

# **MATERIAL DIDÁCTICO**

*Filtros y Efectos Fotográficos*



**Universidad de San Carlos de Guatemala**

**Facultad de Arquitectura**

**Programa de Diseño gráfico**



**Material educativo de filtros fotográficos para el mejoramiento del aprendizaje y comprensión de la asignatura de fotografismo del programa de Diseño gráfico de FARUSAC.**



**Wendy Irasema Aguilar Dávila      Carné: 199924592**  
**Axel Eulalio Barrios Lara          Carné: 200015415**  
**Previo a optar al título de Técnico en Diseño Gráfico**  
**Fecha de examen público:**

# MATERIAL DIDÁCTICO

*Filtros y Efectos Fotográficos*



**Material educativo de filtros fotográficos para el mejoramiento del aprendizaje y comprensión de la asignatura de fotografismo del programa de Diseño gráfico de FARUSAC.**



## ÍNDICE

Contenido	pág.
Introducción.....	1-2
Objetivos.....	3
<b>CAPÍTULO 1</b>	
1.1 Planteamiento del problema.....	5
1.2 Justificación del problema de investigación-comunicación.....	5
1.3 Perfil del cliente y del servicio que brinda.....	6
1.3.1 Datos generales de la institución.....	6
1.3.2 Historia de la institución.....	6
1.3.3 Programa de diseño gráfico.....	8
1.3.3.1 Breve historia del diseño en USAC.....	8
1.3.3.2 Horario de estudio del programa de diseño gráfico.....	8
1.3.3.3 Duración de la carrera.....	8
1.3.3.4 Descripción de la profesión.....	9
1.3.3.5 Campo ocupacional.....	9
1.3.3.6 Objetivo del programa de diseño gráfico.....	10
1.3.3.7 Áreas de estudio del programa de diseño gráfico.....	10
1.3.4 Área de fotografía.....	11
1.3.4.1 Objetivos generales del área de fotografía.....	11
1.3.4.2 Descripción de la asignatura de fotografismo.....	11
1.3.4.3 Metodología de la asignatura de fotografismo.....	11
1.3.4.4 Temas de estudio de la asignatura de fotografismo.....	12
1.3.4.5 Objetivos de la temática de la asignatura.....	12
1.3.4.6 Principales actividades que se realizan para cumplir con los objetivos.....	12





## ÍNDICE

Contenido	pág.
<b>CAPÍTULO 2</b>	
2.1 Grupo objetivo.....	14
2.1.1 Grupo objetivo primario.....	14
2.1.2 Grupo objetivo secundario.....	15
2.2 Método de diseño.....	16
2.2.1 Etapa racional.....	16
2.2.2 Etapa creativa.....	16
2.2.3 Etapa constructiva.....	16
2.2.4 Etapa evaluativa.....	16
2.3 Pre-boceto.....	17
2.4 Boceto.....	19
2.5 Boceto o arte final.....	25
2.5.1 Ejemplo de artes finales.....	26
2.5.1.1 Arte final manual interactivo.....	26
2.5.1.2 Arte final manual escrito.....	26
2.5.1.3 Arte final guía de uso.....	27
2.5.1.4 Arte final hoja de acetatos.....	29
2.5.1.5 Arte final portada y contra portada de carpeta.....	29
2.5.1.6 Arte final portada y contraportada de cd.....	30
2.5.1.7 Arte final impresión de cd.....	31
2.6 Propuesta gráfica justificada.....	32
2.6.1 Piezas de diseño de propuesta gráfica justificada.....	32
2.6.1.1 Icónico.....	33





## ÍNDICE

Contenido	pág.
<b>CAPÍTULO 2</b>	
2.6.1.1.1 La película.....	33
2.6.1.1.2 La cámara fotográfica.....	34
2.6.1.1.3 La mariposa.....	35
2.6.1.2 Linguísticos.....	36
2.6.1.3 Tipográficos.....	37
2.6.1.4 Cromáticos.....	40
2.6.1.4.1 Color azul.....	41
2.6.1.4.2 Color negro.....	42
2.6.1.4.3 Color gris.....	43
2.6.1.4.4 Color blanco.....	44
2.6.2 Manual interactivo.....	46
2.6.2.1 Guía de uso.....	50
2.6.2.2 Índice de iconos.....	51
2.6.2.3 Índice de contenido.....	55
2.6.2.4 Manual .....	56
2.6.2.4.1 Inicio.....	57
2.6.2.4.2 Fotografía.....	57
2.6.2.4.3 Iluminación.....	58
2.6.2.4.4 Obturador y diafragma.....	59
2.6.2.4.5 Filtros.....	60
2.6.2.4.6 Interactividad.....	62
2.6.2.5 Bibliografía.....	64





## ÍNDICE

Contenido	pág.
<b>CAPÍTULO 2</b>	
2.6.2.6 Botón de salida.....	64
2.6.3 Manual escrito.....	65
2.6.4 Guía de uso.....	83
2.6.5 Acetatos.....	85
2.6.6 Portada y contra portada de carpeta de material .....	100
2.6.7 Portada y contra portada de CD.....	103
2.6.7.1 Portada de CD.....	103
2.6.7.2 Contra portada de CD.....	104
2.6.8. Impresión de CD.....	105
<b>CAPÍTULO 3</b>	
3.1 Técnica.....	108
3.2 Instrumentos.....	108
3.2.1. Encabezado.....	109
3.2.2. Cuerpo.....	109
3.2.3. Datos complementarios.....	109
3.2.4 Tipos de preguntas.....	109
3.2.4.1 Aplicación del tipo de pregunta.....	110
3.2.4.2 Organización de las preguntas.....	110
3.3 Desarrollo de la encuesta .....	111







## ÍNDICE

Contenido	pág.
<b>CAPÍTULO 3</b>	
3.6 Procedimiento para la comprobación de la eficacia de las piezas.....	114
3.7 Análisis e interpretación de resultados.....	116
3.8 Respuestas gráficas de las encuestas realizadas para la recolección de información.....	117
Conclusiones.....	139
Recomendaciones.....	141
Lineamientos.....	142
Referencias.....	147
Glosario .....	149





## NÓMINA DE AUTORIDADES

### **Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura**

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo:	Decano
Arq. Jorge Arturo González Peñate:	Vocal I
Arq. Raúl Estuardo Monterroso Juárez:	Vocal II
Arq. Jorge Escobar Ortiz:	Vocal III
Br. Hellen Denisse Camas Castillo:	Vocal IV
Br. Juan Pablo Samayoa García:	Vocal V
Arq. Alejandro Muñoz Calderón:	Secretario

### **Tribunal examinador:**

D.G. Claudia Cristina Carpio Galinmdo  
D.G. Erick Tomás Galindo Álvarez  
Arq. Brenda María Penados Baldizón

### **Asesores:**

D.G. Yadira Aguilar:	Asesora gráfica
Arq. Julio Tórtola:	Asesor metodológico







## AGRADECIMIENTOS

“La mano de Dios misericordioso siempre está sobre la cabeza de los hombres y mujeres valientes que se atreven a ser diferentes porque tienen fé en sus sueños.” Pablo Coelho.

