para dar mayor información sobre algún tema que vayan a dar, y despertar el interés a sus compañeros de clase.



PROCESO DE SERIGRAFIA

IMPRESION EN RELIEVE. La impresión en relieve es una imagen transferida desde una superficie saliente y entintada a una hoja de papel o una superficie, las planchas o bloques están preparados de modo que las zonas blancas de la imagen se han recortado, dejando el diseño positivo como una zona en relieve que se puede cubrir de tinta para transferirla en papel. Se pueden hacer impresiones en Linóleo (Linograbado) y Madera (Xilografía).



PROCESO EN RELIEVE

IMPRESION EN HUECO. El grabado en hueco, abarca una serie de técnicas, todas las cuales incluyen la incisión de un diseño en planchas metálicas que luego se entintan para transferir la imagen en el papel.



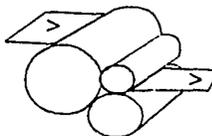
PROCESO DE IMPRESION EN HUECO

" **IMPRESION PLANOGRAFICA**." La Litografía es de todos los procesos de impresión, el que más se asemeja a la pintura y al dibujo. La imagen se dibuja sobre la piedra o plancha con una tinta grasa, preparada con ácido nítrico y goma arábiga, luego se moja la piedra, la grasa repele el agua que se deposita en la zona sin imagen, a continuación se aplica tinta con el rodillo, que se adhiere a la imagen grasa. Se coloca un papel sobre la piedra y se pasan ambos sobre la plancha o prensa para que la imagen se transfiera al papel ".(4)



PROCESO DE IMPRESION PLANOGRAFICA

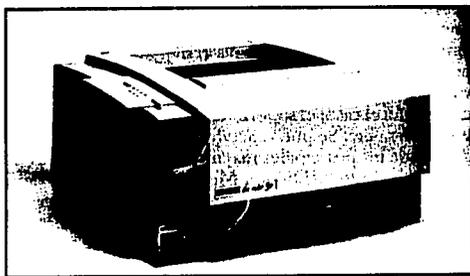
METODO OFFSET. Con el método de impresión offset se pueden hacer cosas sin limitaciones, resulta adecuado para impresiones a color, hay máquinas que pueden hacer la impresión con más de tres tintas, las impresiones echas por offset sirven para hacer grandes tirajes de impresiones.



PROCESO DE OFFSET

IMPRESION EN LASSER . Este tipo de impresión es el actual y el más cómodo, proporciona en las impresiones calidad, precisión y rapidez, el diseño se realiza en la computadora y la impresión sale en unos minutos, se pueden sacar varias copias y las impresiones se pueden sacar a color o blanco y negro, y con diferentes dimensiones para originales mecánicos.

Las impresoras láser son dispositivos de salida sumamente rápidos y su resolución mínima es de 300 (ppp) puntos por pulgada, pero pueden ser de 600, 800 y superar los 1000 ppp sin llegar a la alta definición de una impresora Litronic que alcanza los 2500 ppp, además una de las ventajas de la impresora es que puede hacerlo en silencio.



IMPRESION LASSER

CAPITULO 2

Técnicas Audiovisuales

La expresión Audiovisual didáctico es adecuado para el proceso de enseñanza y eficaz para lograr un aprendizaje completo y significativo , los medios audiovisuales con la ayuda del expositor, o en su caso de la empresa que los utiliza. Incita a escuchar y observar lo que se expone.

En el siglo XX es cada día más, el triunfo de las ciencias y de las técnicas que transforman las condiciones de vida, de pensar y de ser. Dentro de los límites de una generación la evolución es fulminante y sin comparación, imágenes y sonidos atraviesan sin demoras mares y continentes, captándose a través de nuestros cinco sentidos.

2.1 PIZARRON

El pizarrón es un centro de comunicación dinámica, al revelar la capacidad creativa, tanto del maestro como de los alumnos . El pizarrón desarrolla habilidad en la escritura y el dibujo de letras y figuras. El pizarrón se agrupa como una técnica audiovisual y tiene muchos años de existencia , fué el apoyo del maestro en clase, así se da un panorama más completo de la explicación. Existen diversos tipos de pizarrón :

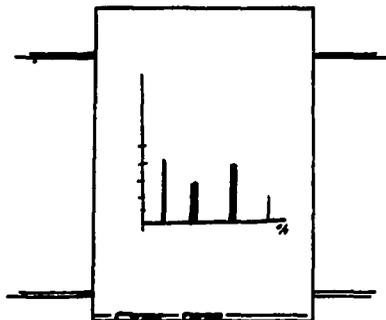
PIZARRON VERDE. En éste se puede dibujar o escribir mientras se explica, se pueden transferir materiales con fines educativos, mapas, carteles, etc. Con el tiempo se ha tratado de hacer agradable el uso de pizarrón utilizando, por ejemplo otro tipo de colores para resaltar ciertas palabras, frases u objetos .

La ventaja del pizarrón es que se puede cambiar de tema cuando se desea y borrar lo realizado en él , algunos son móviles, la desventaja es que en ocasiones se acaba el espacio muy rápido, la mayoría no es móvil , se pierde la visión a cierta distancia, se tienen que hacer las letras grandes y eso hace que sea para lugares reducidos .



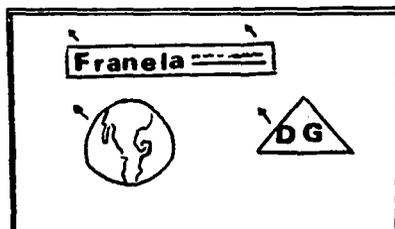
PIZARRON VERDE

PIZARRON BLANCO. Es también utilizado en ciertas escuelas o en empresas, se utiliza para escribir con plumones en su mayoría gruesos y se borra con una franela, brinda las mismas ventajas que el anterior, en las empresas es muy utilizado para dar cursos y crear gráficas y mostrar porcentajes, pero también limita a utilizarlo a grupos reducidos, algunos de estos pizarrones son portátiles y con tripie.



PIZARRON BLANCO

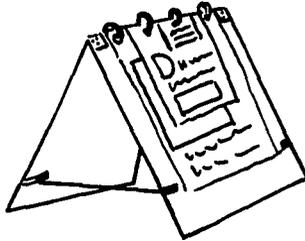
FRANELOGRAFO. Estos tableros son de pocos costos y fáciles de usar, sólo se encuentran limitados en su eficiencia de uso en clase. Los pizarrones de franelógrafo son de franela y pueden ayudar a comunicar ideas a grupos reducidos, en éste se pegan objetos hechos de cartón o papel, que representan imágenes para ayudar a explicar, se utiliza en su mayoría en los jardines de niños, su desventaja es que limita la información, se tiene que tener todo preparado, no se puede escribir en él, la audiencia debe de ser pequeña, su mayor ventaja es que invita y enriquece la creatividad manual y las plásticas.



PIZARRON DE FRANELOGRAFO

2.2 ROTAFOLIO

Existen dos variantes : de sobremesa y de tripie o caballete, el rotafolio de sobre mesa es muy adecuado para las tareas individuales y en equipo, las hojas intercambiables pueden ser de papel, cartulina, acetato, etc.



ROTAFOLIO

El rotafolio de caballete es muy similar . El tamaño es el que se requiera. Sobre el mismo se fijan las hojas de papel mediante tornillos que se incertan en las perforaciones. A medida a que se aplica la información de la hoja , se pasa doblándola hacia atrás. de ésta manera se conservan las notas para regresar si la situación lo amerita.

Las ventajas que posee el rotafolio es que se puede preparar con calma y con anticipación, para poder lograr un diseño agradable en la preparación se pueden pegar fotografías, imágenes, hacer icónos,plecas o adornos para que sea más gráfica y explicativa. La tipografía debe de ser grande para que se pueda leer a cierta distancia, una de las ventajas que brinda es que la información puede estar todo el tiempo deseado y la audiencia puede hacer apuntes, el rotafolio solo es funcional para un grupo reducido, es portátil y se puede mover.

2.3 PROYECTOR DE CUERPOS OPACOS

El proyector de cuerpos opacos sirve para proyectar directamente una imagen de un libro, periódico, revista u otro material opaco, en este proyector se emplea solo material que refleja la luz, con este aparato se emplea un sistema de proyección por reflexión.

Para obtener imágenes claras se necesita oscurecer por completo el salón, ya que gran parte de la salida de la luz del aparato lo absorbe el material y no alcanza a llegar la pantalla si se encuentra con alguna iluminación. Otro inconveniente del proyector es que al producir mucha luz, produce calor, que puede dañar el material que se esta proyectando como, fotografías, revistas, periódicos, etc. , pero es muy efectivo como auxiliar. La audiencia puede ser amplia, pues la imagen que se logra proyectar es bastante amplia. Este proyector se puede utilizar para ampliar una imagen, la imagen se puede reflejar en una pantalla blanca, para obtener una imagen clara y nitida. También se puede proyectar en la pared o en el pizarrón.

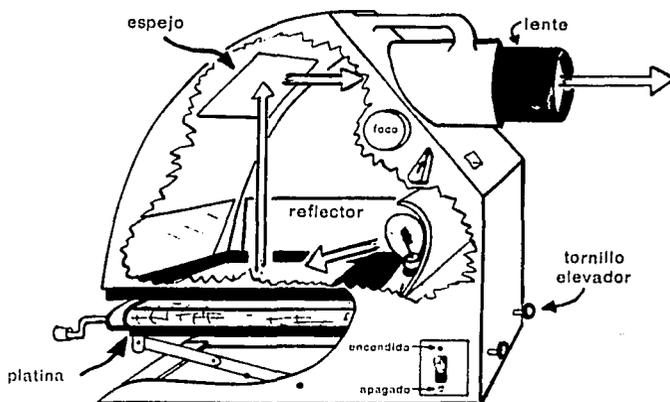
Con este proyector se pueden lograr buenas exposiciones usando varios medios y lograr proyectar una variedad de imágenes.

El uso del proyector no es complicado, funciona de la siguiente manera: La lampara ilumina el material y la imagen se refleja en un espejo, pasa por el lente y se proyecta sobre la pantalla.

PROYECTOR DE CUERPOS OPACOS

INSTALACION. Se coloca el proyector sobre una base y se enchufa el cable de corriente. Se coloca el material que va exhibirse sobre la plataforma con la cara hacia arriba, poniendo parte inferior hacia la pantalla.

Se enciende el motor y la lámpara , se ajusta la inclinación y el nivel con el movimiento de las patas delanteras del aparato. El proyector tiene un control llamado " puntero " con el cuál puedes señalar algun párrafo u objeto.

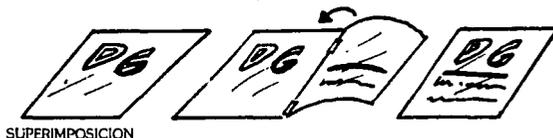


PROYECTOR DE CUERPOS OPACOS

2.4 RETROPROYECTOR O EPIDOSCOPIO

El retroproyector se utiliza para exhibir láminas de acetato sobre una pantalla, se puede utilizar en un cuarto iluminado, éste es de proyección indirecta, es decir, la luz no sigue una trayectoria recta desde la lámpara hasta la pantalla, por lo contrario es desviada por espejos antes de llegar.

De todos los aparatos audiovisuales, el retroproyector es uno de los más fáciles de usar. Este proyector tiene un alcance hasta de 40 mts. y se puede utilizar para audiencias de gran número, no es necesaria ninguna verificación o instrucción especial, en el salón de clases no se necesita poner cortinas para oscurecer el área en la que se proyectara, los estudiantes pueden tomar apuntes, llenar esquemas, y se puede usar en cualquier área.



SUPERIMPOSICION

En el formato de acetato se dibuja o se realiza lo que se desea exponer con plumines, de preferencia finos ya que se pueden hacer detalles, el acetato se presta para lograr hacer cosas creativas, se puede hacer historias, y para hacer las imágenes con más calidad, primero se dibuja sobre una hoja de papel los títulos o lo deseado, después se pone el acetato encima de la imagen en papel y se comienza a trazar con los plumines. Se pueden hacer SUPERIMPOSICIONES en la proyección, esto es poner sobre un acetato en proyección otro acetato con otra imagen que complemente la anterior, por ejemplo se proyecta el título y después en el acetato se encima el otro acetato enriqueciendo o aclarando lo dicho en lo anterior favoreciendo su translucidad.

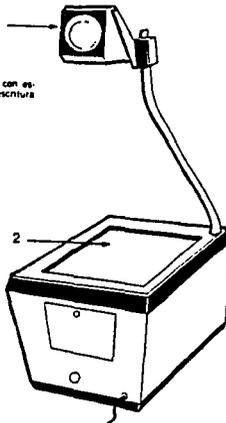
La imagen puede estar proyectada el tiempo que sea necesario, se pueden hacer notas, la desventaja del acetato es que puede rayarse, y maltratarse con mucha facilidad. Como existe una intensa fuente luminosa que transmite la luz a través del material translúcido y la pantalla suele estar muy cerca del proyector la imagen resulta muy brillante y clara .

INSTALACION. Se coloca el retroproyector sobre una base de altura cómoda para el operario. Se ajusta el espejo con el fin de dirigir la luz a la pantalla , se acerca o se aleja el aparato de la pantalla con el fin de obtener un tamaño de imagen satisfactorio se coloca un acetato para observar que la imagen sea nítida.

Se coloca el material sobre la base del proyector, para mayor comodidad el operario se puede sentar, ante la audiencia sin estorbar la línea de visión de los espectadores.

Cuando se obtiene cualquier equipo de proyección es necesario verificar que estén todos los accesorios necesarios, cables, pantalla, conexiones y probar que todo funcione adecuadamente.

Retroproyector. (1) Objeto con es-
cena grabada. (2) Plano de escritura
de 25 x 25 cm.



RETROPROYECTOR O EPIDIOSCOPIO

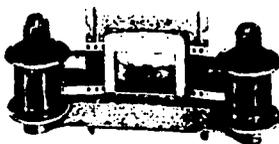
2.5 FILMINAS

El proyector de filminas y transparencias tiene un sistema de proyección directo, está diseñado para proyectar transparencias de 5 X 5 cms. o filmina de 35mm. , estas unidades se insertan en el proyector, es muy difícil en esta época utilizar uno, además en la escuela el más usual es el proyector de transparencias.

La filmina presenta en relacion a las transparencias las siguientes ventajas, la filmina al no necesitar monturas resulta más económica, no hay peligro de desordenarse y es muy adecuada a formas sencillas para la enseñanza programada.

Tienen la desventaja de que se rayan muy fácilmente ,por el almacenamiento en espiral, son muy pocas las pasa filminas que incorporan carretes dentados para un arrastre perfecto y el precio de estos accesorios suelen ser bastante elevados .

Ordinariamente la carga, y descarga de la filmina en los correspondientes carretes es un tarea engorrosa, hay que tomar precauciones para que la inserccion de la pasa filminas concuerde con el de la película , cuyos fotogramas deben deslizar con inversion total frente al eje de proyección.

