

Instituto Politécnico Nacional



**Unidad Profesional Interdisciplinaria de Ingeniería y
Ciencias Sociales y Administrativas**

**Define los siguientes elementos y que aplicaciones son creadas para su
uso: - fotocomposición - fotomontaje - Retoque - Animación - Video**

Alumno:

Muñoz Barrales Juan Alberto

Ordaz Eliosa Oswaldo Donovan

Romero Ramírez Susana Vianey

Sánchez Guajardo Daniela Michel

Profesor: Jose Antonio Velasco Contreras

Materia: Herramientas Multimedia

Secuencia: 2CV20

Fotocomposición:

Es la capacidad de componer páginas, considerado obsoleto debido a la computadora personal y el software de autoedición, que utiliza un proceso fotográfico, para producir columnas de texto sobre papel fotográfico, compuesto por la acción mecánica de la fotocomponedora.

Los primeros fotocomponedores proyectaban rápidamente la luz a través de una imagen negativa de un carácter individual de una fuente tipográfica, luego a través de una lente que ampliaba o reducía el tamaño del carácter en papel fotográfico, que se recogía en una bobina en un recipiente a prueba de luz. El papel fotográfico o la película se alimentaban a un procesador, una máquina que halaba del papel o de la tira de película a través de dos o tres baños de sustancias químicas, donde emergía listo para su uso.

La fotocomposición ofrecía numerosas ventajas sobre la linotipia, incluida la ausencia de mantener tipos de metal pesado y matrices en stock, la capacidad de utilizar una gama mucho más amplia de fuentes y gráficos e imprimirlos en cualquier tamaño deseado, así como una configuración de diseño de página más rápida.



Fotomontaje:

Es un procedimiento o método y también una técnica de fotografía. El término se aplica al proceso y al resultado de crear una ilustración compuesta de otras, una especie de collage. Esta composición puede realizarse mediante recortes de otras ilustraciones juntando un cierto número de ellas. En algunas ocasiones el compuesto de ilustraciones es fotografiado hasta que la imagen final es una simple fotografía. El fotógrafo inglés Henry Peach Robinson (1830–1901) es considerado el primero en haber realizado la técnica del fotomontaje, poco después de haber comenzado su carrera, en 1857.



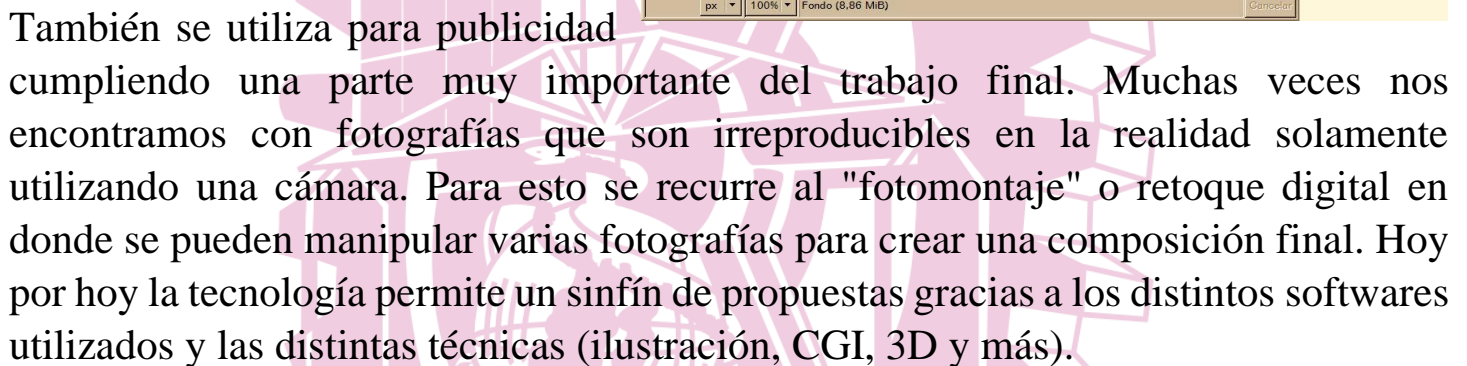
Retoque:

Es una técnica que permite obtener otra imagen modificada, ya sea para lograr una mejor calidad o más realismo, o para obtener una composición totalmente diferente que distorsione la realidad. Para llevar a cabo dicho proceso, se utilizan mayoritariamente programas informáticos.