Nosotros hemos tenido la fé de alcanzar nuestras metas y, la culminación de este proyecto, es una de ellas.

Nuestro mayor agradecimiento por el triunfo de este sueño logrado es para tí Dios Padre bueno, que con tu misericordia nos haz alcanzado y nos has sostenido con tu amor, en cada uno de los momentos buenos y malos, que hemos tenido que sobrellevar para prepararnos como profesionales.

Sin tu sabiduría y paciencia no estaríamos aquí; sabemos que esto sólo es el principio de una ardua labor profesional, a la cual nos haz permitido ser partícipes, por lo que esperamos imitar tu amor y sabiduría en cada una de las cosas que realicemos hoy y siempre.

*Wendy Aguilar  
y Axel Barrios*



# MATERIAL DIDÁCTICO

*Filtros y Efectos Fotográficos*



## DEDICATORIA

### **Dedicamos este proyecto de graduación**

A: todos los ángeles que Dios ha puesto en nuestro caminar, representados en cada uno de nuestros seres amados.

A: nuestros padres que con su esfuerzo, apoyo, comprensión y fé, creyeron y nos apoyaron firmemente en cada uno de nuestros pasos. Gracias por existir y estar a nuestro lado

A: nuestro padrino de graduación, Lic. Victor Manuel Aguilar. Te dedicamos este acto, por ser un gran padre, un gran amigo y un apoyo incondicional. Mil gracias por ser un ejemplo profesional a seguir y por todo lo que haz hecho, para que hoy pudiéramos ver juntos este sueño realizado.

A: nuestros hermanos, por su solidaridad, amor y comprensión.

A: nuestros mejores amigos, los ángeles especiales, que Dios nos ha dado por confiar en nosotros y, por ser esa mano

amiga que nos ha levantado cuando hemos caído, les dedicamos este acto.

A: nuestros compañeros y amigos de promoción, que estuvieron junto a nosotros, mientras avanzamos en el recorrido del proyecto. Gracias por estar a nuestro lado.

A: la universidad de San Carlos de Guatemala, por abrirnos las puertas de esta casa magna y hacernos partícipes de la familia San Carlista.

A: la facultad de arquitectura, por ser el templo sagrado donde forjamos nuestros anhelos.

A: nuestros asesores de proyecto de graduación D.G. Yadira Aguilar y Arq. Julio Tórtola; por exigirnos la excelencia en nuestro trabajo, por su apoyo y comprensión.

A: todas aquellas personas que creyeron en nosotros y a usted especialmente.



# MATERIAL DIDÁCTICO

*Filtros y Efectos Fotográficos*



## PRESENTACIÓN

Nunca deberíamos preguntarle al otro: ¿Qué haces en la vida?.

La pregunta correcta debería ser ¿Qué le haz devuelto a la vida, de todo lo que ella te ha dado?.

Al decir esto nos colocamos en la responsabilidad de responder primero nosotros esta pregunta.

Cada uno de los pasos de nuestra formación profesional, está dirigida por una institución, a la cual le debemos los conocimientos que dentro de nuestra estancia en ella hemos adquirido.

De esta manera respondemos la pregunta anterior .

El programa de Diseño Gráfico de FARUSAC, nos ha dado mucho y hoy por medio de este proyecto, anhelamos devolver un poco de lo que hemos recibido,

por lo que en este proyecto presentamos y exponemos una nueva temática de material didáctico de apoyo, para la asignatura de fotografismo, del programa de Diseño Gráfico de FARUSAC.

Siendo éste un proyecto innovador esperamos que sea de inspiración para otros que deseen crear material similar o algún otro tipo de material innovador.

Este proyecto fue realizado con el afán de heredar a los maestros y futuros visualizadores gráficos, una mejor educación, por medio de la utilización de material educativo de apoyo interactivo.



# MATERIAL DIDÁCTICO

*Filtros y Efectos Fotográficos*



## INTRODUCCIÓN

Como estudiantes del programa de Diseño gráfico de la facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos (FARUSAC), se ha analizado la importancia que tiene la imagen en la comunicación de nuestra sociedad, sus avances y cómo una comunicación eficaz logra cambiar el enfoque de una imagen visual.

Al profundizar la fotografía se da la oportunidad de transmitir el concepto de comunicación social que se quiere dar a conocer a través de la imagen, se ve la importancia de la misma, en el diseño gráfico.

Se cree que la preparación educativa que se imparte en el programa de Diseño gráfico es fundamental en el desarrollo profesional de la población estudiantil.

Por lo que se espera que la misma sea de fácil comprensión, que esté a la vanguardia de la tecnología y llene las expectativas de los estudiantes.

La asignatura de fotografismo del área de fotografía del programa de Diseño gráfico, carece de un manual de apoyo didáctico, por lo cual se decidió trabajar el problema de investigación – comunicación: Material educativo de filtros y efectos fotográficos para el mejoramiento del aprendizaje y comprensión de la asignatura de fotografismo del programa de Diseño gráfico de FARUSAC.

Con la creación del presente proyecto se pretende aportar a esta casa magna la divulgación de la educación profesional y a mejorar la misma.

Para desarrollar este proyecto se utilizó el Método de diseño de cuatro etapas:

**Primera:** Se investigó la información general sobre la carrera de Diseño gráfico, las áreas que lo conforman, la asignatura de fotografismo, su importancia y el análisis de una mejor propuesta para el problema planteado.



# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



**Segunda:** Se realizó un análisis de las piezas gráficas de diseño convenientes para la solución del problema de investigación. Este análisis partió de la creación de pre-bocetos, bocetos, bocetos finales y la diagramación de cada uno de los elementos que conforman el diseño.

**Tercera:** Se elaboraron las piezas gráficas al nivel de arte final, debidamente autorizadas.

**Cuarta etapa:** Se comprobó la eficacia de las piezas gráficas a través de la técnica de evaluación de uso del material y la encuesta, las cuales permitieron obtener información cualitativa y cuantitativa sobre la validación de las piezas por parte del grupo objetivo.

Por medio de los resultados obtenidos en la validación de las piezas gráficas, se llegó a la conclusión que el uso y

la divulgación de las piezas propuestas en este proyecto, pueden mejorar la comprensión y preparación de la población estudiantil del programa de Diseño gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Consideramos que el contenido del mismo, ha demostrado llenar las expectativas del grupo objetivo y, a su vez, despierta el interés por mejorar la calidad de material didáctico que se puede crear para las diversas asignaturas del programa de D.G.







## OBJETIVOS

### GENERAL

Contribuir con la carrera de Diseño gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala creando un material didáctico para el área de fotografía, con la finalidad de mejorar el aprendizaje del programa de Diseño gráfico FARUSAC.

### ESPECÍFICOS

**1.** Crear un manual de filtros y efectos fotográficos, que contenga los conceptos y la información básica de la fotografía, para reforzar los conocimientos del grupo objetivo estudiantil y que sirva de apoyo para el docente que imparte la asignatura de fotogrametría.