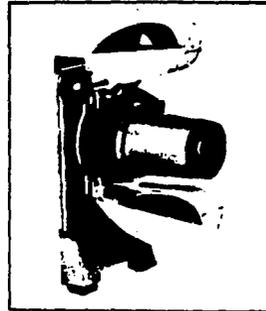
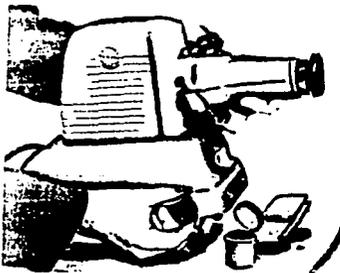


PROYECTOR DE FILMINAS

Las filminas también se proyectan sobre una pantalla , aunque existen aparatos en donde solo nosotros observamos la imagen.

Las filminas se pueden proyectar con audio, suelen ser filminas ordinarias con un acompañamiento grabado de sonido magnetico, la grabación suele explicar dependiendo del tema y detallar, se pueden agregar conversaciones, música y efectos sonoros o sucesiones de imagenes en las que los personajes aparecen inmovilizados en la acción. La grabación no solo contiene lo dicho anteriormente sino también pulsos magnéticos que controlan automaticamente el equipo, el problema al que se pueden enfrentar es a la sincronización inicial de la filmina y la grabación de modo que la imagen corresponda a la del sonido, la confusión se crea cuando el sonido va uno o dos cuadros adelante o atras de la imagen.

INSTALACION. El uso de estos aparatos no es dificil, al igual se coloca el proyector sobre una base, se enchufa, se incertan las filminas, se enciende la lámpara y se eleva la parte delantera del proyector según sea necesario, se acerca o se aleja el proyector obteniendo la imagen más adecuada y se enfoca.



PROYECTORES

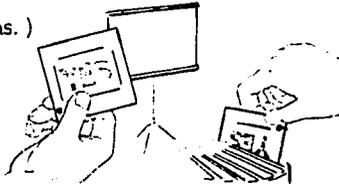
2.6 TRANSPARENCIAS

Es más caro que la filmina, hay que contar con la montura, las transparencias están expuestas a extravío y desordenamiento obligando a marcar cada montura, pero también hay libertad absoluta para reordenar, reconstruir y proyectar con plena independencia, facilita la organización del archivo, en virtud de calidad de imagen se pueden lograr programas magníficos y para audiencias de gran número, ya que al proyectar se puede colocar un lente ZOOM y de ese modo entre más lejos esté de la pantalla más oportunidad de espacio tendremos, el área de proyección debe de oscurecerse, se debe de checar que el material que se necesite este completo y en buenas condiciones.

Hay programas que se pueden hacer con más de dos proyectores, cuatro, seis, actualmente en el mercado existen marcas que manejan hasta 90 proyectores al mismo tiempo, todos ellos deberán estar sincronizados con el audio y así lograr programas espectaculares también llamados multi-imagen.

Para cargar el proyector se procede como se describe: suponiendo que el operador este frente a la pantalla, se toma la transparencia de modo que se lea normalmente; enseguida se invierte y, una vez que la imagen está "de cabeza", se inserta la transparencia en el carrusel.

Si se proyecta desde atrás (Back ground) de la pantalla se deben colocar las transparencias de modo que la imagen no solo este invertida, sino de lado opuesto al normal, pues los espectadores la verán del otro lado de la pantalla. (pantalla translúcida, ver 3.4 Tipos de pantallas.)



MODO DE INTRODUCIR LA TRANSPARENCIA

TRANSPARENCIAS

INSTALACION. Se coloca el proyector en una base y se enchufa al cable de corriente, se instala el carrusel con las transparencias ya ordenadas, se enciende la lámpara , se proyecta una transparencia y se ajusta la elevación de la parte delantera del proyector a fin de centrar la imagen en la pantalla , se ajusta el tamaño de la imagen a la pantalla moviendo el proyector o accionando si se cuenta con el zoom .

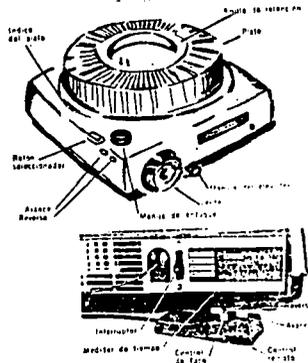
PARTES DEL PROYECTOR. Carrusel. Un anillo de retención situado en la parte superior del carrusel impide que las transparencias se caigan cuando el carrusel esté fuera del proyector.

Interruptor para lámpara- Ventilador. Este interruptor tiene cuatro posiciones: OFF apagado, FAN ventilador, LOW luz baja, HIGH luz alta.

BOTON SELECCIONADOR. Este botón se acciona cuando se quieren inspeccionar o reordenar las transparencias , cuando se quiere retirar el carrusel o se quiere comenzar desde 0.

BOTON DE AVANCE. Para empezar a proyectar las transparencias hacia adelante y de manera manual.

BOTON REVERSA. Cuando se quiere retroceder.

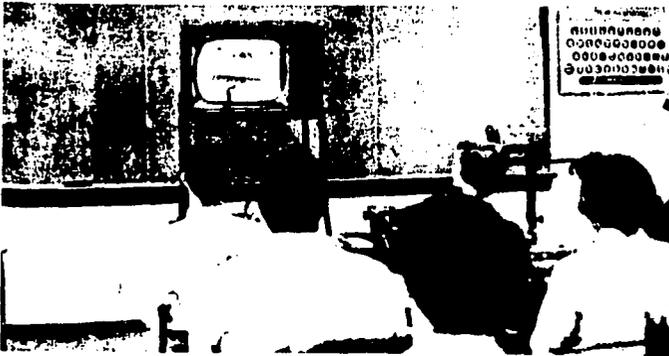


2.7 TELEVISION

La historia de la televisión , la ventana electrónica es muy reciente, en 1929 la compañía BBC realiza en Londres la primera transmisión pública regular de imágenes electrónicas, con un parentesis por la segunda guerra mundial , desde ese tiempo el avance a sido inplacable. Debido a los cambios radicales de la industria de las transmisiones durante los ultimos años , ya no se puede hablar de la televisión como un medio sencillo , sino como una fuente de información y publicidad, la televisión ha sido el principal medio de entretenimiento de millones de personas y por todo su potencial como un medio de educación, cultural y de información. " (5)

La televisión es un medio de audio y video y por consiguiente pertenece a la familia de los audiovisuales, es un medio que se puede explotar demasiado, ya que esta al alcance de todos.

La audiencia varia dependiendo del tamaño del monitor, su mayor ventaja es la fidelidad de la imagen y el sonido.



TELE-EDUCACION

2.7.1 TELEVISION PROFESIONAL Y AMATEUR

En el medio existen dos maneras de producción televisiva y con grandes diferencias ya que los niveles de preproducción, producción y postproducción en el medio profesional no tienen comparación.

1. La televisión a nivel amateur es muy fácil de realizar, la preproducción (idea, planeación,), el lenguaje televisivo que consta entre otras cosas del movimiento de cámara, de los tipos de tomas, etc. además la cámara puede ser semiprofesional. la reproducción puede ser instantánea, sin editar o meter audio con gran precisión.

2. La televisión profesional es de mejor calidad, el medio lo exige y la tecnología con la que se cuenta es elevada, se puede transmitir a millones de espectadores y a muchos países en vivo, la televisión profesional cuenta con estudios de grabación, cámaras de estudio, con pedestal, iluminación, alta sensibilidad . Para su transmisión se divide en horarios, resulta un medio muy caro, la venta de spot significan miles de nuevos pesos por mencionar un ejemplo, se cuenta con un equipo de personal muy profesional y técnico que cumple con sus tareas de manera individual o en equipo, escenografía, vestuario, maquillaje, producción, dirección, etc.

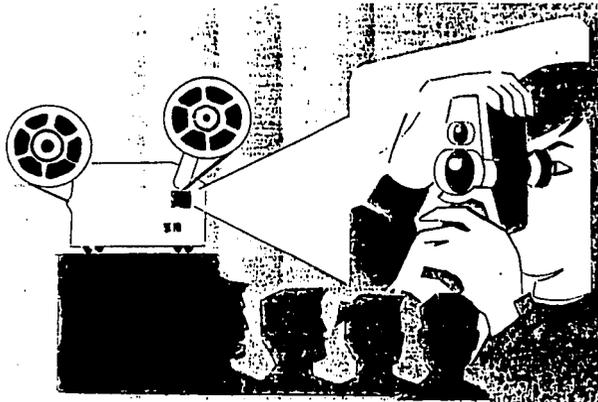
2.8 CINE

El cine didáctico es la antítesis del cine metafórico, los rasgos del cine didáctico son las sencillas, la claridad y la sobriedad. Pero incuestionablemente, sin dejar de ser cine.

El cine metafórico es una combinación de lo que se entiende en México como el cine Industrial y cine experimental. El cine industrial es el que tiene que ver con la ficción y el experimental es un lenguaje más libre en ideas y conceptos del productor.

Apartir de 1930 se empieza a observar el concepto del cine educativo o instructivo, hacia 1940 la producción de películas con una clara intención didáctica adquiere auge . En la actualidad existen claros ejemplos como son los videos que existen de Nacional Geografics.

Lo que que en el cine convencional se manifiesta es el arte de saber narrar, en el didáctico se manifiesta el arte de saber mostrar, se preocupa de cubrir objetivos concretos ante la audiencia. En el cine convencional las ideas ya vienen digeridas, no tienen la opción de pensar como las de terror. drama , etc.



EL CINE

2.8.1 CINE PROFESIONAL Y AMATEUR

En este medio también es muy notoria la diferencia entre una y otra, hacer cine amateur resulta de una manera sencilla pues con la ayuda de la televisión podemos hacer cine, claro siguiendo el lenguaje cinematográfico.

El lenguaje cinematográfico es muy importante, este consiste en las tomas o encuadres, (long shoot, full shoot,) movimientos de cámara, etc. El cine es muy rico en sus géneros, pero jamás el cine amateur se comparará con el profesional, pues este último surgió hace muchos años y es más complicado y costoso ya implica aspectos especiales como, actrices, actores, maquillistas, etc.

La película de cine es diferente a la electrónica, de televisión o video, la película tiene un proceso de revelado. Con el tiempo el cine es profesional y complicado pues la animación por computadora es más utilizada, se pueden realizar grandes efectos especiales que en una pequeña producción amateur jamás se podrán observar. Las grandes producciones de Walt Disney explotan mucho los efectos especiales por computadora.

En el cine como en la televisión hay gente que se encarga de realizar ciertas funciones y todas son muy importantes, desde los patrocinadores, productores, directores, asistentes, floor manager, camarógrafos, maquillistas, iluminación, escenografía, vestuario, fotografía, música, guionistas y el diseño gráfico.

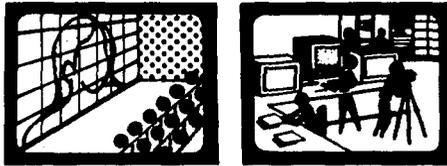
2.9 MULTI-IMAGEN

Entendemos por Multi-imagen aquellos programas audiovisuales en donde se manejan más de dos pantallas.

Por lo tanto requiere de una planeación sofisticada por los efectos que se pueden lograr, ya que suelen ser muy interesantes y fantásticos, es sensacional para algunos temas educativos , grandes eventos, encuentros de ventas, exhibiciones, displays y presentaciones espectaculares , su costo por lo tanto es bastante elevado, pero para el productor es un reto a su imaginación y creatividad. La fotografía para multi-imagen difiere de otras tan solo por que requiere de una mentalidad diferente, esta mentalidad consiste en extender el modo de pensar ya que se pueden proyectar más de dos imágenes en una sólo pantalla.

En la multi-imagen se pueden transmitir cantidades multiples de información, sugerimos una visión de conjunto y dos vistas separadas de los detalles importantes o simplemente podemos elevar el nivel de entretenimiento de la presentación utilizando las características de los efectos especiales que solo puede brindar la multi-imagen.

Ningún otro medio puede siquiera acercarse a la multi-imagen en su capacidad para comparar temas diferentes, la multi-imagen admite más de dos imagenes en una pantalla y las compara de inmediato.



PRE-PRO Y POSTPRODUCCION
DE MULTI-IMAGEN

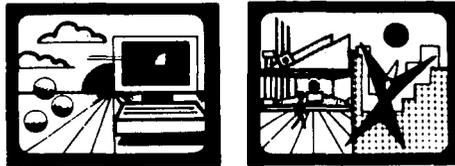
2.10 MULTI-MEDIA

La multi-media es un medio excesivamente moderno que consiste en combinar imagen, sonido y narración por medio de un gran sistema, pero en general por definición puede referirse a una presentación de una sola imagen con pista sonora o cualquier presentación que utilice más de un medio. Los Ordenadores son un medio, todo un sistema creado que facilita las cosas hoy en día, ya sea en el área de diseño, del hogar, el educativo, etc.

Una técnica de efectos especiales que con el tiempo estarán al alcance de todos, ya que la computadora es un medio que todos necesitamos y que ya nadie puede quedarse sin utilizarla, en cualquier sistema y para el área del diseño es una puerta a la creatividad pudiendo crear efectos en tercera dimensión.

Existen grandes juegos computarizados que contienen multi-media, o videos, donde hay musica, animación por computadora y otros medios que tiene como fin un gran programa.

En el campo del diseño el avance tecnológico ha sido muy notorio, los procesos que se realizaban manualmente ahora se hacen automatizadamente, todo fue posible con el desarrollo de las microcomputadoras, se lanzó al mercado la marca Apple , Macintosh y después una gran variedad de marcas como la IBM, ACER, COMPAQ, HEWLETT PACKAR o la EPSON, etc.



MULTI-MEDIA POR MEDIO DE LA COMPUTADORA

CAPITULO 3

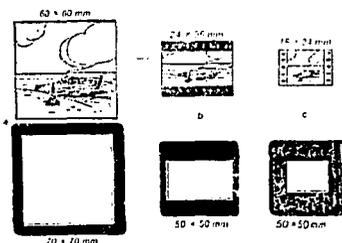
Audiovisuales por medio de Transparencias

Con la divulgación universal que se le ha dado a las nuevas películas fotográficas en colores, el uso de las transparencias ha recibido un decisivo y vital impulso por todas las características para y se pueden realizar trabajos audiovisuales de gran calidad. La perfección de la imagen que se puede obtener en las transparencias y el poderoso atractivo en sus colores muchas veces magníficos con todas las posibilidades de lograr imágenes excelentes en virtud a la gran creatividad que como estudiantes de la carrera adquirimos, y con la calidad observable en cada imagen, la importancia de las diapositivas con respecto a las ya pasadas tiras didácticas o filminas definitivamente a quedado muy en alto .

Es importante saber cada detalle que tenga que ver con las transparencias, las dimensiones de la mayoría de las transparencias son de 24 x 36 mm es decir, comparandola con las de la filmina, que es lo más cercano, es exactamente el doble en lo ancho de los fotogramas de las filminas que miden 18 x 24 mm.

Las transparencias se montan en molduras de cartón o materiales de plástico, las medidas exteriores son de 5 x 5 cms.

Es importante mencionar que existen otros tamaños de transparencias.



Ejemplos de las diapositivas más comunes: (a) 63 x 63 mm y su marco correspondiente (marco de 70 x 70 mm); (b) 24 x 36 mm y su marco de 50 x 50 mm; (c) 18 x 24 mm y su marco de 50 x 50 mm.

El mayor tamaño y el perfeccionamiento cromático proporciona una riqueza de detalles y tonalidades que justifican la actual preferencia por las nuevas diapositivas .