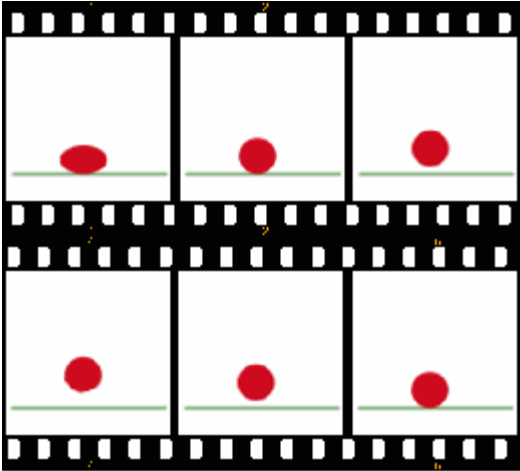
Utilizando distintas técnicas de retoque fotográfico es bastante simple mejorar la calidad de las imágenes originales procesadas, consiguiendo así un resultado notablemente superior en calidad con respecto a la imagen

Las técnicas de retoque fotográfico digital son hoy en día muy utilizadas como método de posproducción, sobre todo en ámbitos donde la imagen es lo que vende. Se da mucho su utilización en las producciones de modelaje, ya que la perfección en las modelos debe ser alcanzada a toda costa.



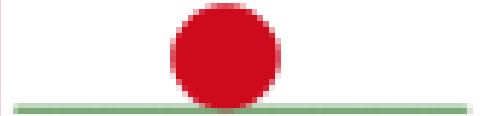
Es una herramienta muy popular para editar imágenes, crear fotomontajes y hacer retoques

Animación:



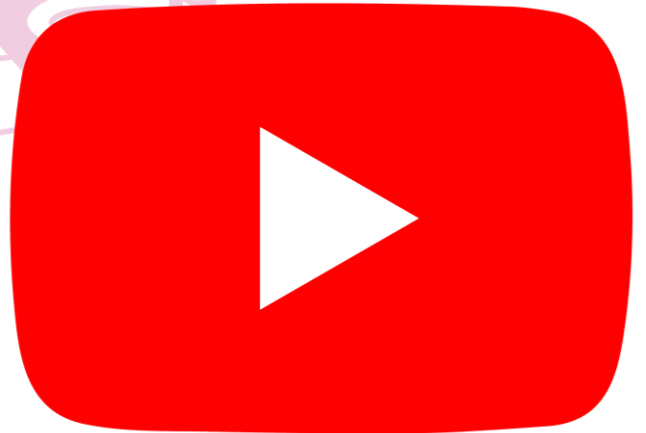
Es un proceso, utilizado por uno o más animadores, para dar la sensación de movimiento a imágenes, dibujos u otro tipo de objetos inanimados (figuras de plastilina, por ejemplo). Se considera, normalmente, una ilusión óptica. Existen numerosas técnicas para realizar una animación que van más allá de los familiares dibujos animados.

Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos reales y actores. Entre los formatos de archivo de animación (o que soportan animación) se encuentran el GIF, el SVG, etc. Las animaciones en GIF son guardadas imagen por imagen; sin embargo, existen animaciones que no se logran así, sino que son interpretadas y "armadas" en tiempo real al ejecutarse como el SVG.