**2.** CD conteniendo material didáctico para el profesor, para que pueda ejemplificar e interactuar cada uno de los temas. Y elaborar diseño de portada y contra portada de CD para personificar el material de apoyo y esto contribuya al reconocimiento del mismo.

**3.** Diseñar una guía de uso donde se pueda informar de manera adecuada cada uno de los procedimientos que el usuario del manual interactivo debe realizar para obtener un resultado eficaz.

**4.** Definir diseño para hoja de acetatos con el contenido del manual, con la finalidad de que si en determinado momento el expositor no cuenta con el equipo para utilizar la animación en CD, pueda exponer sin ningún inconveniente.

**5.** Diseñar una carpeta, para guardar el material didáctico en forma adecuada sin ser dañado.

**6.** Realizar un diseño general que mantenga la unidad de cada pieza gráfica







## CAPÍTULO 1

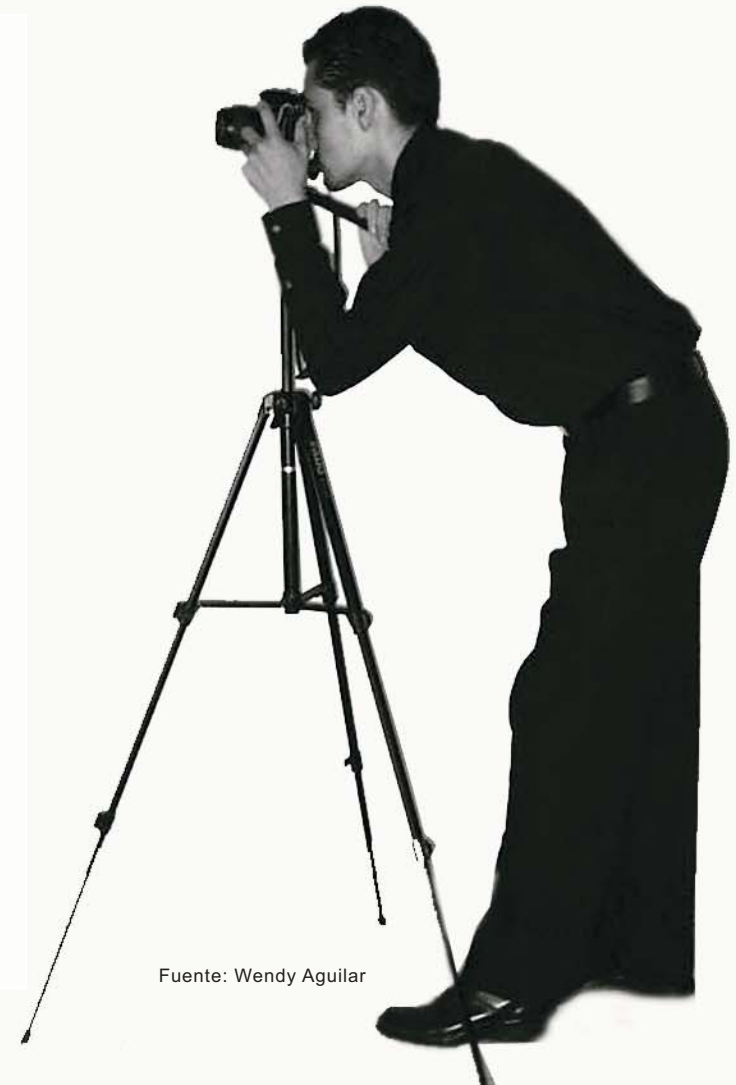
### **Etapas racionales (análisis)**

Es la etapa de recopilación de información, por medio de esta el investigador puede saber todo aspecto referente al tema para crear las piezas gráficas.

Se llevaron a cabo diferentes reuniones con la técnica en diseño gráfico Yadira Aguilar encargada del área de fotografía del programa de Diseño gráfico de FARUSAC, en las cuales se solicitó la información necesaria para llevar a cabo el proceso de diseño y, se establecieron los requerimientos que debía cumplir el contenido, el cual debería contener:

- el concepto básico de la fotografía,
- la iluminación,
- el diafragma,
- el obturador.

Con la finalidad de que el expositor pudiera reforzar los conocimientos básicos de la población estudiantil sobre la fotografía y el tema central de nuestra investigación el cual es: Los filtros fotográficos.



Fuente: Wendy Aguilar



## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Para la asignatura de fotografismo no existe material gráfico, que funcione como apoyo para las clases magistrales. Lo cual nos lleva a plantear el problema de investigación comunicación: Material educativo de filtros fotográficos, para el mejoramiento del aprendizaje y comprensión de la asignatura de fotografismo del programa de Diseño gráfico de FARUSAC.

### 1.2. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN COMUNICACIÓN

Como estudiantes del programa de diseño gráfico surgió la inquietud de crear material educativo de apoyo para la asignatura de fotografismo, debido a la falta de material y las dificultades de comprensión que esto representa.

Por lo que se consideró que el crear un material que esté a la vanguardia de la tecnología, la población estudiantil obtendrá una mejor preparación académica.

Actualmente únicamente la asignatura de fotografía cuenta con material de apoyo como: Figura humana, por Carlos Germán Tarrago, Material didáctico para la asignatura de fotografía por Glenda Betzaida Gonzáles ambos, proyectos de graduación.

Creemos conveniente proponer a esta casa magna de estudios la elaboración de un nuevo material didáctico interactivo, al nivel de los avances de la tecnología.

Este proyecto beneficiará a los docentes del área de fotografía y a los estudiantes del programa de diseño gráfico, ya que, ambos, podrán contar con una nueva modalidad de enseñanza y estudio.

La creación de un manual escrito puede ser reproducido a través del mecanismo de fotocopias y el manual interactivo contenido en un CD puede ser utilizado fácilmente a través de la tecnología moderna .



# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



Es por ello que el mismo está al alcance de los estudiantes, ya que se pretende que el proyecto sea autofinanciable si así se desea o puede estar al alcance de los alumnos como material de apoyo bibliográfico en la biblioteca central de la USAC y en la biblioteca de FARUSAC.

### 1.3 PERFIL DEL CLIENTE Y SERVICIO QUE BRINDA

#### 1.3.1 Datos generales de la Institución

- **Nombre completo:** Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Arquitectura, Programa de Diseño Gráfico, Asignatura de Fotografismo.
- **Siglas:** U.S.A.C. / FARUSAC / D.G.
- **Dirección:** Ciudad Universitaria, zona 12 Edificio T1 y T2

• **Teléfono:** 2476-1373

• **PBX:** 247-66192

• **Tipo de Institución:** Educativa, Universidad Nacional. Dedicada a formar profesionales, sin fines de lucro, al servicio del pueblo de Guatemala.