" El éxito didáctico de la proyección depende sobre todo de la belleza de la imagen entendida en la más simple acepción de la palabra y que se cumple con el objetivo deseado. (6)

Las transparencias presentan dependiendo del tema y de la manera de manejar la exposición la posibilidad de disponer su orden con entera libertad, ya que son independientes entre si, pudiendo incluso descartar las que por cualquier motivo no convenga proyectar.

La técnica de la proyección de las transparencias alcanzó un progreso extraordinario hasta lograr la completa automatización en los aparatos más modernos .



6. Norbis, G. Didáctica y estructura de los medios audiovisuales.1971.pag. 52

3.1 Antecedentes de las películas de transparencias

No obstante que en el gran arte de la fotografía se dio a la publicidad en 1839, cuando Louis Jacques vendió al gobierno de Francia la patente del proceso que él y Joseph Niepce habían desarrollado, los antecedentes de esa ciencia tienen sus orígenes remotos. La teoría que rige comienza en realidad con la descripción de Aristoteles sobre los haces de la luz por la lente u objetivo y su proyección sobre la película que está detrás de aquella . En la Edad Media Francis Bacon y Alhazen construyeron un cuarto oscuro de grandes dimensiones con un pequeño orificio en una de las paredes y, entre los siglos XV y XVIII , una habitación llamada cámara oscura , de tamaño más reducida era ya utilizada por los dibujantes y arquitectos para el trazo de diseños y perspectivas, la imagen de la cámara oscura aparece invertida con respecto al original.

En cuanto a las fotografías a color, en 1873 el alemán Hermann Vogel descubrió que agregando ciertas anilinas a las emulsiones de las placas , se podía captar otros colores, además del negro, blanco y algunas tonalidades en gris, las placas de vidrio se hacían sensibles aplicándoles por un lado las soluciones de gelatina y por el otro granos de almidón teñidos de rojo, verde y azul. Después de expuestas y reveladas , las placas producían una transparencia en color.

La primera película en colores que salió al mercado para su uso del público en general fue la Kodachrome, inventada en 1935. El color registra la imagen en tres capas distintas de una emulsión de plata sensible a la luz. Cada una de ellas absorbe uno de los tres colores: azul, verde y rojo.

En el caso de las cámaras de 35mm y de la aparición de la película, se motivó una verdadera revolución en el arte de la fotografía .

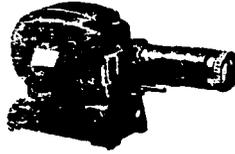
Las cámaras de 35 mm suelen ser de tamaño reducido y ligeras; con ellas se sacan negativos que miden 24 x 36 mm. o las transparencias listas para ser montadas y proyectadas. En el mercado existen distintos tipos de películas para transparencias, brindan en cuestión de gustos más calidad a la imagen de las transparencias, algunas de ellas son: AGFACRHOME, ECKTACHROME, KONICACHROME y FUJICHROME, ésta última sacó la VELVIA y la SENCIA, brindan mucho mejor calidad en la imagen, y dan más saturación, no hay que olvidarnos de la Kodachrome, así que por diferentes tipos de películas no paramos.

Existen otros tipos de películas que se pueden usar para combinarlas con las transparencias por sus características, cuando se necesita reproducir un dibujo de línea, textos impresos o cualquier otra cosa o sujeto conviene elegir película de alto contraste como las películas LITH, ésta produce esencialmente dos tonos: el negro de densidad extremadamente alta, y un claro de densidad mínima, dando negro absoluto y transparente absoluto. Se pueden realizar diapositivas (SLIDES) en blanco y negro, dando tonalidades en grises, sirven muy bien para complementar una serie didáctica de transparencias a color, la intercalación de estas imágenes a blanco y negro tienen la doble virtud de proporcionar una variante saludable y destacar por contraste la excelencia de las imágenes a color.

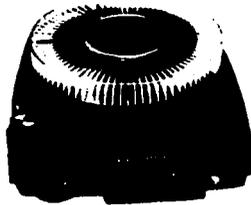
Existen películas de transparencias a blanco y negro como la POLA-PAN o la POLA-GRAF, de POLAROID, pero es mejor la primera pues da tonalidades en grises y la Pola-graf en alto contraste como la Lith. También está la T-MAX que es un poquito cara y no todos los laboratorios de revelado trabajan esta película, habría que revelarla, si se utiliza esta película se compra la T-max ASA 100 y se dispara con ASA 50. Las sensibilidades ASA van desde 25 Kodachrome, hasta 500. Si el lugar donde vas a tomar las fotografías es muy oscuro utiliza ASA 400, es más sensible a la luz.

3.2 Evolución de los medios Audiovisuales de Transparencias

La linterna para transparencias es una de las más antiguas formas de proyectar imágenes, fue desarrollada durante un periodo de muchos años a partir de los primeros experimentos de la llamada " linterna magica " .



La transparencia a blanco y negro o a color, o la transparencia hecha a mano en sus muchas formas diferentes, puede adaptarse a casi todas las situaciones didácticas . Las primeras transparencias para proyectar con linterna fueron las de 7 1/2 x 9 cms. Las inovaciones posteriores con miniaturas fotograficas en el período de 1920-1930 , produjeron las transparencias de 5 x 5 cms. El proyector de transparencias para las aulas es muy sencillo y fácil de manejar, se compone de un espejo para reflejar la luz, una lámpara generalmente de 550 vatios, una serie de lentes condensadores(los lentes condesadores sirven para distribuir uniformemente la luz sobre el objeto que se proyecta) , el soporte de las transparencias y el objetivo, todo el equipo se encuentra en una superficie encerrada.



PROYECTOR DE TRANSPARENCIAS

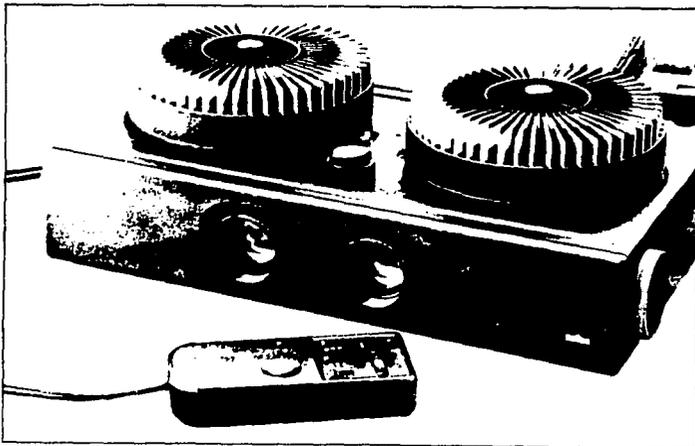
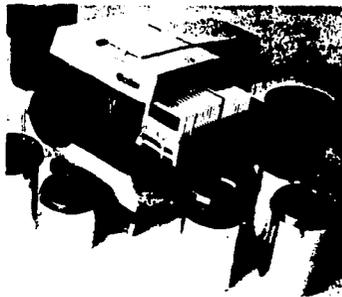
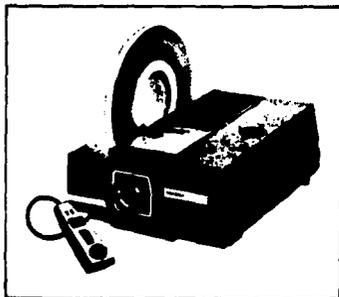
Desde luego, un proyector verdaderamente didáctico debe de cumplir con ciertos requisitos entre los cuales la compatibilidad entre los usos diarios no es nada desdeñable. Al principio la utilización de estos proyectores con fines didácticos por lógica eran de uso manual como la linterna, con el transcurrir del tiempo han existido grandes avances técnicos como diácticos en la proyección de transparencias y puede surgir una cuestión que estriba en la sempiterna pregunta ¿manuales o automáticos?. Pero sabiendo dar un buen enfoque didáctico los dos, son muy favorables, se pueden explotar al máximo, nosotros como diseñadores debemos de poner esa creatividad, esa chispa, esa originalidad para saber dar al trabajo el fin adecuado y profesional.

La evolución en estos materiales se va observando en cada detalle, por ejemplo para los proyectores automáticos existen molduras que pueden calificarse como especiales, el modelo adoptado por Agfa y otros similares tienen un grosor adecuado y están fabricados con un plástico resbaloso, los marquitos de cartón también son resbalozos.

Otros tipos más baratos cuyas caras interiores quedan adheridas con adhesivo, suelen crear problemas dada la escasa resistencia a la torsión propenso a atascarse en el proyector, en consecuencia las molduras de baja calidad no son aconsejables para usarlas. Otro tipo de evolución son los dispositivos de sincronización que son catalogables entre los refinamientos de la proyección y caen de lleno en una categoría que podríamos llamar de grandes series, es decir, programas audiovisuales que exceden de 20 diapositivas, pues ahora en los carruseles se pueden montar hasta 120 diapositivas, el acompañamiento sonoro, que cada vez se utiliza más como un auténtico montaje audiovisual, y la gran aliada que sin duda es la cinta de carrete abierto posibilita el automatismo sincronizado, de acuerdo con los impulsos y señales continuas, en su caso, registrados previamente en una de las pistas magnéticas disponibles al efecto.

La sincronización es recomendable cuando:

El comentario sonorado no corresponda unicamente con los respectivos fotogramas, es decir: un fotograma, un párrafo, sino que a un fotograma puede corresponder una secuencia de fotogramas. De manera manual a menos que se utilicen recursos adicionales o el operador siga un guión o se lo conozca de memoria , además de que es muy laborioso y está sujeto a errores . Se exhiben programas de larga duración, con o sin acompañamiento sonoro , pero de inquestionable calidad. Ahora los proyectores especialmente para usos didácticos se caracterizan por su simplicidad y fácil accesibilidad a las partes vitales, como el ventilado, óptica y lámpara. Como se puede observar estos proyectores dan un buen rendimiento a trabajos convencionales .



3.3 Proyectores

Una imagen debe de proporcionar al ser proyectada información clara y comprensible, algunas veces para explicar gráficamente aquello que la palabra, por sí mismo es incapaz de evidenciar. Y otros por el contrario apoyandose en el poder ordenador de la palabra para completar y puntualizar los datos que sólo a través de las imágenes resultan imposibles de comprender.

" Hay tres sistemas de proyección, la directa, indirecta y reflejada. La diferencia entre estos tres sistemas, consiste en el método por el cual la luz se dirige a la pantalla desde su origen, a través del objeto o reflejada por este." (7)

PROYECCION DIRECTA

La proyección directa es el sistema más comúnmente empleado, por este método, la luz pasa directamente desde el foco a través de los lentes condensadores, del material y del objetivo, hasta la pantalla.

PROYECCION INDIRECTA

La proyección indirecta se emplea para fines especiales, con luz indirecta reflejada por espejos, el proyector puede funcionar colocado en la parte anterior de la sala, los materiales que se proyectan se colocan sobre una plataforma horizontal, aunque en algunos casos hay una pérdida en la intensidad de la luz.

PROYECCION REFLEJADA

Este sistema se aplica únicamente al proyector opaco, por este método pueden proyectarse materiales opacos, en este no hay lentes condensadores, la imagen es reflejada por un espejo situado inmediatamente sobre el espejo.

3.4 Tipos de pantallas

Es importante saber un poco más sobre las pantallas , pues hay distintos tipos de pantallas y cada una de ellas tiene sus cualidades.

La finalidad es obtener imágenes proyectadas claramente visibles en condiciones normales del salón, y así asegurar que se goce y se comprenda el material presentado. Hay que saber resolver problemas de proyección mediante la adaptación de las condiciones adversas del salón de clases, para asegurarse de obtener una imagen clara y visible , el que manipula el aparato debe de hacer cuatro cosas: Manejar correctamente el equipo de proyección, proyectar en la pantalla una imagen suficientemente grande, colocar la pantalla y el proyector donde los espectadores pueden ver bien y por último mantener el equipo en buenas condiciones.

Los tipos de pantallas más usuales son:

PANTALLA MATE. Tiene una superficie lisa y blanca , no refleja tanta luz y se recomienda para una sala ancha.

PANTALLA GRANULADA. Es probablemente la más empleada porque tiene una superficie de mayor reflexión. Está cubierta de diminutas cuentas de vidrio que hacen una superficie de reflexión para la imagen que se proyecta, da buen resultado cuando se emplea en una sala estrecha y larga.

PANTALLA DE ALUMNIO O PLATEADA. Fue una de las primeras que se usaron naturalmente fue mejorada desde los primeros días del cine, las pantallas de aluminio actualmente se recomiendan para proyecciones estereoscópicas o de tres dimensiones, algunos las recomiendan para proyectar transparencias o películas en colores.

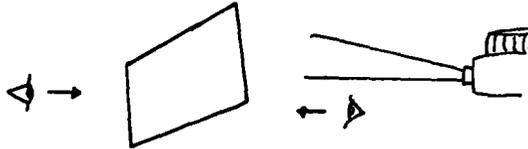
PANTALLAS LENTICULARES. Se trata de una novedad , así llamada y se puede reconocer por la serie de protuberancias y depresiones verticales que tienen en su superficie, esta pantalla ofrece un ángulo de visión muy ancho a ambos lados del eje de proyección.

PANTALLA DE CRISTAL. Es de acrílico 100% translúcida.

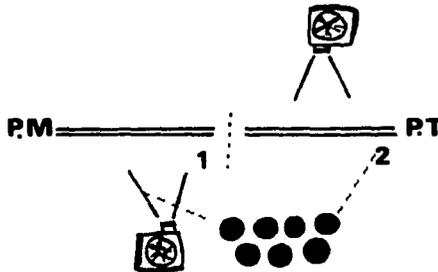
PANTALLA TRANSLUCIDA. Permite ver la imagen de atrás hacia adelante.

PANTALLA DE CRISTAL LIQUIDO. Es una pantalla que se coloca en la base del retroproyector para crear ciertos efectos en lo que se proyecta.

Como ya se había mencionado las pantallas translúcidas son aquellas que permiten ver la imagen por atrás o por adelante.



La diferencia esta en la ubicación del proyector y de los espectadores, con este tipo de pantalla se pueden lograr programas de multi-imagen.

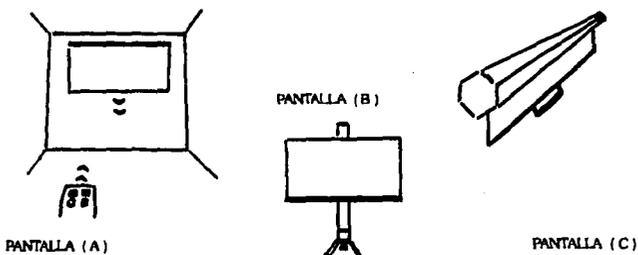


Cuando el proyector esta enfrente de la pantalla y la audiencia también se llama FRONT GRAUND. (1)

Y cuando el proyector está atrás de la pantalla y la audiencia enfrente del proyector se llamara BACK GRAUND.(2)

La pantalla que se utiliza en el cine es de grandes dimensiones y cuenta con pequeños orificios, pues el sonido en algunos casos se encuentra atrás de la pantalla.

Hay pantallas con : a) motor reversible y con control a distancia, b) pantallas manuales en una base de tripie, c) colgables y que se pueden mover de una aula a otra.



En la proyección de un audiovisual se debe de poseer y dominar mucha información.