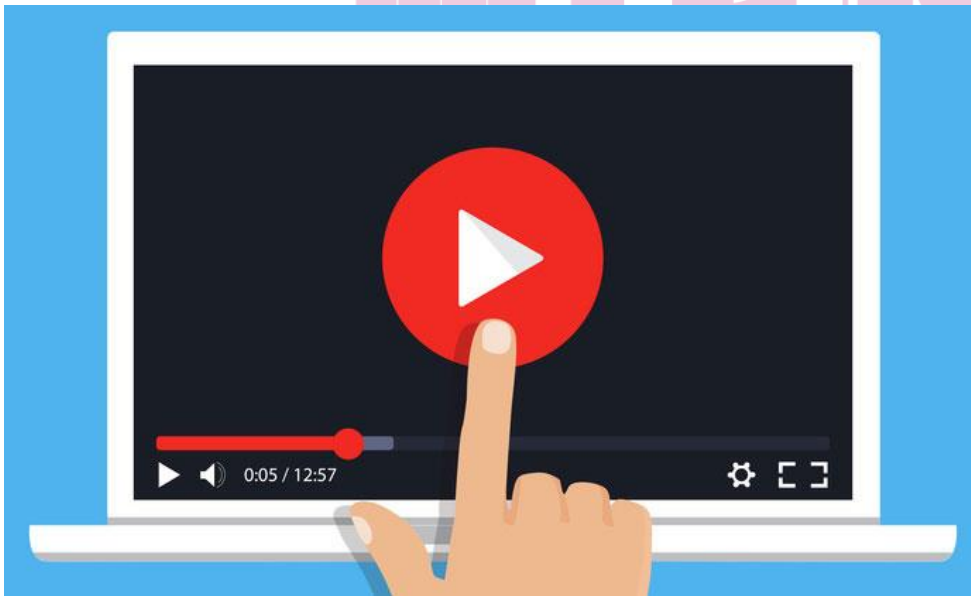
Video:

Es la tecnología de grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de imágenes y reconstrucción por medios electrónicos digitales o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento. Etimológicamente, proviene del verbo latino video (pronunciado como /vídeo/ en esa lengua), vides, videre, que se traduce como el verbo 'ver'. Se suele aplicar este término a la señal de vídeo y muchas veces se usa la denominación «el video» o «la video» a modo de abreviatura del nombre completo de la misma.



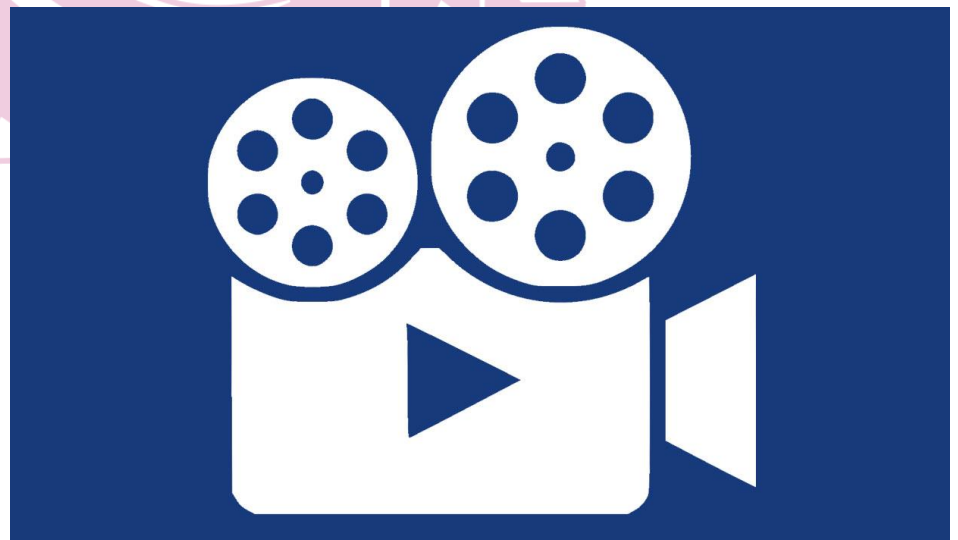
La tecnología de video fue desarrollada por primera vez para los sistemas de televisión, pero ha derivado en muchos formatos para permitir la grabación de video de los consumidores y que además pueda ser visto a través de Internet.

En algunos países se llama así también a una grabación de imágenes y sonido en cinta magnética o en disco óptico, aunque con la aparición de estos últimos dicho término se identifica generalmente con las grabaciones anteriores en cinta magnética, del tipo VHS, Betamax. Muchos videos se cuelgan en sitios web, como por ejemplo YouTube, que contiene diferentes tipos de reproducciones.