#### 1.3.2 Historia de la Institución

La Universidad de San Carlos de Guatemala fue fundada por Real Cédula de Carlos II, de fecha 31 de enero de 1676. La Universidad de San Carlos de Guatemala logró categoría internacional, al ser declarada Pontificia por la Bula del Papa Inocencio XI, emitida con fecha 18 de junio de 1687, además de cátedras de su tiempo: ambos derechos (civil y canónico), medicina, filosofía y teología, incluyó en sus estudios la docencia de lenguas indígenas.



# MATERIAL DIDÁCTICO

*Filtros y Efectos Fotográficos*



Durante la época colonial, cruzaron sus aulas más de cinco mil estudiantes y además de las doctrinas escolásticas, enseñaron la filosofía moderna y el pensamiento de los científicos ingleses y franceses del Siglo XVIII.

El afán de reforma pedagógica y de lograr cambios de criterios científicos es también una característica que data de los primeros años de su existencia. El fraile Antonio Goicoechea fue precursor de estas inquietudes.

Desde septiembre del año 1945, la Universidad de San Carlos de Guatemala, funciona como entidad autónoma con autoridades elegidas por un cuerpo electoral, conforme el precepto legal establecido en su Ley Orgánica; y, se ha venido normando por los siguientes principios que, entre otros, representa el producto de la Reforma Universitaria en 1944.

- Libertad de elegir autoridades universitarias y personal docente, o, de ser electo para dichos cuerpos sin ingerencia alguna del Estado.
- Asignación de fondos que se manejan por el Consejo Superior Universitario con entera autonomía.
- Libertad administrativa y ejecutiva para que la Universidad trabaje de acuerdo con las disposiciones del Consejo Superior Universitario.
- Dotación de un patrimonio consistente en bienes registrados a nombre de la Universidad.
- Elección del personal docente por méritos, en examen de oposición.
- Participación estudiantil en las elecciones de autoridades universitarias.







• Participación de los profesionales catedráticos y no catedráticos en las elecciones de autoridades. ([www.usac.edu.gt](http://www.usac.edu.gt))

### **1.3.3 Programa de Diseño Gráfico**

#### **1.3.3.1 Breve historia del diseño en USAC**

Desde 1986 la Facultad de Arquitectura consciente de la necesidad de brindarle nuevas posibilidades de estudio a los jóvenes guatemaltecos, abrió las puertas del programa técnico profesional de diseño gráfico, el cual desde hace 19 años ha formado a cientos de jóvenes que hoy se desempeñan en las empresas de diseño más importantes de nuestro país. (Trifoliar informativo Programa de D.G.)

#### **1.3.3.2 Horarios de estudio del Programa de Diseño Gráfico**

En el primer año los estudiantes pueden escoger entre las jornadas:

- matutina, o,
- nocturna.

A partir del tercer año, los estudiantes deben incorporarse a la jornada nocturna, la cual inicia sus actividades a las 16:10 y concluye a las 20:10 horas.

#### **1.3.3.3 Duración de la carrera**

La carrera de Técnico Universitario de Diseño gráfico en la Universidad de San Carlos de Guatemala tiene una duración de tres años (seis semestres).

Luego de los cuales el estudiante realiza una práctica supervisada de 280 horas y presenta un Proyecto de Graduación, que le permite obtener el título de Técnico Profesional en Diseño gráfico egresado de la Universidad de San Carlos de Guatemala.





### 1.3.3.4 Descripción de la profesión

Es una disciplina que se encarga de la creación de elementos comunicacionales de naturaleza gráfica y que generalmente se desarrolla en una superficie bidimensional. Se le considera también Diseño de comunicación visual, porque está destinado a facilitar la comprensión de ideas o mensajes, mediante imágenes que pueden ser figurativas o codificadas.

Este tipo de diseño se encuentra relacionado con las artes gráficas y sus componentes fundamentales: el mensaje o la información propiamente dicha y el soporte visual, es decir el conjunto de elementos por los cuales resulta el producto visible.

Para diseñar es importante: la creatividad, las habilidades técnicas de composición y creación, la rigurosidad metodológica es indispensable para conocer la tecnología necesaria y llevar los diseños a su punto final.

### 1.3.3.5 Campo ocupacional

El Diseñador gráfico egresado de la USAC podrá desempeñarse en:

- Ejercer libremente la actividad del diseño visual funcional, en sus múltiples áreas de aplicación en empresas públicas o privadas.
- Participar en proyectos multidisciplinarios de diseño, resolviendo aspectos que son de su competencia, por ejemplo, la señalética en proyectos de arquitectura, los recursos audiovisuales en proyectos de divulgación científica, cultural, etc.
- Desempeñarse como diagramador, ilustrador, etc. En el campo editorial y, de la informática.
- Participar como Diseñador gráfico en publicidad comercial, política, religiosa, individual, colectiva, corporativa y en general, como difusor de información gráfica.





# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



- Elaborar material gráfico con fines didácticos.

- Resolución de problemas de combinación impresos para comunicar información.

- Resolución de problemas relativos al uso de imágenes visuales para la promoción de productos o servicios.

- Resolución de problemas de comunicación de mensajes en sitios públicos mediante códigos no verbales.

- Diseño audiovisual mediante recursos de fotografía, cine, televisión e informática.

- Diseño de objetos u otros significantes, con la finalidad de ser atractivos al público consumidor.

(Información coordinación del Programa de D.G.)

### **1.3.3.6 Objetivo del programa de Diseño Gráfico de FARUSAC**

El objetivo primordial de este programa

es dotar al estudiante de una sólida formación técnica que le permita dar respuesta visual a las distintas necesidades que tiene nuestro país en el campo de la comunicación de masas.

(Trifoliar informativo, Usac, 2004)

### **1.3.3.7 Áreas de estudio del programa de Diseño Gráfico**

El programa de Diseño Gráfico tiene dos grandes áreas de estudio:

El área Tecnología y Diseño: la cual tiene como objetivo proporcionar al estudiante las habilidades necesarias para graficar sus ideas e integrar los conocimientos teórico-prácticos para resolver problemas de comunicación visual.

Algunos de los cursos de esta área son: Diseño Visual, Expresión Gráfica, Ilustración, Tipología, Fotografía y Diseño Digital.





El área de comunicación e historia, tiene como objetivo el proporcionar al estudiante el conocimiento de su profesión y de los fundamentos teórico-metodológicos para una eficaz comunicación visual. En esta área se imparten cursos como: Historia del Arte y del Diseño, Psicología de la Comunicación, Mercadotecnia, entre otras.

### **1.3.4 Área de fotografía**

#### **1.3.4.1 Objetivos generales del área de fotografía**

- Que el estudiante maneje una cámara reflex a la luz natural.
  - Que aplique los conceptos básicos de la composición y el encuadre para elaborar una imagen fotográfica.
  - Que pueda revelar y positivar películas y papel para fotografía en blanco y negro.
- (Programa de la Asignatura de fotografía, Usac 2004)

- Vincular al estudiante con un medio de expresión útil en su desempeño profesional.
- (Programa de la asignatura de fotografismo, Usac 2004)

#### **1.3.4.2 Descripción de la asignatura de fotografismo**

La asignatura de fotografismo pretende aproximar al estudiante a la técnica fotográfica, tanto a color como en blanco y negro, para poderla utilizar como una herramienta comunicacional dentro de su carrera. A su vez profundizará aquellos conocimientos básicos adquiridos previamente para seguir en la práctica de prueba y error del uso de la cámara de 35 mm.