La luminosidad del objetivo puede ser: $f/35-100$ mm que permite una distancia de pantalla a 6 metros , apartir de una área proyectable de 2,15 por 1,45 metros, (formato diapositiva) 24 x 36 mm , alimentación manual o automatica, montaje de transparencias en monturas.

TABLA DE DISTANCIAS

FORMATO 24 X 36 mm			
DISTANCIA	Longitud focal de los objetivos de proyección		
	85 mm	100 mm	120 mm
3	1,25	1,05	
4	1,65	1,40	1,20
5	2,10	1,80	1,40
6	2,50	2,15	1,65
7	2,95	2,50	1,90
8	3,35	2,85	2,35
9	3,80	3,20	2,70
10	4,20	3,55	3,00
11		3,95	3,30
12		4,30	3,60

Para dimensionar una pantalla existe una norma practica, es dividir entre la última fila del espectador y la pantalla por el divisor 6. el resultado da la medida del lado de la pantalla, supongamos que la ultima fila del espectador está a 12m, dividiendo por 6 se obtiene la cifra 2, en consecuencia la pantalla debe de tener como minimo 2 metros de lado, si el proyector esta equipado con objetivo cuya distancia focal es de 100 mm, se debera proyectar aproximadamente desde una distancia de 6 metros, la tabla indica que desde el fondo de la sala, 12 m, con el mismo objetivo se puede obtener una imagen mayor a 4 metros.

CAPITULO 4

Realización de un audiovisual de transparencias

Para poder crear un audiovisual didáctico por medio de transparencias de una manera sencilla y buena presentación sólo se necesita entusiasmo, para querer hacer un trabajo o una exposición diferente , al mismo tiempo aprovechar los materiales que brinda la escuela , así como las instalaciones, una cámara reflex de 35 mm , unos rollos fotográficos para diapositivas e información suficiente para el tema, pues ya conocemos sobre materiales didácticos y como los podemos utilizar.

Pero todo ésto se debe realizar con un orden , con un proceso que descubriremos más adelante.

El ser humano es afortunado y lleno de grandes cualidades y características, y una de ellas es la de crear ; música, pintura, poesía. Arte visual y auditivo, ahora con la tecnología educativa y con los lenguajes de comunicación se puede lograr entrar al mundo de los audiovisuales.

El cine y la televisión son claros ejemplos de programas audiovisuales. El fin de este trabajo es lograr hacer audiovisuales didácticos por medio de transparencias para obtener un conocimiento para nosotros y para nuestros compañeros.

Existen muchas obras literarias como Romeo y Julieta, por mencionar alguna, que han sido adaptadas para el cine o el teatro, estas adaptaciones son audiovisuales, esto nos demuestra que el medio audiovisual es práctico y hasta divertido, y es una alternativa a la palabra escrita.

El medio audiovisual ha permitido disfrutar de estas grandes obras literarias a millones de personas que en otra forma, no hubieran podido leer o entenderlas ya que hay mayor riqueza visual, de ese modo se puede mencionar que todo lo que tiene que ver con el área de audiovisuales como un lenguaje especial haya adquiriendo con el transcurrir del tiempo una particular significación dentro de todos los ambitos promocionales, y en especial los educacionales que son los los que nos interesan en éste trabajo.

Las capacidades que existen actualmente y que se pueden realizar con el tiempo son enormes e inmensas. Es importante saber y de tomar cuenta que la posibilidad de poder crear un programa audiovisual didáctico, de entretenimiento, cultural, o de otro tema, nos da la gran oportunidad de conseguir nuestros objetivos con éxito. Pero para poder alcanzar estos objetivos, desde que somos estudiantes debemos de tener una educación adecuada y hacer las cosas con orden y con lógica. Para realizar un programa audiovisual de transparencias didáctico es interesante destacar que su producción puede empezar por un texto y un guión técnico, una pista sonora terminada , y de un grupo de secuencias visuales terminadas.



idea o tema

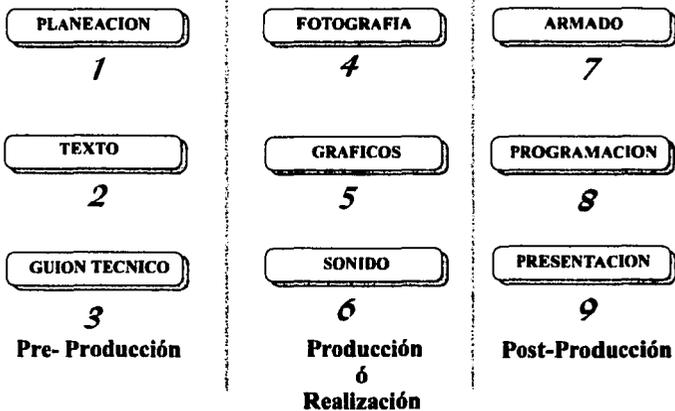


imagen o secuencias



sonido-sonoramas

4.1 Diagrama de flujo (Flow Diagram)



4.1.1 Planeación

En el diagrama de flujo , la planeación es el primer punto a seguir, dado que cada uno de los puntos tiene su importancia. En la planeación se debe de llevar todo un proceso donde estudiaremos a nuestra audiencia , (la audiencia es toda persona que finalmente va recibir la información y la audiencia en este caso es el receptor), debemos de desarrollar el perfil más adecuado para conocer cuál será la meta que la presentación tendrá y las facilidades para la presentación.

Si la presentación es obligatoria , debemos de crear una atmósfera donde se pueda volver lo negativo en algo interesante y hasta producir entusiasmo. Pero si la producción es voluntaria debemos de promover y atraer a aquellas personas que son parte del público, utilizando la creatividad y el ingenio.

Se debe de tomar cuenta las instalaciones, en donde se pasara la proyección, es mejor que el salon sea largo y angosto que corto y ancho, la pantalla debe de estar en lugar adecuado donde todos puedan verla sin problemas, que no haya obstrucciones u obstaculos que puedan estorbar a la proyección, si la distancia del proyector es la adecuada con respecto a la pantalla , o si la imagen tiene el tamaño adecuado para el tamaño del salón.

Además se debe de tomar cuenta el equipo que se va a utilizar y saber desde un principio con que se cuenta y con lo que no, desde el tripie, lentes de acercamiento, el proyector, pantallas, extensiones, etc.

Dentro de la planeación debemos de tomar cuenta :
el costo de lo que sera nuestro audiovisual, cuantos rollos fotograficos se van a utilizar, que tipo de monturas se utilizaran, hay que comprar el cassette para el audio, todo esto debemos de programar.

El tiempo que nos llevará realizarlo, que tiempo nos llevara recopilar la información que contendrá el audiovisual y donde lo obtendremos, realizar el guión literario (texto) , story board, tomar las fotografías, llevar a revelar las transparencias, todo se debe de saber para tener una mayor organización de nuestro tiempo y lograr hacer las cosas lo mejor posible.

Se debe de tomar cuenta cuanto tiempo durara el audiovisual, hay que recordar que los programas no deben ser muy largos ya que pueden ser tediosos, hay que saber hacia quienes nos vamos a dirigir y como hacerlo, si son niños comunicarnos con dialogos sencillos, o si son jóvenes o adultos con más sutileza, a ésto se le llama tener cuenta el perfil del receptor.

Ya que sabemos todo sobre la audiencia, y el medio, procedemos al segundo paso.

4.1.2 Texto

Para poder comenzar a realizar el texto del programa, partiremos de la información general antes recopilada, y realizaremos un análisis de síntesis, hasta llegar a detallarlo y terminar con un solo texto guía, este texto solo contendrá lo que se desea decir en la narración del audiovisual, será nuestro guión literario que en el medio se conoce como shooting scrip.

Es necesario escribir con mucho detalle los objetivos que se desean lograr después de la presentación o en el transcurso, cuando los objetivos estan definidos el texto viene a ser el vehículo para alcanzarlos, esto es de gran importancia para realizar un texto eficaz.

Cuando se va realizar un programa audiovisual se deben de prever situaciones en la historia, sí es complicada de entender, es posible que el campo de atención de la audiencia resulte reducido y para eliminar este efecto tan molesto recurriremos a un artificio llamado PUENTE, como se emplea aquí, es un parrafo, frase o palabra que relaciona dos pensamientos entre sí. EL PUENTE permite incorporar un atributo muy necesario en el texto, también existe el PUENTE MUSICAL es decir solo música sin locución.

Y continuidad , que significa simplemente el cambio de un tema a otro y que el argumento puede seguirse con facilidad, además la continuidad hace que se entienda y que se aprenda con más rapidez.

Si la continuidad es efectiva podemos estar seguros de que la audiencia captará todo o la mayoría , dependiendo de nuestros objetivos originalmente definidos.

Si observamos que la audiencia no capta lo deseado, que no recibe la información primordial, entonces necesitamos evaluar la parte que no fué del todo buena.

Algunos métodos para evaluar son:

- 1.-Realizar un examen al receptor.
- 2.-Pedir la opinión al receptor en forma escrita.
- 3.-Crear un debate después de cada presentación
- 4.-Solicitar a una persona, que sea observador de las reacciones del publico.

Debemos recordar que un mensaje se hace con IRA.

Impacto.-Para atrapar al receptor desde el inicio de programa.

Repetición.-De los elementos más importantes o repetición de la esencia del contenido.**Asociacion.**-Con los elementos de la realidad, es decir con nuestro contexto ,elementos de la vida diaria.

El ser humano está capacitado con tres memorias, memoria sensitiva, se recibe a través de los sentidos. Memoria media, información estable creada por una necesidad. Memoria definitiva, información permanente creada por un interés.

Pondremos el ejemplo de: Tita aborda el tren subterráneo para trasladarse de su casa a su escuela, dentro de los vagones existe publicidad de toda indole, que Tita lee en el transcurso del viaje.

Un día lee de una famosa pastelería "Exquisitos pasteles de amareto, pidalos al tel 5232222" la información pasa a memoria sensitiva, en ese momento a Tita no le interesa. Pero, al llegar a su escuela le informan que va a realizarse una fiesta y que es encargada de llevar el pastel, entonces anota el teléfono, la información se encuentra en memoria media, al llegar a la pastelería, conoce al repostero, es un chico con el que entabla una amistad y deciden llamarse todos los días, por lo tanto el teléfono de los exquisitos pasteles pasa a memoria definitiva.

Si el mensaje queremos que quede en:

MEMORIA SENSITIVA.- El mensaje será impactante.

MEMORIA MEDIA.-El mensaje será repetitivo.

MEMORIA DEFINITIVA.-El mensaje será asociativo.

4.1.3. Guión técnico

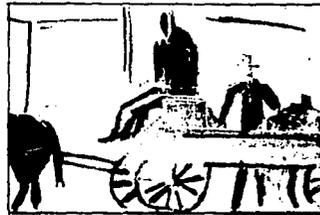
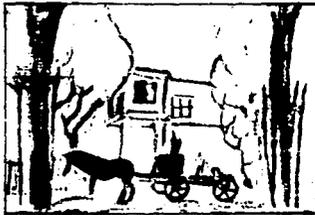
El guiión técnico es la representación gráfica del guiión literario, al guiión técnico comunmente se le llama story board y éste es el que contiene la idea más clara y completa desde el punto de vista de la visualización.

El diseñador gráfico idea y combina elementos, formas geométricas, figurativas o cromáticas que deben de servir de soporte a un mensaje intencionado de un emisor a un receptor.

Visualización.-Es la supuesta facultad de ver cosas futuras, con la imaginación el diseñador también tiene esta facultad y la debe de explotar con gran capacidad para realizar el story board, para poder realizarlo debe formar en su mente una imagen visual, debe dejarse llevar por la imaginación y al final sacar todo tipo de congeturas.

Por lo tanto el story board es la visualización de nuestro programa audiovisual, es la unión de muchas imágenes que con continuidad hacen una historia, es el plan de acción.

Existen tres diferentes story board, el primero el guiión técnico de producción o card scrip; éste guiión se hace por medio de tarjetas para detallar cuadro por cuadro, éste dá la ventaja de asignar responsabilidades especialistas a fotógrafos, diseñadores gráficos,etc.



El segundo estilo es el sale-scrip o guión de venta, éste consiste en crear casi una obra maestra de la visualización del guión, éste nos puede servir para convencer al cliente para contrataciones o bien para obtener la aprobación de conceptos o estilos, el grado de calidad es vital en éste tipo de guión.



El tercer story board es una herramienta operativa y un registro de información, de tiempos de sonido, tiempos de exposición fotográfica, número de transparencias, tipo de diálogo, es una versión completa del programa, cuadro por cuadro, también es llamado libro de presentación o show-book.

Al visualizar el story board debe de ser de una manera sencilla, pues este se convertirá en fotografías o en trabajo de arte, hay que asegurarnos de que lleven ritmo y de cubrir con suficientes imágenes el texto para evitar que una imagen esté demasiado tiempo en exposición pues el auditorio podría desesperar, ya que siempre están esperando la siguiente diapositiva.

Una fotografía debe permanecer máximo 7 segundos en la pantalla,
a continuación se darán las indicaciones técnicas para poder realizar
las tomas fotográficas.



Big close up



Close up



Medium close up



Medium shoot



Medium long shoot



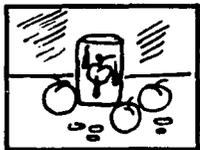
Full shoot



Long shoot



Panorámica



Product shoot



Over shoulders



Plano Holandes



Thing shoot



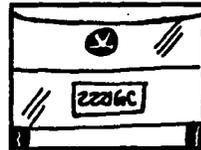
Picada



Contrapicada



Zoom in



Zoom back

4.1.4. Fotografía

Una vez visualizado lo que será el programa audiovisual procedemos a tomar las fotografías, aunque las tomas se pueden realizar en cualquier orden, es preferible seguir el orden del story board.

Para comenzar a tomar las fotografías se debe tener la idea general de cada fotografía, si se va a tomar de noche o de día, para crear más interés y para hacer algo nuevo se deben aprovechar las ventajas que brinda el amanecer, el atardecer o los días nublados.

Las fotografías de exteriores o interiores brindan las mismas oportunidades de expresión creativa. También podemos aprovechar imágenes de libros, revistas, etc., y tener todo tipo de material preparado como el flash, lentes de acercamiento, filtros de color, etc. Se debe tener en consideración el formato ya sea, el horizontal o vertical, o combinar los dos formatos en la producción, pero ésta última se debe hacer con un amplio criterio, dependiendo del programa, si es dinámico y muy versátil. El formato horizontal resulta ser el más usual ya que el ojo humano está acostumbrado a ver de derecha a izquierda, que de arriba hacia abajo.

La iluminación de interiores es más laboriosa, hay que saber discernir si la luz del lugar es la suficiente o la fotografía necesitará de luz artificial, ya que luego suelen salir muy oscuras.

Cuando se utiliza el flash se aconseja no utilizarlo directamente pues suele crear problemas, ya que es muy fácil que se refleje el destello y salga en la fotografía, además la luz es muy aspera y poco atractiva.

Pero sin embargo podemos utilizar esa característica de la luz de flash que rebota en cualquier superficie reflejante para lograr una luz más suave haciendo que rebote hacia el objeto a tomar pero indirectamente.

Siempre será mejor tener el control de la luz, podemos usar tres tipos de luz, la primera se llama luz principal o luz base que establece un nivel de iluminación general, la segunda, luz de relleno, se utiliza para eliminar los lados sombreados y una tercera luz puede servir para añadir un poco de iluminación para crear interés o una atmósfera adecuada .