Inicialmente la señal de video está formada por un número de líneas agrupadas en varios cuadros, y estos a la vez divididos en dos campos portan la información de luz y color de la imagen. El número de líneas, de cuadros y la forma de portar la información del color depende del

estándar de televisión concreto. La amplitud de la señal de video es de 1Vpp (1 voltio de pico a pico) estando la parte de la señal que porta la información de la imagen por encima de 0V y la de sincronismos por debajo el nivel de 0V. La parte positiva puede llegar hasta 0,7V para el nivel de blanco, correspondiendo a 0V el negro y los sincronismos son pulsos que llegan hasta -0,3V. En la actualidad hay multitud de estándares diferentes, especialmente en el ámbito informático.



Adobe Animate:

Adobe Animate (anteriormente conocido como Adobe Flash Professional, Macromedia Flash, y FutureSplash Animator) es uno de los programas más conocidos de la empresa Adobe, junto con Adobe Illustrator y Adobe Photoshop. Se trata de una aplicación de creación y manipulación de gráficos vectoriales con posibilidades de manejo de código mediante un lenguaje de scripting llamado ActionScript. Animate es un estudio de animación que trabaja sobre "fotogramas" y está destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para diferentes audiencias de todo el mundo sin importar la plataforma. Es actualmente desarrollado y comercializado por Adobe Systems Incorporated y forma parte de la familia Adobe Creative Suite, su distribución viene en diferentes presentaciones, que van desde su forma individual o como parte de un paquete, siendo estos: Adobe Creative Suite Design Premium, Adobe Creative Suite Web Premium y Web Standard, Adobe Creative Suite Production Studio Premium y Adobe Creative Suite Master Collection. Se usa sobre animaciones publicitarias, cortometrajes animados y series de animación, entre otros.



Conclusiones:

Muñoz Barrales Juan Alberto

Todas estas son importantes para la creación de un video ya que todo esto son pasos para la realizar uno de estos ya que sin el fotocomponedora no podríamos ver las imágenes como las vemos hoy en día y que nos da un aumento de tamaño en la imagen de video, el fotomontaje pues nos ayuda a que la misma imagen tenga otra visión que nos llame más la atención por decir que nos podemos tomar una foto y gracias a al fotomontaje ya nos podemos ir a bosques, cuentos, la playa este es una gran herramienta para que nuestro video o imágenes estén más allá de la realidad

La animación es algo que todos podemos hacer, claro si se tiene la paciencia y la dedicación ya que se oye como un trabajo fácil, pero en realidad es un trabajo que lleva su tiempo, podemos encontrar tutoriales de cómo realizar todas estas dinámicas incluso existen varios programas solo falta explorar y llevarnos por nuestra imaginación

Ordaz Eliosa Oswaldo Donovan

Todos estos términos nos ayudan a comprender la composición de la multimedia en la categoría del video, pudimos apreciar que antes su tenían que realizar las labores a mano, pero con la llegada de la computadora obtuvimos grandes mejoras para crear videos, animaciones, imágenes, etc.

Romero Ramírez Susana Vianey

Los anteriores conceptos nos dan un recorrido por la historia del video, la forma en la que tenían que darles ese realismo a las cosas y nos presenta como ahora existen diversas aplicaciones para realizar montajes, retoques, animaciones, ilustraciones, imágenes con movimiento, etc. Entre más vamos avanzamos la forma de edición va mejorando, se vuelve más sencilla, practica y fácil de usar.

Sánchez Guajardo Daniela Michel

Los fotomontajes son usados especialmente en aquellas circunstancias en las cuales se busca obtener determinadas imágenes que de ninguna manera podrían lograrse a partir de una fotografía natural.

Cambia la apariencia de fotografías hechas en casa para simular que han sido realizadas en un estudio fotográfico, con fondos lisos o paisajes (ideal para sesiones caseras de Comunión, de Bodas o darle un toque muy "chic" a tus fotos).

Crea felicitaciones de Navidad personalizadas, combinando personas de diferentes fotografías, elimina a personas en fotos familiares y, en ocasiones, colocar a otras, y añade a personas que no se encontraban en ese momento.

Las técnicas de retoque fotográfico digital son hoy en día muy utilizadas como método de posproducción, sobre todo en ámbitos donde la imagen es lo que vende. Se da mucho su utilización en las producciones de modelaje, ya que la perfección en los modelos debe ser alcanzada a toda costa.