#### **1.3.4.3 Metodología de la asignatura de fotografismo**

Para el desarrollo de las clases se utilizan las técnicas de exposición magistral, análisis de fotografías y diapositivas.





#### **1.3.4.4 Temas de estudio de la asignatura de fotografismo**

- Iluminación en la fotografía
- Textura, línea, ritmo, detalle
- Formas y sombras, reflejos
- El uso del flash
- El color y filtros, composición
- Cámara digital y figura humana

#### **1.3.4.5 Objetivos de la temática de la asignatura**

Que el estudiante:

- maneje adecuadamente la luz en la fotografía.
- destaque las distintas características y detalles de las personas y objetos, así como los distintos efectos provocados por la naturaleza.
- aprenda a sincronizar el flash con la velocidad y utilizarlo como luz de relleno, para congelar imágenes, así como distintos efectos que se pueden lograr con él.
- Relación de la teoría del color y la fotografía, para crear distintos efectos, utilizando filtros fotográficos, empleando

la composición.

- que conozca los principios básicos de la cámara digital y su uso en el medio gráfico.
- aprenda a captar la personalidad de la gente, por medio de la fotografía.

#### **1.3.4.6 Principales actividades que se realizan para cumplir con los objetivos**

Explicación de conceptos y clasificación de la luz, análisis de fotografías.

(Programa de Fotografismo, USAC, 2005)

Explicación de conceptos y ejercicios a realizar tales como:

- la luz,
- el ojo y la cámara,
- enfoque y visores,
- el diafragma y la exposición,
- el obturador y la exposición,
- nitidez y dirección del movimiento,
- la profundidad de campo,
- distancia de enfoque,
- encuadre e iluminación,
- forma (Programa de la asignatura de fotografía, Usac 2004)





## CAPÍTULO 2

### **Etapas creativas (síntesis)**

Al haber recopilado la información necesaria buscamos la respuesta a las necesidades planteadas por medio del análisis del grupo objetivo y la metodología a emplear dentro del diseño; obteniendo así la solución creativa. Dando inicio a la elaboración de los primeros bocetos, los cuales nos llevarían al diseño de los bocetos y, finalmente, los bocetos finales. Estos tienen como punto de partida el diseño corporativo que identifica el material didáctico de apoyo de la asignatura, así como el diseño de las siguientes piezas gráficas que conforman la propuesta gráfica justificada:

- Manual interactivo en CD, full color.
- Manual escrito (8.5" x 11") a un solo color, tiro y retiro, en blanco y negro.
- Guía de uso (9.5" x 4.75" y "8.5 x "11), full color, tiro y retiro.
- Hoja de acetato (8.5" x 11"), full color, un solo tiro.

- Portada y contraportada de carpeta (8.5" x 11") full color.
- Portada y contraportada de CD. (9.5" x 4.75") full color.
- Impresión de CD (4.5" x 4.5"), full color.



Fuente: Wendy Aguilar





## GRUPO OBJETIVO

### 2.1. GRUPO OBJETIVO

El programa de Diseño gráfico de FARUSAC, tiene la capacidad de formar diseñadores gráficos que puedan explotar sus talentos en la creación de logotipos, imágenes de una empresa, periódico, libro o revista, ilustración, envases o empaques y etiquetas para todo tipo de productos, anuncios publicitarios en periódico o revista, rótulos, menús, diplomas y un sin fin de posibilidades que incluyen trabajos especializados en medios sofisticados como sistemas de computación o incluso el vídeo, el cine o la televisión. Todo esto gracias a la preparación que el grupo de académicos imparte a los estudiantes del programa. Exponiéndose de esta manera el grupo objetivo para la propuesta del material didáctico de la asignatura de fotografía, el cual se divide en: grupo objetivo primario, que se conforma por profesores designados para el área de fotografía y el grupo objetivo secundario integrado por los alumnos del programa de Diseño gráfico de FARUSAC.



### 2.1.1. GRUPO OBJETIVO PRIMARIO

Catedráticos asignados para el área de fotografía del programa de Diseño gráfico de la facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

#### • Demográfico

Personas de 22 a 60 años de edad.  
Estado civil: solteros o casados  
de sexo masculino o femenino.  
Egresados universitarios nombrados con el título de técnicos o licenciados en Diseño gráfico o carrera afín.

Trabajadores en el medio comunicacional del país. Estudiantes de una especialización universitaria.

#### • Psicográfico

Personas activas, innovadoras, les gusta probar cosas nuevas.

Poseen intereses sobre el diseño y la fotografía.



Tienen criterio propio; son muy sociables.

- **Geográfico**  
Habitantes de la ciudad capital.

## 2.1.2. GRUPO OBJETIVO SECUNDARIO

Estudiantes del programa de Diseño gráfico de la facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

- **Demográfico**  
Personas de 18 a 30 años de edad

Estado civil: solteros o casados.

De sexo masculino y femenino.  
Propietarios del equipo básico de fotografía.

Estatus socioeconómico medio y medio alto.

Usuarios de los programas de diseño gráfico Freehand, Adobe Photoshop, Corel, etc.

- **Psicográfico**  
Poseen un criterio muy crítico, creativo y observador.

Son personas muy joviales, dinámicas.  
Tienen facilidad de palabra.

Les atrae mucho los colores, gráficas y composiciones estéticas.

Están abiertos a aprender nuevas técnicas de diseño.

- **Geográfico**  
Habitantes de la ciudad capital, La Antigua Guatemala, departamentos y municipios aledaños a la ciudad capital.







## METODOLOGÍA DEL DISEÑO

### 2.2. MÉTODO DE DISEÑO

El diseño es un proceso planificado que conlleva a una serie de etapas que sirven para lograr un resultado altamente confiable y efectivo, luego, se parte a la elección del método de cuatro etapas ya que el mismo es un proceso que viene a justificar las prácticas en los procesos de diseño, para una mejor visualización.

Se considera que el proceso de cuatro etapas es rápido y fácilmente comprensible, si se utiliza como base de cualquier proceso de diseño ya que llevará al diseñador gráfico por un camino mucho más ordenado y metódico, dando como resultado un trabajo totalmente exitoso en el campo del Diseño gráfico. (Ovalle Otto, Seminario, USAC 2005)

Las cuatro etapas en las que se conforma este método son:

#### 2.2.1. Etapa racional

Recopila la información, utilizando una lista de cotejo y una investigación del tema en cuestión.

#### 2.2.2. Etapa creativa

En ella interpretamos todos los datos obtenidos en la investigación y es aquí donde el diseñador se convierte en una caja de cristal, pues, el proceso creativo se transparenta, creando, formulando y eligiendo alternativas de solución con base en la racionalidad. Es en esta etapa donde surge el preboceto, el boceto y el arte final.