PRINCIPAL



RELLENO



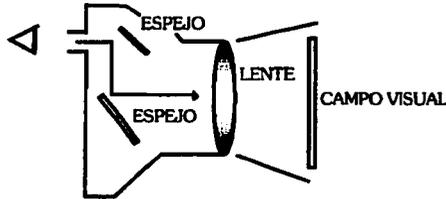
TRASERO

Lo que suele hacer un fotógrafo hábil y creativo es experimentar con la luz en diferentes posiciones y hacer varias tomas, dos o tres, también es posible cambiar el diafragma o la velocidad de obturación que también sirve para crear efectos de gran interés. En cuanto a la luz natural no se aconseja tomar fotografías de la luz directa del sol. Con lo dicho anteriormente se puede lograr lo que se llama un banco de imágenes que nos ayudarán a tener buenas fotografías archivadas y en caso de alguna perdida ya no será necesario regresar al mismo lugar a tomar de nuevo la fotografía.

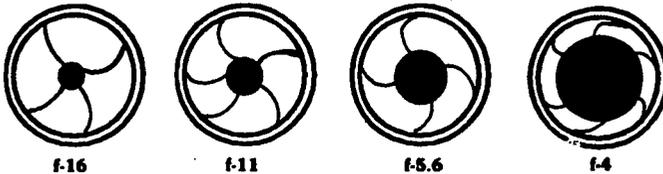
De una fotografía borrosa se puede sacar provecho ,aunque antes era motivo de error, se le puede dar una causa para darle después a la siguiente toma más importancia, ya que el ojo suele buscar lo nítido o lo enfocado.

4.1.4.1. Características de la cámara

La cámara que se adapta más fácilmente a la fotografía general es la cámara reflex de 35 mm, con éste tipo de cámara el fotógrafo realmente mira a través del lente que habrá de usarse para tomar la fotografía.



Con ésta cámara se pueden tomar objetos en movimiento y congelar, o si se desea realizar grandes efectos, ésto por medio de la velocidad y la abertura de diafragma. Cada película requiere que se determine la velocidad del obturador y la abertura de diafragma.

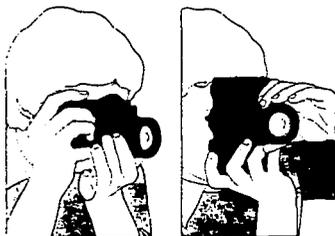


El obturador de la cámara está hecho para abrirse por un tiempo determinado durante el cual admitirá luz suficiente para la proyección, la velocidad se indica en segundos y fracciones de segundos y se deben de ajustar con el diafragma.

Vel. de obturador	1-10	1-25	1-50	1-100	1-250	1-500	1-1000
Abertura de diafragma	f-22	f-16	f-11	f-8	f-5.6	f-4	f-2.8

Aplicando una lentilla de acercamiento a la cámara se pueden fotografiar palabras, dibujos, ilustraciones o lo que se desee desde una distancia reducida.

¿COMO SUJETAR LA CAMARA? Para sujetar y hacer un buen manejo de la cámara se aconseja tomarla de modo en que la mano izquierda sujete el objeto, maneje la abertura y el enfoque, mientras la derecha acciona la velocidad y el avance de la película. El accionamiento de los mecanismos debe de ser instintivo, de modo que permita concentrarse en la composición y el enfoque.



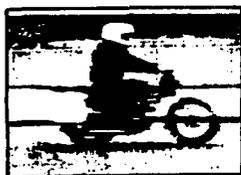
Al tomar un objeto, la definición de un objeto móvil depende de la dirección y la velocidad sin olvidar la distancia de la cámara y el sujeto. La siguiente serie indica cómo variar la definición mediante el obturador.



1/500 seg f5.6



1/250 seg f8



1/125 seg f11



1/60 seg f16

4.1.4.2. Efectos Especiales

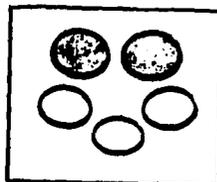
Los efectos especiales que se pueden lograr en las transparencias para un programa audiovisual didáctico, son de una gran importancia, ya que los efectos especiales sirven para hacer más atractivo e interesante el programa, para que la audiencia esté siempre interesada y observe con gusto y detenimiento cada diapositiva proyectada y siempre espere algo interesante a cada momento. Hay una gran variedad de efectos que se pueden lograr y en algunos casos de gran sencillez.

Existen los efectos de NEON y de ALO, éstos se hacen tomando la imagen con película LITH, y un albanene de preferencia grueso entre el positivo y el negativo desfasados y un reproductor de transparencias. Efectos de sandwich, éste consiste en encimar dos transparencias en la misma montura, puede ser con una película diferente. Retoque de transparencias con plumines o las mascarillas que también entran dentro de los efectos, así pues se pueden realizar efectos de textura, desplazamiento, transparencias a blanco y negro ¡ah! además los filtros resultan de gran importancia si no cuentas con filtros de color puedes comprar celofan y ponerlo en el lente antes de tomar la fotografía, por ejemplo si le pones un celofan verde tu fotografía saldrá con dominante verde, te servirá para dar una atmósfera especial, pero también es importante que sepas cuántos tipos de filtros diferentes hay y en qué te pueden ayudar, actualmente en el mercado se utiliza GELS de colores.

FILTROS CORRECTORES

Suelen ser claros se emplean en cualquier situación en la que la fuente luminosa no sea aquella que nosotros necesitamos, por ejemplo necesitamos una toma de una playa y queremos que el cielo sea rojizo o anaranjado, pero tenemos el cielo en esos momentos

azul, entonces podemos emplear un filtro naranja (n85B) en todos los casos el filtro reduce la luminosidad de la imagen y es necesario prolongar la exposición.



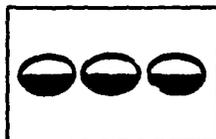
FILTROS PARA EFECTOS DE COLOR

Un filtro pálido suele ser útil para "calentar o enfriar" el ambiente general de una toma.



FILTROS DEGRADADOS

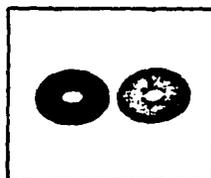
Algunos filtros afectan sólo a una parte de la imagen. La mayoría sólo afecta a la mitad siendo difuso entre la parte filtrante y la transparente. Son útiles para oscurecer paisajes.



FILTROS DE

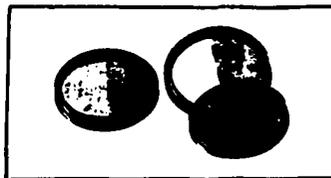
PREPONDERANCIA CENTRAL

Estos filtros llevan un orificio transparente en el centro, desde el que ejercen un efecto suavizador, lo mejor es emplear éstos filtros con mayor apertura para lograr un buen ambiente.



FILTROS BICOLORES

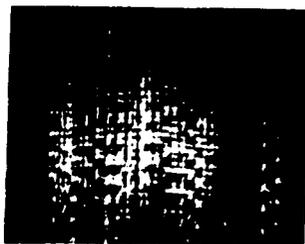
Estos filtros determinan dos zonas de colores en la imagen, pueden girarse para que la división sea vertical, horizontal u oblicua. La transición de colores será tanto más gradual cuanto mayor sea la abertura.



FILTROS DE DIFRACCION

Estos filtros no son coloreados, sino que producen efectos de color por refracción o difracción.

Esto va acompañado de una dispersión de la luz y aveces de un efecto de imagen multiple, los resultados más llamativos se obtienen con sujetos con muchas altas luces pequeñas contra un fondo oscuro.



FILTROS PARA INFRARROJO

El Ektachrome está pensado para ser expuesto a través de un filtro amarillo, sin el cual el resultado adquiere tonos muy frios. (9)



Infrarrojo sin filtro



Infrarrojo con filtro amarillo

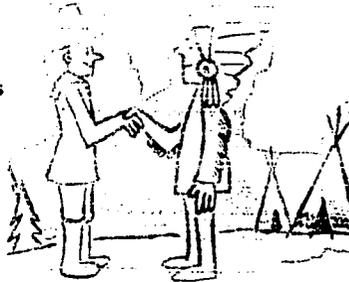
4.1.5. Gráficos

La elaboración de los gráficos es una parte muy sencilla pero muy creativa y entretenida, la elaboración de éstos no es tan complicada.

Para realizar gráficos no debemos olvidar que sean sencillos pues si hacemos algo complejo, aunque resulte muy atractivo para mirar, si éste resulta confuso la audiencia se tomará bastante tiempo en apresiarlo y el diseño que hemos elaborado no resultará importante en nuestro audiovisual, recordando que una imagen no debe de estar mucho tiempo proyectada, solo lo necesario.



Se pueden elaborar muchas cosas creativas para realizar gráficos, se pueden realizar dibujos o caricaturas sencillas, realizar una figura humana sencilla solo dando las cualidades más primordiales dependiendo del personaje.



Se pueden realizar gráficos por medio de la computadora, los créditos o la presentación. por ejemplificar, resulta de una manera rápida, barata y sencilla, solo se realiza el gráfico, se toma la fotografía y listo, se aconseja que los colores a utilizar sean puros para que no se pierdan o se tenga problema de nitidez.



Retomando imágenes de periódicos, revistas o libros se pueden elaborar gráficos, a través del recorte, se pueden elaborar cosas interesantes y realizar un fotomontaje también resulta rápido.



FOTOMONTAJE

Las mascarillas ayudan a la transparencia a dar mucho más impacto, haciendo recortes con cartulina ,pegandolo sobre la transparencia se pueden dar efectos distintos, sirven también para mostrar o resaltar algo importante, o para quitar errores.



MASCARILLA

Se pueden realizar transparencias en acetato, se recorta el tamaño de la transparencia y con plumines finos se realizan los gráficos.

Si no contamos con filtros de color con celofan lo pegamos en la transparencia creando una atmósfera diferente.



TRANSPARENCIA
EN ACETATO
Y CON CELOFAN

4.1.6. Sonido

La cinta sonora para un programa audiovisual didáctico es muy importante y sobre todo de su sincronización con la imagen, si la pista es mala puede hacer de nuestro programa un total fracaso. La pista debe cumplir con ciertos requisitos o características tales como la de crear cierto ambiente, una atmósfera, indicar cambios secuenciales, humorisar a la audiencia o llevarla a la completa meditación en un momento dado, sin que se den cuenta.

El equipo usado en la grabación de una pista de sonido depende de la posibilidad o del presupuesto con que contamos. Para realizar el audio hay que elegir a nuestro locutor sin importar si es hombre o mujer, hasta nosotros mismos podemos, lo importante es que la voz sea suave, audible, clara, que pase bien a la cinta, para que la audiencia no tenga ni un problema. Después debemos de elegir la música teniendo buen gusto, se puede sacar de discos, cassette, cd, o música en vivo, es de vital importancia señalar que la música no debe de ser comercial o con letra, pues podría pasar a primer termino y no la narración que es lo primordial.

El audio debe tener sus respectivos FADE IN, FADE OUT, y sus cortes, la palabra FADE quiere decir disolvencia, hay disolvencias musicales y visuales (también se utilizan en video).

< FADE IN. Entrada o salida de música, es decir de tono suave a tono fuerte.

> FADE OUT. Entrada o salida de música ,de tono fuerte a tono suave.

≠ CORTE. Cambio brusco de una pieza musical a otra.

En el audio también pueden ir efectos especiales de ruidos, que pueden ser tomados de discos de efectos o los podemos realizar nosotros mismos.

El registro del locutor y de la música (\times mixer) nos dá como resultado el audio de nuestro programa.

Una de las maneras más sencillas para realizar el audio es leer el texto del programa y determinar cuanto tiempo necesita de fondo musical.

Se puede grabar de CD a cassette, o de cassette a cassette, de disco a cassette, el micrófono es fundamental . Se pone la música deseada, se comienza a leer el texto y todo quedará grabado en el cassette virgen al mismo tiempo obteniendo el audio del programa.

Para realizar la grabación con mucho mejor calidad se realiza en cabina, que cuenta con el equipo necesario para hacer una buena grabación, se necesitará un cassette virgen, una cinta de carrete abierto, nuestro locutor y la música deseada. La voz se grabará en el carrete después se unirá la música, todo por separado y finalmente se grabarán ya unidos en el cassette virgen.

4.1.7. Armado

Cuando se llega al armado, ya se cuenta con el story board, audio, fotografía, y nos acercamos a la presentación del programa.

El armado consiste en que apartir de nuestro story board en una mesa de luz , vamos a colocar cada una de las transparencias siguiendo el orden lógico del programa. El programa puede ser proyectado con uno o más , pero siempre será necesario marcar y numerar las transparencias por carrusel en secuencia y orden.

CARRUSEL 1-1 1-2 1-3...

o si es de dos carruseles

CARRUSEL 1-1 1-3 1-5

CARRUSEL 2-2 2-4 2-6

Con las transparencias numeradas y en perfecto orden estamos listos para montarlas en el carrusel, es muy importante utilizar el anillo protector de los carruseles, como medida de seguridad.

Si se van a utilizar racks (soporte para los proyectores) se deben de marcar los proyectores, proyector superior derecho, proyector inferior derecho, etc.



SOPORTE PARA LOS PROYECTORES

Es importante saber que primero se montan del lado izquierdo, si son 6 proyectores, por ejemplo, después serán los centrales y finalmente los del lado derecho. Los proyectores profesionales tienen una cortinilla negra que se activa cuando no hay transparencia y de ese modo no hay luz blanca que para la audiencia puede resultar en un momento dado molesto, si los proyectores no cuentan con ésta cortinilla será necesario realizar unas diapositivas con fondo negro y presentarlas al principio y al final del programa.

Es importante pasar las transparencias hasta dos veces y estar completamente seguros del orden y de que no estén al revés, pues un pequeño error de éste tipo resta calidad al programa.

4.1.8. Programación

Por programación se entiende la manera de controlar uno o mas elementos de un programa para que ejersan sus funciones de una manera automática. En éste caso se pueden hacer de dos formas, una en la cual nosotros controlemos los proyectores, solo siguiendo el story board, solo que nos podemos equivocar si es muy largo de duración el programa.

La segunda opción es el disolver, éste tiene una serie de funciones y algunas funciones son las siguientes:

≠ CORTE O CUT. Cambio instantaneo de una imagen a la siguiente , cambio brusco de transparencia a otra.

≠ DISOLVENCIA.

2 segundos. Rápida pero notoria mezcla de una a otra.

4 segundos . disolvencia media, las imágenes cambian más lentamente. 8 segundos o lap. Este cambio es todavía más lento.

∕ ICE (congelar)

Si se va a programar con el disolver , dejar tiempo suficiente entre " cue " o pulsación para permitir que los proyectores completen el ciclo de disolvencia ,llamemos a este periodo.

" Tiempo de cue a cue". Si no lo hacemos el proyector se adelantara creando problemas de secuencia en la proyección.

Si queremos programar un cue se debe de esperar un segundo o más , antes del siguiente cue, si es una disolvencia de 4 seg. debemos esperar cuatro segundos para la disolvencia y un segundo más para el ciclo completo.

Ahora con las transparencias montadas,con la pista de audio en la grabadora (especial para programar los pulsos) y con la ayuda del story board empezamos a pulsar.