#### 2.2.3. Etapa constructiva

Es la etapa en la cual los bocetos finales u opciones de diseño en campaña son llevados a su realización final.

#### 2.2.4. Etapa evaluativa

En ésta se debe poner a prueba la eficacia de las piezas diseñadas. Es donde se verifica si la solución definitiva responde al objetivo planteado.





### 2.3. Pre-boceto

Etapa en donde se diseña la primera idea a mano alzada. El rough o pre-boceto. Una vez reunida toda la información existente y establecida la estrategia comunicacional necesaria, a partir de la lectura del brief, el redactor da forma al mensaje con una idea creativa original, combinando palabras, y el diseñador da paso a las imágenes, de diversas maneras, sin demasiada definición.

Por lo general, se hacen varias versiones, con pequeñas variaciones de diseño o de lenguaje entre sí. ([www.lacasadelacomunicacion.com](http://www.lacasadelacomunicacion.com))

Se tenía la idea de crear un material de apoyo donde el estudiante pudiera interactuar con dicho material.

Se buscaba crear un diseño sobrio, fácil de identificar, que el grupo objetivo se familiarizara con él, que transmitiera al

usuario, la magia y el arte que se puede llegar a realizar a través de la fotografía.

De gran manera se deseaba alcanzar un diseño que le diera una personalidad propia al material de apoyo para la asignatura de fotografismo, por lo que se trató de plasmar a lápiz las primeras ideas que se tenían para darle vida a este nuevo proyecto.

Se realizaron diversos diseños de cada uno de las piezas que se sugirieron en la solución del planteamiento del problema.

En esta etapa de diseño, no se utilizó ningún color ya que, primero, se deseaba tener bien fundamentada la imagen para pasar a la siguiente etapa donde se perfeccionaría la misma, a través de las herramientas de la computadora y se personalizaría la imagen del material.



# MATERIAL DIDÁCTICO

*Filtros y Efectos Fotográficos*



Se realizaron pre - bocetos de:

\* Manual escrito



\* Manual interactivo en un CD



\* Impresión de CD



\* Portada y contraportada de CD

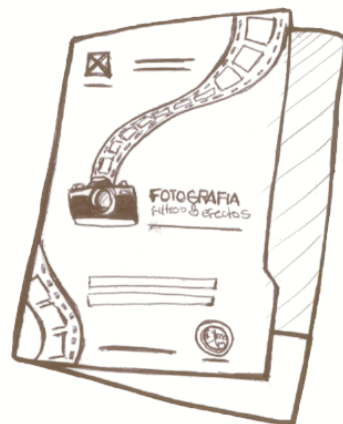




\* Hoja de acetato



\* Portada y contraportada de carpeta



## 2.4. Boceto

Muestra aproximada de una pieza publicitaria antes de tomar su forma definitiva.

En el boceto se pasa en limpio la idea gráfica ya aprobada por la célula creativa (Director Creativo, Director de Arte).

Se disponen los elementos tal como quedarán en el original con sus formas, colores, tamaños y distribución definitiva.

En esta etapa se decide qué elementos serán más importantes, como hallar el equilibrio para lograr que el resultado sea armónico y adecuado, qué tipografías usar en los titulares y en el texto, etc.

El boceto debe tener la mayor calidad y definición posible, de manera que al cliente le quede perfectamente claro el aspecto que tendrá el trabajo final.

([www.lacasadelacomunicacion.com](http://www.lacasadelacomunicacion.com))



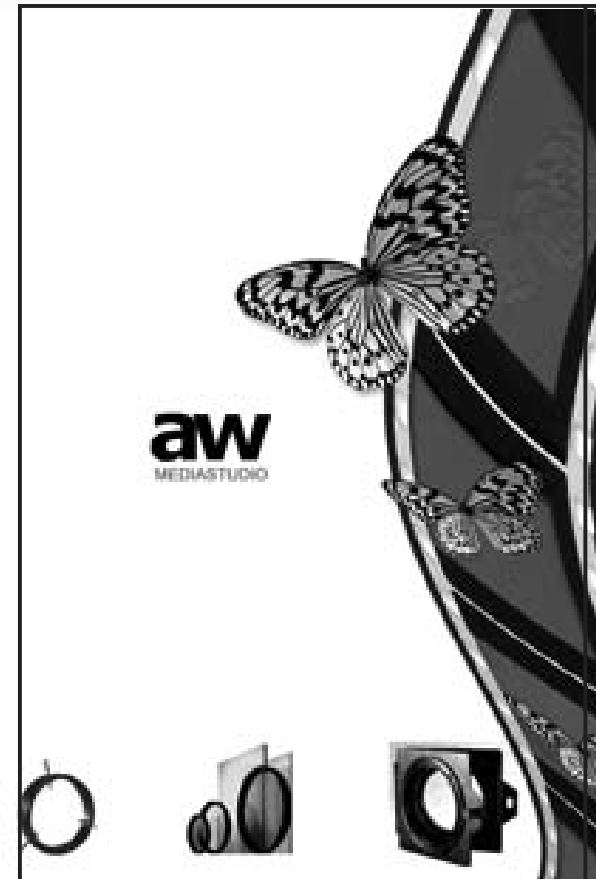
# MATERIAL DIDÁCTICO

*Filtros y Efectos Fotográficos*



Bocetos de:  
\* Manual escrito Portada

Contraportada





# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



En el área de bocetaje , se trató de mejorar las ideas que se tenían para personificar la propuesta gráfica justificada, se estilizaron las formas e imágenes que se utilizarían.

Se buscó la tipografía que se adecuaría al material y a los estímulos que se querían transmitir. Se jugó con los colores e imágenes para crear los primeros bocetos a computadora.

En esta fase se utilizó colores púrpura o morado como punto de enfoque. Expande el poder creativo desde cualquier ángulo.

Disminuye la angustia, las fobias y el miedo. Una luz color violeta ayuda al efecto estimulante del rojo y el tónico del azul.

\* Manual interactivo



# MATERIAL DIDÁCTICO

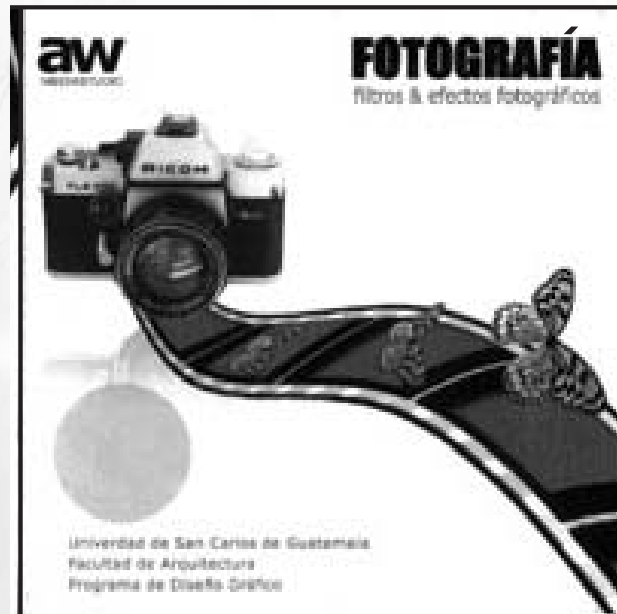
*Filtros y Efectos Fotográficos*



Pero el diseño elaborado en morado aún no cumplía con llenar las expectativas del cliente primario y los autores del material; por lo que se realizaron varias pruebas más en las que se llegó a la propuesta final en tonos azules, utilizando sus diferentes pigmentaciones para darle un toque de luz y elegancia al material.