Primero dejamos un poco de aire, y comenzamos a pulsar, cada cue se da en el momento e inicio preciso de cada parrafo de acuerdo al programa. Si nos equivocamos no hay problema, ponemos en pausa, regresamos dos cue antes del error y volvemos a empezar a pulsar , no hay modo de perderse con el story board , ya que se acabo de pulsar se verifica hasta dos veces observando que no halla ni un error en continuidad y secuencia.

4.1.9. Presentación

Es el momento de la presentación del programa y se aconseja llegar dos horas antes de la proyección al lugar y checar el equipo y las instalaciones, revisar que todo éste en orden y que no falte nada, proyectores, carruseles, extenciones, pantalla, montar las transparencias y checar su orden y que no falte ninguna. Checar el audio y todo lo necesario para obtener una buena proyección.

Estar en calma y seguros de lo que se hace, es bueno pasar el audiovisual una o dos veces, revisar la iluminaciones, que todos los contactos pase corriente, ya instalado y revisado se tendrá un mejor dominio de la situación y la presentación del programa.

4.2 ¿ Para que se hacen ?

Como ya se dijo anteriormente el audiovisual es una secuencia de imagenes fijas que desarrollan un tema y que van acompañados de una grabación sonora, pero para que nos pueden servir , ¿ para que se hacen ?.

Un audiovisual de transparencias didáctico se hace para enseñar , y al enseñar se deben de crear las condiciones más adecuadas para que la audiencia asimile conocimientos de relevante importancia, actitudes y conocimientos que lo ayuden a conocer más de cerca la realidad y de ese modo reciban más información de lo acostumbrado.

Se recomienda la didáctica pues le corresponde a ella planificar y proporcionar un aprendizaje más significativo.

El audiovisual se hace para resumir o ilustrar más el contexto, la realidad, ilustrando el tema que se ésta tratando se mantiene el interes, la intención de un audiovisual es que la audiencia tenga una actitud activa poniendo todos los sentidos en la pantalla.

Se hacen para crearnos ventajas, de desarrollo en la creatividad, destreza, habilidad en el diseño, en la fotografía, en una mejor visualización de temas didácticos,y sobre todo que el audiovisual tiene la característica de presentar temas concretos para instruir logrando una buena acumulación de conocimientos, buena comunicación y APRENDIZAJE.

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

CAPITULO 5

Realización del audiovisual

PLANEACION

Objetivos.- Realizar un audiovisual por medio de transparencias, que sea didáctico y que apoye la tesis para que invite a los alumnos a leerla.

Que de ese modo haya una mayor información, visual y de audio para los alumnos de la carrera de diseño estén apoyados con un material de este tipo y los ayude a tener menos dudas sobre el área de audiovisuales. El audiovisual se titulara ¿ Que es un audiovisual de transparencias didáctico y como realizarlo ?.

La audiencia será toda persona relacionada con la carrera de diseño gráfico, alumnos de nuevo ingreso o los que van a comenzar a cursar la materia de audiovisuales. El dialogo a utilizar sera sencillo pero con ciertos términos que en el área de diseño se utilizan para una mayor familiarización. El tiempo de realización será aproximadamente de dos meses por tratarse de un proyecto de tesis, el tiempo de duración del programa será aproximadamente de diez a quince minutos, cuidando de que el audiovisual sea agradable al receptor y que solo contenga información concreta y util para la audiencia.

El costo del audiovisual sera aproximadamente de unos N\$ 700.00, se tratara de utilizar y realizar lo mencionado en el proyecto, mascarrillas, lentillas , filtros, gráficos por computadora, etc.

El audiovisual será con dos proyectores, estará sincronizado para tener disolvencias, se realizara con un fin primordial y es el de apoyar a todas las generaciones para seguir ampliando sus conocimientos.

5.1 Texto

TEXTO

Están ustedes entrando al fantástico mundo de los audiovisuales didácticos por medio de transparencias .

Un audiovisual de transparencias es aquella técnica que es realizada por medio de diapositivas y que al ser proyectadas van acompañadas de una grabación sonora, es la unión de imagen y sonido.

Un audiovisual didáctico proporciona información práctica y amena, fácilmente comprensible sobre cualquier tema educativo que puede dar a conocer algo y que amplie nuestros conocimientos. Es muy importante que comencemos a familiarizarnos en el uso y la realización de los audiovisuales didácticos para poder obtener destreza, habilidad, creatividad entre otras características, y además de obtener calidad en las áreas de fotografía, diseño y sobre todo aportar conocimientos a nuestros compañeros de clase.

Para comenzar a realizar un audiovisual didáctico nos basaremos en el diagrama de flujo.

Primer punto.- Planeación, en la planeación se realiza un estudio completo sobre la audiencia , ¿ para quien va dirigido el audiovisual?, ¿cómo nos debemos dirigir ante la audiencia durante la narración?, ¿cuales son los objetivos que se piensan alcanzar?, conseguir la información que se necesita para realizar el programa , prever el costo del audiovisual, y el tiempo que nos llevara en realizarlo , ¿que tiempo durará el audiovisual?, también tomar en cuenta las instalaciones, si el lugar de proyección es el indicado, ¿en donde se colocara el proyector, y la pantalla ?, si se puede oscurecer, se debe de tomar en cuenta todo.

Segundo punto.- Texto. La información recopilada que contendrá el audiovisual se sintetiza, detallándolo y terminando con un sólo texto guía, éste será nuestro guión literario, cuando se va realizar un audiovisual se deben de prever situaciones, si la historia es muy difícil de entender recurriremos a un artificio llamado PUENTE, el puente es una palabra o párrafo que relaciona dos pensamientos entre sí, también existe el puente musical. El guión debe tener continuidad, o sea, si existe un cambio de tema a otro, el argumento se debe de entender y seguirse con facilidad.

Tercer punto. Guión técnico. También llamado story board, en éste se encuentra la representación gráfica del audiovisual, qué es nuestro guión literario. En el story board se especifica: El cliente, el título del programa, la duración del mismo, el número de transparencias, la imagen gráfica, el nombre de la toma, características del audio, la narración, el tiempo de cada diapositiva proyectada y el tiempo que lleva el programa. Las indicaciones técnicas para poder tomar las fotografías son: Panorámica, long shoot, full shoot, medium long shoot, medium shoot, medium close up, close up, big close up, plano holandés, over shoulders, thing shoot, picada, contra picada, zoom in y zoom back.

Cuarto punto. Fotografía. Ya visualizado el programa, se comienzan a tomar las fotografías, podemos aprovechar fotografías de libros, revistas, folletos o realizarlas en interiores o exteriores, las dos brindan las mismas oportunidades de expresión creativa, es bueno aprovechar las ventajas que brinda la noche, el día o los días nublados para crear más interés. Tener todos los materiales necesarios es indispensable, ya sean lentillas de acercamiento, filtros, flash y el trípode, la iluminación de interiores es más laboriosa, hay que saber iluminar ya que luego suelen salir muy oscuras.

Cuando se hacen tomas con flash hay que cuidar que no se rebote la luz y salga en la foto, a veces hay que utilizarlo de manera indirecta.

También hay que saber que formato utilizar, si el vertical, horizontal, o mezclar los dos si el audiovisual es muy versátil y dinámico. Un fotografo hábil suele repetir dos o tres veces la misma toma con diferentes aberturas de diafragma y velocidades de obturación para crear buenos efectos , lo mismo realiza con distintos tipos de iluminación y tener fotos de protección. Se puede dar una buena intension si se utiliza el desenfoque y la siguiente el enfoque, el ojo suele buscar lo nítido.

Quinto punto. Gráficos. Puede resultar la parte más creativa y no resulta complicado o difícil . No debemos olvidar que los gráficos deben de ser lo más sencillos para su mejor comprensión, pues la diapositiva no debe de estar mucho tiempo proyectada. Se pueden elaborar dibujos o caricaturas de animales , personas o cualquier otra cosa .También se pueden elaborar los gráfico por medio de la computadora . Retomando imágenes de revistas o libros se pueden hacer buenos fotomontajes y crear buenos efectos. Las mascarillas son otro recurso del que podemos disponer para darle mayor impacto. Se pueden realizar transparencias en acetato, con plumines. Si no se cuentan con filtros de color, podemos hacerlos con celofan , crear una atmósfera diferente.

Sexto punto. Sonido. El audio para un audiovisual didáctico es de gran importancia y sobre todo de la sincronización con la imagen, la pista debe de crear ambiente, una atmósfera especial, indicar cambios secuenciales, humorisar a la audiencia o llevarla a la completa meditación en cualquier momento sin que se den cuenta . La voz del locutor que eligamos debe de ser suave, audible, clara y que pase bien a la cinta, no importa si es masculina, femenina o nosotros mismos. Despues elegir la música de discos, cassette, CD, o hasta música en vivo. El audio debe de tener sus respectivos fade in, fade out y cortes, la manera más fácil para realizar el audio es ver la duración del texto y determinar cuanto tiempo necesita de fondo

Se puede grabar en casa, de CD a cassette, de disco a cassette o de cassette a cassette , lo único que se necesita es un microfono. La otra forma es en cabina , se necesita una cinta de carrete abierto , un cassette virgen, la música y nuestro locutor.

Septimo punto. Armado. Cuando se llega al armado ya contamos con la fotografías , story board, y el audio y nos acercamos a la presentación. El armado consiste que en una mesa de luz coloquemos las transparencias en orden secuenciales del programa con ayuda del story board, es necesario marcar y numerar las transparencias, si es con un proyector marcarlas por carrusel, o si es de dos proyectores así... Con las transparencias numeradas y en perfecto orden están listas para montarlas en el carrusel. Octavo punto. Programación. La programación o control del programa se puede realizar de dos maneras, manual o automática, cuando se realiza de manera manual y si el programa es largo de duración puede crearnos problemas, pues podemos perdernos a menos de tener memorizado todo el programa. Cuando es un programa chico, siguiendo el story board no existe problema. La segunda opción es el disolver y algunas de sus funciones son: corte o cut, cambio brusco de transparencia a otra. Disolvencia de 2 seg. notoria mezcla de una a otra, 4 seg. disolvencia media , cambio más lento. 10 seg. o lap. cambio mucho más lento. ICE . Congelar. TUINCLE, flashasos entre tomas. Ahora con las transparencias montadas , con la pista de audio en el programador especial comenzamos a pulsar con ayuda del story board, primero dejamos un poco de aire y comenzamos a pulsar, cada cue se da en el momento que inicia un parrafo o transparencia en el programa.

Noveno punto. Presentación. Es el día y el momento de la presentación, se aconseja llegar dos horas antes y checar que cada cosa funcione adecuadamente y sobre todo que no falte nada, pantalla, proyector, conexiones, y checar hasta dos veces que el programa éste perfectamente, que ninguna transparencia este alreves, y ... ¡ SUERTE !

CLIENTE: ENEP ACATLAN

STORY BOARD

¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO Y COMO REALIZARLO ?

DURACION: 00:15:00

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
1		Disolvenca: Thing shoot a un gráfico UNAM		Extra música FADE IN CD:1 TRACK: 1	10 seg.	10 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
2	¿ Que es un audiovisuales de transparencias didáctico y como ralizarlo ?	Disolvenca: Thing shoot a un gráfico (Titulo)		"	5 seg.	15 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
3		Disolvenca: Thing shoot al proyector viste desde arriba	Estaa ustdes entrando al fantastico mundo de los audiovisuales didácticos	Se mantiene la música de tono fuerte a un suave quedando en segundo plano	4 seg.	19 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
4		Disolvenca: Thing shoot a una parte del proyector y de lo que proyecta	Por medio de transparencias.		2 seg.	21 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
5		Disolvenca: Thing shoot parte de una transparencia y de su imagen proyectada	Un audiovisual de transparencias es aquella técnica que es realizada por medio de diapositivas		7 seg.	28 seg.

CLIENTE: ENEP ACAITLAN

DURACION: 00:15:00

STORY BOARD

¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO Y COMO REALIZARLO ?

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
6		Disolvenca: Thing shoot parte de un aparato de sonido y de una imagen proyectada	Y que al ser proyectada van acompañadas de una grabación sonora, es la unión de imagen y sonido	"	8 seg.	36 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
7		Disolvenca: Full sheet a un grupo de estudiantes.	Un audiovisual didáctico proporciona información práctica y amena fácilmente comprensible	"	7 seg.	43 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
8		Disolvenca: Long shoot a estudiantes viendo un audiovisual	sobre cualquier tema educativo que pueda dar a conocer algo		4 seg.	47 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
9		Disolvenca: Medium long shoot a un D.G.	y que amplie nuestros conocimientos,	punteo musical	13 seg.	60 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
10		Disolvenca: Thing shoot de una persona intrupendose sobre el uso de los materiales audiovisuales	es muy importante que comencemos a familiarizarnos en el uso y la realización de los audiovisuales didácticos		7 seg.	67 seg.

CLIENTE: ENEP ACATLAN

STORY BOARD

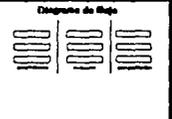
¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO Y COMO REALIZARLO ?

DURACION: 00:15:00

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
11		Disolvencia: Medium shoot de un DG en el retrador	para poder obtener destreza, habilidad, creatividad entre otras características.	"	7 seg.	1:14 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
12		Disolvencia: Thing shoot a una fotografía	ademas obtener calidad en las áreas de fotografía.	"	3 seg.	1:17 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
13		Disolvencia: Thing shoot a una ilustración	diseño y sobre todo aportar conocimientos a nuestros compañeros de clase		5 seg.	1:23 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
14	 Diagrama de flujo	Disolvencia: Thing shoot al diagrama de flujo	para comenzar a realizar un audiovisual didáctico nos basaremos en el diagrama de flujo	musica musical, FADE OUT termina musica	10 seg.	1:33 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
15	Planeación	Disolvencia: Thing shoot GRÁFICO planeación	Primer punto Planeación	musica musical, FADE IN entra musica CD:2 TRACK:5	6 seg.	1:39 seg.

CLIENTE: ENEP ACATLAN

STORY BOARD

¿QUE ES UN AUDIOVISUAL DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO Y COMO REALIZARLO ?

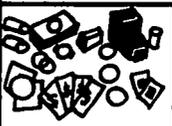
DURACION: 00:15:00

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
16		Disolvencia: Full shoot a una persona	en la planeación se realiza un estudio completo sobre la audiencia,	se mantiene en segundo plano	4 seg.	1:43 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
17		Disolvencia: Medium shoot a la misma persona.	¿Para quién va dirigido el audiovisual?, ¿como nos debemos dirigir ante la audiencia durante narración ?		7 seg.	1:50 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
18		Disolvencia: Thing shoot a revistas, libros, folletos, material de información	¿Cuáles son los objetivos que se piensan alcanzar?		3 seg.	1:53 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
19		Disolvencia: Medium long shoot a una persona entrevistando	conseguir la información que se necesita para realizar el programa,		5 seg.	1:58 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
20		Disolvencia: Thing shoot al material para un programa y dinero	prever el costo del audiovisual, y el tiempo que nos llevará en realizarlo		6 seg.	2:04 seg.

CLIENTE: ENEP ACATLAN

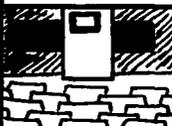
STORY BOARD

¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO Y COMO REALIZARLO ?

DURACION: 00:15:00

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
21		Disolvencia: Thing shoot a una proyección del lado superior der. un minitro	¿qué tiempo durará el audiovisual ?		3 seg.	2:07 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
22		Disolvencia: Long shoot a una aula de exposiciones	también tomar en cuenta las instalaciones, si el lugar de proyección es el indicado		7 seg.	2:14 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
23		Disolvencia: Long shoot a una aula con el material para proyectar	¿En donde se colocará el proyector y pantalla ? si se puede oscurecer, se debe de tomar en cuenta todo,		7 seg.	2:21 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
24		Disolvencia: a negro		punto musical	7 seg.	2:28 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
25	TEXTO	Disolvencia: Thing shoot a un gráfico	Segundo punto. Texto		4 seg.	2:32 seg.

CLIENTE: ENEP ACATLAN

DURACION: 00:15:00

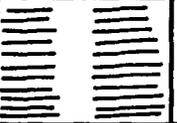
STORY BOARD

¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL
DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO
Y COMO REALIZARLO ?

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
26		Disolvenca: Medium close up, a un estudiante	la información recopilada que contendrá el audio visual se sintetiza, detallando y ter- minando con un solo texto guía ,		7 seg.	2:40 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
27		Disolvenca: Thing shoot a una hoja del guión literario	este será nuestro guión literario,		3 seg.	2:43 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
28		Disolvenca: Medium shoot a la estudiante	cuando se va a realizar un audio- visual se deben de prever situaciones		4 seg.	2:47 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
29		Disolvenca: Thing shoot a una hoja	si la historia es muy difícil de entender, recurriremos a un artificio llamado puente,		5 seg.	2:52 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
30		Disolvenca: Thing shoot a la foto de un comic	el puente es una palabra o párrafo que rela- ciona dos pensa- mientos entre sí,		7 seg.	2:59 seg.

CLIENTE: ENEP ACATLAN

STORY BOARD

¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL DE TRANSPARENCIAS DIDÁCTICO Y COMO REALIZARLO ?

DURACION: 00:15:00

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
31		Disolvencia: Thing shoot a un comic	También existe el puente musical		5 seg.	3:04 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
32		Disolvencia: Thing shoot a un comic	el guión debe tener continuidad		3 seg.	3:07 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
33		Disolvencia: Close up a una persona leyendo un argumento	o sea si existe un cambio de toma a otro, el argu- mento debe de entenderse y seguirse con facilidad,		7 seg.	3:14 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
34		Disolvencia: a negro		Puente musical FADE OUT sale música MIXER	10 seg.	3:24 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
35	GUIÓN TECNICO	Disolvencia: Thing sheet a un GRAFICO	Tercer punto GUIÓN TÉCNICO	FADE IN Extra música CD:2 TRACK 2	4 seg.	3:28 seg.

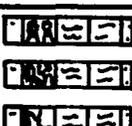
CLIENTE: ENP ACATLAN

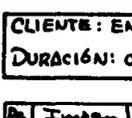
DURACION: 00:15:00

STORY BOARD

¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO Y COMO REALIZARLO ?

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
36		Disolvencia: Thing shoot al story board	tambien llamado story board, en este se encuentra la representación gráfica del audiovisual		7 seg.	3:35 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
37		Disolvencia: Thing shoot más cerca del story board	que es nuestro guión literario.		3 seg.	3:38 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
38		Disolvencia: Thing shoot a la palabra CLIENTE: del story	en el story board se especifica el CLIENTE,		6 seg.	3:44 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
39		Disolvencia: Thing shoot al TITULO	el TITULO del programa,		6 seg.	3:50 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
40		Disolvencia: Thing shoot a la palabra DURACION	la duración del mismo,		6 seg.	3:56 seg.

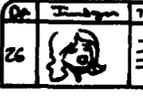
CLIENTE: ENEP ACATLAN

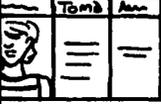
STORY BOARD

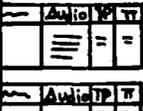
¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO Y COMO REALIZARLO ?

DURACION: 00:15:00

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
41		Disolvencia: Thing shoot del story	el número de transparencias.		6 seg.	4:02 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
42		Disolvencia: Thing shoot a imagen visualizada del story	la imagen gráfica,		6 seg.	4:08 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
43		Disolvencia: Thing shoot a la palabra TOMA	el nombre de la toma,		6 seg.	4:14 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
44		Disolvencia: Thing shoot parte del story board AUDIO	características del audio,		5 seg.	4:19 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
45		Disolvencia: Thing sheet a una parte de story NARRACION	La NARRACION,		5 seg.	4:24 seg.

CLIENTE: ENEP ACATLAN

STORY BOARD

¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO Y COMO REALIZARLO ?

DURACION: 00:15:00

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
46		DISOLVENCIA: Thing shoot a una parte del story	el tiempo de cada transparencia proyectada y el tiempo que lleve el programa.		6 seg.	4:30 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
47		DISOLVENCIA: medium close up a una persona tomando una fotografia	Las indicaciones técnicas para poder tomar las fotografias son:		4 seg.	4:34 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
48		Disolvencia: Panóramica	Panóramica		6 seg.	4:40 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
49		Disolvencia: Long shoot	Long shoot		6 seg.	4:46 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
50		Disolvencia: Full shoot a un personaje	full shoot.		6 seg.	4:52 seg.

CLIENTE: ENEP ACATLAN

STORY BOARD

¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO Y COMO REALIZARLO ?

DURACION: 00:15:00

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
51		Disolvenca: Medium long shoot	Medium long shoot		6 seg.	4:58 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
52		Disolvenca: Medium shoot	Medium shoot,		6 seg.	5:04 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
53		Disolvenca: Medium close up al personaje	medium close up.		6 seg.	5:10 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
54		Disolvenca: Close up al personaje	close up.		6 seg.	5:16 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
55		Disolvenca: Big close up de un ojo	big close up.		6 seg.	5:22 seg.

CLIENTE: ENEP ACATLAN

STORY BOARD

¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO Y COMO REALIZARLO ?

DURACION: 00:15:00

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
56		Disolvencia: Plano holandés de una persona	Plano holandés,		6 seg.	5:28 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
57		Disolvencia: Over shoulder de dos personas.	Over shoulder,		6 seg.	5:34 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
58		Disolvencia: Thing shoot a la punta de un estilógrafo	thing shoot,		6 seg.	5:40 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
59		Disolvencia: Picada a un persona	picada,		6 seg.	5:46 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
60		Disolvencia: Contrapicada a la persona anterior	contrapicada,		6 seg.	5:52 seg.

CLIENTE: ENEP ACATLAN

STORY BOARD

¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO Y COMO REALIZARLO ?

DURACION: 00:15:00

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
61		Disolvencia: Zoom in	Zoom in,		6 seg.	5:56 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
62		Disolvencia: Zoom in			6 seg.	6:00 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
63		Disolvencia: Zoom in			6 seg.	6:04 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
64		Disolvencia: Zoom back	Zoom back,		6 seg.	6:08 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
65		Disolvencia: Zoom back			6 seg.	6:12 seg.

CLIENTE: ENEP ACATLAN

STORY

¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL
DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO
Y COMO REALIZARLO ?

DURACION: 00:15:00

BOARD

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
66		Disolvenca: Zomm back			6 seg.	6:16 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
67		Disolvenca: a negro			6 seg.	6:16 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
68	FOTOGRAFIA	Disolvenca: Thing shoot a un gráfico	Cuadro punto FOTOGRAFIA		4 seg.	6:26 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
69		Disolvenca: Thing shoot al story board	ya visualizado el programa se comienzan a tomar las fotografias		5 seg.	6:31 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
70		Disolvenca: Thing shoot a una toma vista desde el visor de la cámara	podemos aprove- char fotografias de libros, revistas folletos o reali- zafias en exte- riores o interiores		7 seg.	6:38 seg.

CLIENTE: ENEP ACATLAN

DURACION: 00:15:00

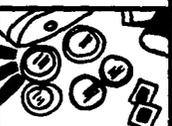
STORY BOARD

¿QUE ES UN AUDIOVISUAL
DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO
Y COMO REALIZARLO ?

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
71		Disolvencia: Long shoot a un d.g.	Las dos bridas las mismas oportunidades de expresión creativa		5 seg.	6:43 seg.

Diap	Imagen	Tema	Narración	Audio	TP	TT
72		Disolvencia: Thing shoot a una ilustración	es bueno aprove- char las ventajas que brinda la noche, el día o los días nubla- dos para crear más interés		7 seg.	6:50 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
73		Disolvencia: Thing shoot al material necesario para elaborar un audiovisual	tener todos los materiales necesarios es indispensable		4 seg.	6:54 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
74		Disolvencia: Thing shoot a una cámara fotográfica	ya son lentes de acercamiento, filtros,		4 seg.	6:58 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
75		Disolvencia: Thing shoot a una cámara fotográfica con flash	flash, y el trípode		2 seg.	7:00 seg.

CLIENTE: ENEP ACATLAN

STORY BOARD

¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL
DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO
Y COMO REALIZARLO ?

DURACION: 00:15:00

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
76		Disolvenca: Medium shoot de una persona en contra luz	la iluminación de interiores es más laboriosa, hay que saber iluminar pues luego suelen salir muy oscuras,		7 seg.	7:07 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
77		Disolvenca: Medium shoot de una persona y un flashazo	cuando se hacen tomas con flash hay que cuidar que no se rebote la luz y salga en la foto		5 seg.	7:12 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
78		Disolvenca: Close up a la parte de un rostro que va a tomar una fotografía	a veces hay que utilizarlo de manera indirecta		3 seg.	7:15 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
79		Disolvenca: Thing shoot a una imagen con plano vertical	también hay que saber que formato utilizar, si el vertical,		5 seg.	7:20 seg.

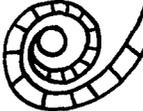
Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
80		Disolvenca: Thing shoot a una imagen con plano horizontal	o el horizontal,		4 seg.	7:24 seg.

CLIENTE: ENEP ACATLAN

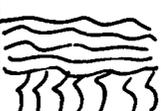
STORY BOARD

¿QUE ES UN AUDIOVISUAL
DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO
Y COMO REALIZARLO ?

DURACION: 00:15:00

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
81		Disolvenca: Thing shoot	o mezclarlos si el audiovisual es muy versatil y dinámico		5 seg.	7:29 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
82		Disolvenca: Thing shoot al indicador del diafragma	un fotografo habil suele repetir dos o tres veces la misma toma con diferentes aberturas de diafragma		7 seg.	7:36 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
83		Disolvenca: Thing shoot de un efecto con una velo- cidad	y velocidades de obturación para crear buenos efectos,		4 seg.	7:40 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
84		Disolvenca: Thing shoot a dos transpa- rencias con imá- genes iguales	lo mismo rea- liza con distitas tipos de iluminaci6n y tener fotos de protecci6n,		7 seg.	7:47 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
85		Disolvenca: Thing shoot una imagen borrosa	se puede dar una buena in- tenci6n si se utiliza el desenfoco		5 seg.	7:52 seg.

CLIENTE: ENEP ACATLAN

STORY BOARD

¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO Y COMO REALIZARLO ?

DURACION: 00:15:00

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
86		Disolvenca: Thing shoot de un personaje de un comic	y le siguiente el enfoque al ojo ayuda a buscar lo nitido.		5 seg.	7:57 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
87		Disolvenca: a negros		musica musical FADE OUT solo música MIXER	10 seg.	8:07 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
88	GRAFICOS	Disolvenca: Thing shoot a GRAFICO	Quinto punto. GRAFICOS	FADE IN CD: 3 TRACK:4	4 seg.	8:11 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
89		Disolvenca: Thing shoot a una caja de lapices	puede resultar la parte más creativa y no resulta complicado o difícil		5 seg.	8:16 seg.

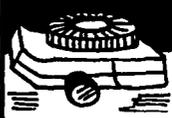
Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
90		Disolvenca: Thing shoot a un cocodrilo	no debemos olvidar que los gráficos deben de ser lo más sencillos para su mejor comprensión		4 seg.	8:20 seg.

CLIENTE: ENEP ACATLAN

STORY BOARD

¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL
DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO
Y COMO REALIZARLO ?

DURACION: 00:15:00

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
91		Disolvencia: Thing shoot a un proyector	para la dispo- sitiva no debe de estar mucho tiempo proyectada		4 seg.	8:32 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
92		Disolvencia: Close up a un rostro	se pueden elab- orar dibujos o cari- caturas de animales personas o cualquier otra cosa.		5 seg.	8:37 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
93		Disolvencia: Close up de un rostro de espaldas en una com- putadora	También se pueden elaborar gráficos por medio de la computadora.		4 seg.	8:41 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
94		Disolvencia: picada a una persona recortando	retomando ima- genes de revistas o libros se pueden hacer buenas fotomontajes y crear buenas efectos.		7 seg.	8:48 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
95		Disolvencia: Thing shoot a una imagen con mascarilla	las mascarillas son otro recursos del que podemos disponer		4 seg.	8:52 seg.

CLIENTE: ENEP ACATLAN

STORY BOARD

¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO Y COMO REALIZARLO ?

DURACION: 00:15:00

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
96		Disolvenca: Thing shoot a una imagen con mascarilla	para darle mayor impacto	punto musical	5 seg.	8:57 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
97		Disolvenca: Thing shoot a material de acetato y plumines	se pueden rea- lizar transparen- cias en acetato con plumines		5 seg.	9:02 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
98		Disolvenca: Thing shoot a dos imagenes poseando- les celofan	si no cuentas con filtros de color, podemos hacerlos con celofan		4 seg.	9:06 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
99		Disolvenca: clove up a una perso- na fumando	creando una atmósfera diferente,		3 seg.	9:09 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
100		Disolvenca: a negro		punto musical	4 seg.	9:13 seg.

CLIENTE: ENEP ACATLAN

STORY BOARD

¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO Y CÓMO REALIZARLO ?

DURACION: 00:15:00

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
101	SONIDO	Disolvencia: Thing shoot a un gráfico	Sento punto. sonido		4 seg.	9:17 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
102		Disolvencia: Thing shoot a proyectores	el audio para un audiovisual didac- tico es de gran importancia y so- bre todo la sincro- nización con la imagen		7 seg.	9:24 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
103		Disolvencia: Long shoot a la audiencia viendo un audiovisual	la pista debe de crear ambiente, una atmósfera especial.		5 seg.	9:29 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
104		Disolvencia: close up a una perso- na sonriendo	indicar cambio sucursiales, humorizar a la audiencia		4 seg.	9:33 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
105		Disolvencia: Full abott de un niño viendo un programa audiovisual	o llevarla a la completa medita- ción en cualquier momento y en que se den cuenta		6 seg.	9:39 seg.

CLIENTE: ENEP ACATLAN

STORY BOARD

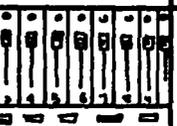
¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL
DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO
Y COMO REALIZARLO ?

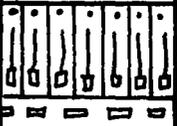
DURACION: 00:15:00

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
106		Disolvencia: Full shoot a una persona en cabina	la voz del locutor que eligimos debe ser suave, clara y que pase bien a la cinta,		6 seg.	9:45 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
107		Disolvencia: Full shoot a la cabina	no importa si es masculina, femenina o nosotros mismos,		7 seg.	9:52 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
108		Disolvencia: Thing shoot de cuatro imágenes	despues de elegir la musica de discos, cassette CD o hasta musica en vivo		7 seg.	9:59 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
109		Disolvencia: Thing shoot del monitor de sonido en cabina	el audio debe de tener sus respectivos FADE IN,		4 seg.	10:03 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
110		Disolvencia: Thing shoot del monitor de sonido en cabina	FADE OUT, Y CORTES.		4 seg.	10:07 seg.