\* Portada y contraportada de CD

En la etapa del bocetaje se decide qué elementos serán más importantes, como hallar el equilibrio para lograr que el resultado sea armónico y adecuado, qué tipografía usar en los titulares y en el texto, etc. ([www.lacasadelacomunicacion.com](http://www.lacasadelacomunicacion.com))



# MATERIAL DIDÁCTICO

## Filtros y Efectos Fotográficos




\* Impresión de CD



El boceto debe tener la mayor calidad y definición posible, de manera que al cliente le quede perfectamente claro el aspecto que tendrá el trabajo final.

(www.lacasadelacomunicacion.com)

\* Hoja de acetato



## FOTOGRAFÍA

filtros & efectos fotográficos

### QUE ES LA FOTOGRAFIA

#### ILUMINACION Y ENCUADRE

**LA ILUMINACION EN LA FOTOGRAFIA**  
 Algunos Efectos que parecen un inconveniente a la hora de hacer una fotografía pueden convertirse en un recurso para aportar imaginación y originalidad a sus imágenes. Captar las sombras de un atardecer o de una playa así como la proyección de un objeto sobre la pared o silueta ya sea difuminada o de contornos precisos, con una puesta de sol como fondo o el efecto de la bruma matutina, son diferentes posibilidades a la hora de hacer una toma.

Los diferentes filtros utilizados pueden corregir el color de la luz dando un efecto natural; por ello es imprescindible conocer las características, los costes y las formas de utilizarlos.


El color y la dirección de la luz cambian a lo largo del día: desde el vespertino del sol de un amanecer, el resplandeciente medio día o la luz mortecina y cálida de un anochecer, hasta los misteriosos destellos de la noche...

La noche no significa que deba guardar su cámara ya que el color que se desprende del cielo puede resultar útil para hacer fotografías, o también se pueden aprovechar los haces de luz de los faros y los autos, etc.

**TEMPERATURA DEL COLOR**  
 La luz puede ser de cualquier color, pero la luz del día varía de naranja rojizo, amarillo, blanco hasta azul. Cada color diferente del día tiene su propia temperatura que se mide normalmente en grados Kelvin.

La idea de que los diferentes colores de la luz tienen diferentes temperaturas puede parecer rara en un principio. Pero la teoría es muy sencilla y la escala de temperatura de color funciona bien en la práctica. Esta basada en el hecho de que los cambios de color de un material cuando se calienta. Por ejemplo, si nos imaginamos calentando el círculo negro de una cocina eléctrica, al calentarse el círculo empieza a ponerse rojo. El color cambia a naranja fuerte cuando el calor aumenta. Si lo calentamos hasta una temperatura suficiente, el metal se volverá amarillo y después blanco, suponiendo que no se derrita se volverá azul.

**La luz difusa**  
 Sin embargo, debemos remarcar que el color azul del cielo no tiene nada que ver con el calor extremo. Es una feliz coincidencia que los cambios de luz del día coincidan con los de los materiales al calentarse. Los cambios



# MATERIAL DIDÁCTICO

*Filtros y Efectos Fotográficos*



\* Portada y contraportada de carpeta

El boceto muestra la forma aproximada de una pieza publicitaria antes de tomar su forma definitiva. ([www.lacasadelacomunicacion.com](http://www.lacasadelacomunicacion.com))







## **Etapas constructiva (síntesis)**

Al culminar con la etapa creativa, la D.G. Yadira Aguilar, seleccionó la alternativa; la cual cubre sus necesidades expuestas en el planteamiento del problema. Por lo que se crearon los artes finales, para ser reproducidos y éstos, posteriormente, puedan ser evaluados.

### **2.5. Boceto o Arte final**

Es la etapa final en la elaboración de un arte gráfico, está formado por diversos elementos con imagen, texto, diagramación, etc. Exigen técnicas de preparación particulares a tener en cuenta dentro del original, para disponer de ellos en óptimas condiciones de reproducción.

([www.lacasadelacomunicacion.com](http://www.lacasadelacomunicacion.com))

En esta área se llegó a obtener el diseño que llenaba los requerimientos planteados por el encargado del área de Fotografía del programa de D.G. de FARUSAC.

La propuesta gráfica final se realizó a full color, con la finalidad de tener una mejor distinción en la presentación del proyecto.

Entre los elementos que conforman la imagen central del proyecto se encuentra la utilización de la imagen de una cámara fotográfica, la imagen de una película para cámara fotográfica y una mariposa.

Cada uno de estos elementos cumple una finalidad y un propósito en la formación del diseño propuesto para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes.

Por lo que en el desarrollo de la parte gráfica justificada, especificamos el significado de cada uno de estos elementos que conforman el diseño que personifica el material didáctico de apoyo, para la asignatura de fotografismo.





# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



### 2.5.1. Ejemplo de artes finales

#### 2.5.1.1. Arte final de manual interactivo

Se debe tomar en cuenta que las piezas a full color se presentan en fondo blanco debido a que las mismas tendían a no visualizarse por motivos de impresión.

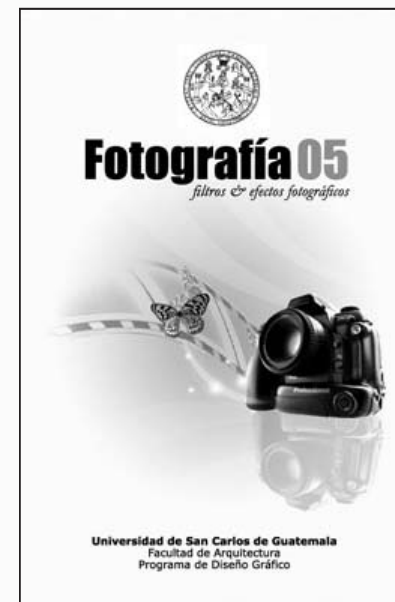
\* Arte final de manual interactivo



Entrada de portal virtual, interactivo del manual de filtros y efectos fotográficos.

#### 2.5.1.2. Arte final de manual escrito

El arte final del manual escrito, está diseñado en una medida de (8.5" x 11"), a un solo color, en tiro y retiro. Para que los alumnos tengan la facilidad de poderlo reproducir por medio de la fotocopia en blanco y negro.