CLIENTE: ENEP ACATLAN

STORY BOARD

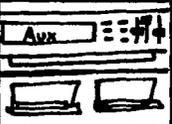
¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL
DE TRANSFERENCIAS DIDACTICO
Y COMO REALIZARLO ?

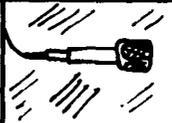
DURACION: 00:15:00

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
111		Disolvenca: Thing shoot del texto guia y un reloj	la manera más fácil para realizar el audio es ver la duración del texto y determinar cuanto tiempo necesita de fondo musical		7 seg.	10:14 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
112		Disolvenca: Thing shoot de un stereo digital	se puede grabar en casa. de Cd a cassette,		5 seg.	10:19 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
113		Disolvenca: Thing shoot al aparato de discos y cassette	de disco a cassette,		3 seg.	10:22 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
114		Disolvenca: Thing shoot de dos cassettes	o de cassette a cassette,		3 seg.	10:25 seg.

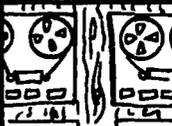
Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
115		Disolvenca: Thing shoot a un microfono	también se necesita un microfono		3 seg.	10:28 seg.

CLIENTE: ENEP ACATLAN

STORY BOARD

¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO Y COMO REALIZARLO ?

DURACION: 00:15:00

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
116		Disolvencia: Thing shoot a la cabina de grabacion	la otra forma es cabina, se necesi- ta una cinta de carrate abierto		5 seg.	10:33 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
117		Disolvencia: Long shoot a la cabina	un cassette virgen, la musica y nuestro locutor		5 seg.	10:38 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
118		Disolvencia: Long shoot a negros		FADE OUT sobre musica MIXER	4 seg.	10:43 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
119	armado	Disolvencia: Thing shoot a un GRÁFICO	Septimo punto. armado	FADE IN sobre musica CD: 3 TRACK: 7	4 seg.	10:48 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
120		Disolvencia: Thing shoot a un cassette, a un story y dispositivos	cuando se llega al armado ya continuamos con los fotogramas story board y el audio y nos acer- camos a la pre- sentación		7 seg.	10:55 seg.

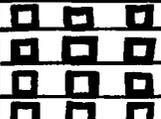
CLIENTE: ENEP ACATLAN

STORY BOARD

¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO Y COMO REALIZARLO ?

DURACION: 00:15:00

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
121		Disolvencia: Medium shoot a una persona	el armado coacta en que en una mesa de las colocamos las transparencias en orden secuencial del programa		7 seg.	11:02 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
122		Disolvencia: Thing shoot a las transpa- rencias en orden	con la ayuda del story board		7 seg.	11:09 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
123		Disolvencia: Long shoot a dos transparen- cias numeradas	es necesario marcar y número las transparencias, si se con un proyector marcarlas por carrusel,		7 seg.	11:16 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
124		Disolvencia: Long shoot a dos transparen- cias numeradas	o si se de dos proyectores asi...		5 seg.	11:21 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
125		Disolvencia: Thing shoot a la dispositi- va introducien- doles al carrusel	con las transpa- rencias numeradas y en perfecto orden estas notas para introducir en el carrusel.		7 seg.	11:28 seg.

CLIENTE: ENEP ACATLAN

STORY BOARD

¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL
DE TRANSparencias DIDACTICO
Y COMO REALIZARLO ?

DURACION: 00:15:00

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
126		Disolvencia: A NEGROS		Fuente musical	10 seg.	11:38 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
127	Programación	Disolvencia: Thing shoot a un gráfico	Octavo punto. programación		4 seg.	11:42 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
128		Disolvencia: Long shoot a un projector	la programación o control del programa se puede realizar de dos maneras, manual o automática		7 seg.	11:49 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
129		Disolvencia: big close up al dedo oprimi- endo el boton de avanca	cuando se realiza de manera manual y el programa se largo de duración puede crearse problemas		7 seg.	11:56 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
130		Disolvencia: big close up al dedo dudando al oprimir	para poderemos ordenarnos a menos de tener en avanzado todo el programa		6 seg.	12:02 seg.

CLIENTE: ENEP ACATLAN

STORY BOARD

¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO Y COMO REALIZARLO ?

DURACION: 00:15:00

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
131		Disolvenca: Big close up al dedo	cuando el programa se chico, siguiendo el story board no existe ningun problema		6 seg.	12:08 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
132		Disolvenca: Thing shoot al disolver	la segunda opcion es al disolver y algunas de sus funciones son:		6 seg.	12:14 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
133		Disolvenca: thing shoot a un objeto	CORTE o CUT cambio branco de transparencia a otra		5 seg.	12:19 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
134		Disolvenca: thing shoot a un objeto	disolvenca de 2seg. notoria mezcla de una a otra		6 seg.	12:25 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
135		Disolvenca: thing shoot a un objeto	4 seg. disolvenca media, cambio mas lento		6 seg.	12:31 seg.

CLIENTE: ENEP ACATLAN

STORY BOARD

¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL
DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO
Y COMO REALIZARLO ?

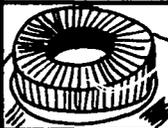
DURACION: 00:15:00

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
136		Disolvencia: Thing shoot a un objeto	10 seg. o lap, cambio mucho más lento.		6 seg.	12:37 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
137		Disolvencia: Thing shoot al disolver	ICE, congelar		4 seg.	12:41 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
138		Disolvencia: full shoot a una persona en un columpio	TUINCLE.		2 seg.	12:43 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
139		Disolvencia: full shoot a una persona en un columpio	flashback entre tomas.		2 seg.	12:45 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
140		Disolvencia: Thing shoot a un parte del carrusel	ahora con las transparencias mezcladas		3 seg.	12:48 seg.

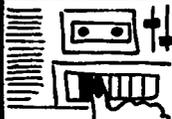
CLIENTE: ENEP ACATLAN

STORY BOARD

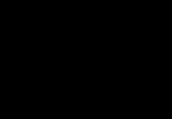
¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO Y COMO REALIZARLO ?

DURACION: 00:15:00

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
141		Disolvenca: big close up a una mano con un cassette	con la pista de audio en el programador especial comenzamos a pulsar con ayuda del story board		7 seg.	12:55 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
142		Disolvenca: Thig shoot a una parte del disolver con el cassette adentro	primero dejamos un poco de aire y comenzamos a pulsar		4 seg.	12:59 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
143		Disolvenca: Medium close up a una parte del disolver y una persona programando	cada CUE se da en el momento que inicia cada parrafo o transparencia en el story.		7 seg.	13:06 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
144		DISOLVENCIA: a negros		punto musical	5 seg.	13:11 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
145	Presentación	DISOLVENCIA: Thig shoot a un gráfico	Noveno Punto. Presentación.		4 seg.	13:15 seg.

CLIENTE: ENEP ACATLAN

STORY BOARD

¿ QUE ES UN AUDIOVISUAL
DE TRANSPARENCIAS DIDACTICO
Y COMO REALIZARLO ?

DURACION: 00:15:00

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
146		Disolvenca: Long shoot al operador checando el material	en el día y el momento para la presentación, se a- conseja llegar dos horas antes y checar que cada cosa funcio- ne adecuadamente		8 seg.	13:23 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
147		Disolvenca: Thing shoot al material de proyección	y sobre todo que no falte nada, pantalla proyector, conexiones,		7 seg.	13:30 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
148		Disolvenca: Thing shoot a una proyección	y checar hasta dos veces que el programa este perfectamente, que ninguna transparencia este alvoro		7 seg.	13:37 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
149	SUERTE ! ...	Disolvenca: Thing shoot a un Gráfico	y SUERTE ! ...		4 seg.	13:41 seg.

Diap	Imagen	Toma	Narración	Audio	TP	TT
150		Disolvenca: Thing shoot a negro		Punto música! FADE OUT sale música	5 seg.	13:46 seg.

Glosario de Terminos

Se incluyen terminos que tienen relación con la tesis, algunos no se mencionan pero es mejor conocerlos.

AUDIO. Audio. Sonido de un espectáculo. Termino general que se refiere a todas las fases de la reproducción del sonido.

ANIMATION. Animación. Técnica de efectos especiales en que imágenes fijas se mueven a una velocidad calculada para simular acción viva o continua.

BRACKETING. Diafragmación. Término fotográfico de un tema a diferentes exposiciones para asegurar la más correcta.

BOUNCE FLASH. Destello reflejado. Iluminar un tema fotográfico utilizando una unidad de flash directamente contra la pared o contra el techo y, lograr en efecto la luz de superficie sobre ese tema.

BRIDGE. Puente. Una palabra o frase que unifica o relaciona dos temas no relacionados.

BLOCK CUE. Secuencia de Impulsos. Término de programación que se utiliza para describir una cadena continua de acciones, determinadas a intervalos, a una velocidad que hace impráctica o imposible la operación manual.

CONTINUITY. Continuidad. Término que a veces se aplica al tratamiento del guión. Describe la suave fluidez de presentación de material en términos que de un asunto se pasa al siguiente sin rompimientos obvios.

CUE. Señal. a) indica el punto de inicio preciso de una acción, b)Nombre para un efecto de pantalla sencilla o una serie de pasos múltiples de efectos que ocurren continuamente y consecutivamente para terminar en un punto determinado.

COMPUTER PROGRAMMER. Programadora por computadora. El último desarrollo técnico en equipo de control de presentaciones donde toda la información se guarda en memoria de computadora, los cues pueden ser cambiados, ampliados o borrados en una forma mucho más rápida.

CUT. Corte. Término de programación que describe el cambio instantáneo de un imagen en la pantalla.

CUT TO BLACK. Corte a negro. Un efecto visual instantáneo donde una imagen en la pantalla se saca y no se reemplaza por otra, la pantalla queda negra.

DEPTH TO FIELD. Profundidad de campo. Término fotográfico utilizado para describir el primer y el último, límites de un tema que estará en foco preciso, varía con las aberturas del lente.

DIRECT FLASH. Flash directo. Término fotográfico que se utiliza para indicar la toma con flash directamente con la cámara, resulta una luz dura y poca atractiva.

DISSOLVE CONTROL. Control de disolución. Normalmente un artefacto electrónico que produce un cambio suave entre dos imágenes.

EXPOSURE METER. Exposímetro. Herramienta para obtener la correcta abertura de la cámara.

f-STOP. Designa la abertura del diafragma del lente de la cámara, esto controla la cantidad de luz que entra al lente y la profundidad de campo.

FILTER FACTOR. Factor filtro. La mayoría de los filtros tienen alguna densidad, a veces es necesario compensar esta densidad.

FLOW DIAGRAM. Diagrama de flujo. Presentación gráfica que demuestra la progresión ordenada y consecutiva de una serie de hechos.

MIXED FORMAT. Formato mezclado. El uso de más de un formato de transparencias en una presentación, vertical u horizontal.

MULTI-IMAGEN SHOW. Presentación de multi-imagen. Un espectáculo visual que consiste en más de una imagen visual.

MULTI-MEDIA SHOW. Se refiere normalmente a la presentación sofisticada que abarca audio y video, pero en general por definición puede referirse a una presentación de una sola imagen con pista sonora o cualquier presentación que utiliza más de un medio.

PROGRAMMING SIGNAL. Señal de programación. Un pulso o tono grabado en cinta que activa un programa para dar inicio.

IMAGEN BANCK . Banco de imágenes.

THINKING. PLANEACION

SHOTING SCRIPT. TEXTO

STORY BOARD. GUION TECNICO

IMAGEN TAKE. FOTOGRAFIA

SHARP . ARMADO

CONCLUSIONES

La carrera de Diseño Gráfico deja a los estudiantes que la cursan cualidades que pocos tienen la fortuna de poseer como personas.

El mundo y las cosas que nos rodean son vistas desde otro punto de vista, desde otra perspectiva.

El diseñador gráfico observa, mira, visualiza, imagina, critica, crea para lograr la excelencia al ejecutar.

Cuando uno es estudiante de secundaria o bachilleres, al dibujar algo, lo hacemos plano y como se ven las cosas al diario, de manera común y monótona, pero al ser estudiantes de la carrera de diseño aprendemos algo muy valioso y que yo admiro mucho, aprendemos a ver al objeto con perspectiva, con volumen, con cierta iluminación que proviene de cierta dirección, aprendemos a ver oscuros y blancos intensos, aprendemos a ver y apreciar la naturaleza, los paisajes, los amaneceres y el atardecer, el cielo, apreciamos al color y sus distintas tonalidades y degradaciones, y todo esto nos hace crear en cualquier área de diseño cosas atractivas y sobre todo funcionales, porque de nada sirve un diseño estético, pero nada funcional, por eso una propuesta de crear audiovisuales didácticos funcionales para nosotros como estudiantes y para nuestros compañeros, preocuparse por aprender, enseñar y lograr la excelencia, la calidad, por un medio que nos facilitara mejor nuestros objetivos.

Los audiovisuales didácticos son realmente un mundo distinto que logra crear habilidades ya mencionadas, que atrapan al espectador y que sólo le dan una respuesta, ampliar sus conocimientos o realimentarlos. Con los audiovisuales didácticos todos obtienen un beneficio, y es el de aprender.

FICHAS BIBLIOGRAFICAS

- Lefranc. Las técnicas audiovisuales. Edit. El Ateneo. 1978
- Giacomantonio, Marcello. La enseñanza audiovisual. Edit. G. Gili
3ra edic. México 1985.
- Kemp. Planificación y producción de materiales audiovisuales.
Edit. ILCE. 1ra edic. 1973
- Kleppners, Otto. La publicidad. Edit. Hispano Americana. S.A.
9na edic. 1988.
- Mallas, Santiago. Medios audiovisuales y pedagogía activa.
Edit. CEAC. 1ra. edic. 1978.
- Norbis, G. Didáctica y estructura de los medios audiovisuales
Edit. Kapeluza. 1971.
- Brow, B. Lewis. Instrucción Audiovisual. Edit. Trillas. 1981
- Ertel, Robert. La producción en Multi-imagen.
México 1980.
- Brosser. La pedagogía, los métodos y la enseñanza. 2da. edic.
- Mattos Luiz. Compendio de didáctica general. Edit. KADELUSZ,
Buenos Aires, Argentina, 2da. edic. 1974
- Minor. Técnicas para reproducir material visual educativo, 1ra. edic.
Mc Graw-Hill México S.A. de C.V.
- Dawson, John. Guía completa de grabado e impresión.
1ra, edic.
- Hedgecoe John. Manual de técnica fotográfica. Edit. Madrid
3ra. edic. 1980.
- Leroy Ford. Pedagogía ilustrada. Casa Bautista de Publicidad. 1976.
- Kieffer, Robert. Técnicas audiovisuales. Edit. PAX-MEX. 1973
- Iones. Métodos didácticos audiovisuales. Edit. PAX-MEX. 1968.
- Raymond, Wiman. Material Didáctico. Edit. Trillas. 1ra. edic.
Méx. 1973.
- Montajes Audiovisuales, Teoría y práctica. Edit. Diana, Jorge
Eneas. Cromberg, Carlos y Jose Agrelo.