Portada

# MATERIAL DIDÁCTICO

## Filtros y Efectos Fotográficos



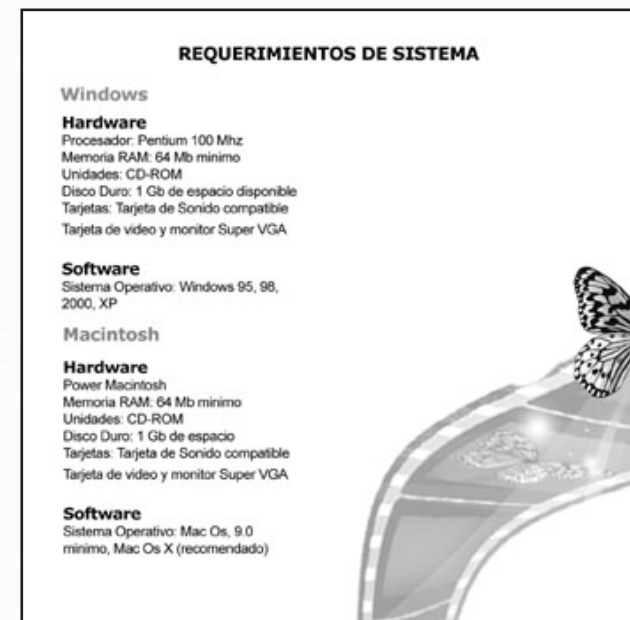
La etapa del arte final es en la que ya se tiene una idea definida del diseño, donde se pone a prueba para ser aprobado y ser enviado a reproducción. (www.lacasadelacomunicacion.com)



Contraportada

### 2.5.1.3. Arte final de guía de uso

Arte final de guía de uso en el interior de la portada del CD.



La guía de uso fue diseñada en dos formatos, en medidas de (9.5" x 4.75" y 8.5 x 11), full color, tiro y retiro

# MATERIAL DIDÁCTICO

## Filtros y Efectos Fotográficos



El uso de dos medidas para la guía de uso se debió, a que se quería abarcar cada uno de los medios que utilizaría el usuario para poder llevar a cabo el desarrollo del material, por lo que una de las guías de uso se encuentra en el interior de la portada del CD y el otro en las hojas de los acetatos.

Arte final de guía de uso diseñada para acompañar los acetatos, en una medida de 8.5 x 11, full color, en un solo tiro.



**Fotografía 05**  
*filtros y efectos fotográficos*

**INSTRUCCIONES DE USO DE CD**

Para iniciar el recorrido por este CD:  
Inserte el CD en su Unidad de CD-ROM  
Espere a que se inicie automáticamente, o haga doble click en el archivo:  
Unidad de CD/ Fotografía.exe.

**INSTRUCCIONES DE USO DE PROYECTOR Y PC**

1. Es necesario que su computadora y su proyector o cañonera estén correctamente conectados uno con otro en el caso de ser computadora Macintosh requiere de un adaptador para poder ser utilizado el proyector.
2. Luego de estar correctamente conectados ambos tienen que estar apagados .
3. Encienda primero la cañonera para poder ser utilizada.
4. Encienda la computadora para que esta reconozca la cañonera en el momento de ser iniciada.

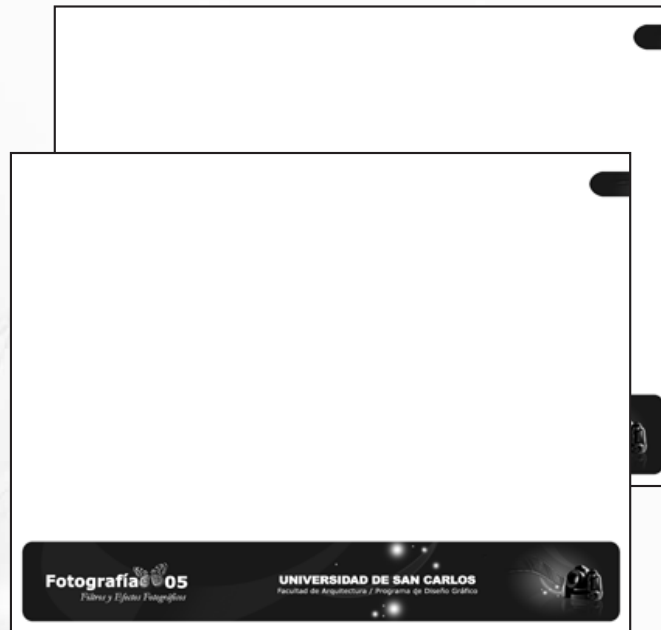
**INSTRUCCIONES DE USO DE RETROPROYECTOR**

1. Trate de tomar los acetatos con las manos limpias ya que la grasa ensucia las hojas.
2. Conecte correctamente el retroproyector a un tomacorriente.
3. Encienda el retroproyector únicamente hasta que este listo para utilizar los acetatos.
4. Coloque los acetatos del lado adecuado para poder ser proyectados.
5. Cada acetato tiene un indicador que nos dice de que lado colocar el acetato.
6. Al terminar de utilizar los acetatos desconecte en orden y en su lugar.
7. Apague el retroproyector por el switch y luego desconecte.

Existe una tercera guía que se desarrolló en el uso del manual interactivo, por lo que su contenido se ampliará y se especificará en el desarrollo de la justificación de la animación.

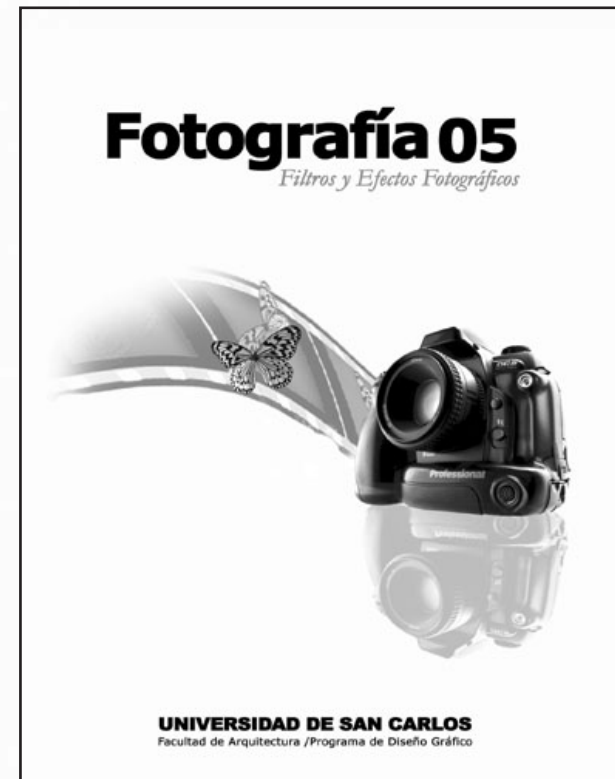


## 2.5.1.4. Arte final de diseño de hoja de acetatos



Cada uno de los elementos que conforman las piezas gráficas, cumple una finalidad y un propósito específico, en la formación del diseño propuesto para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes.

## 2.5.1.5. Arte final de portada y contraportada de carpeta



Diseño final de portada



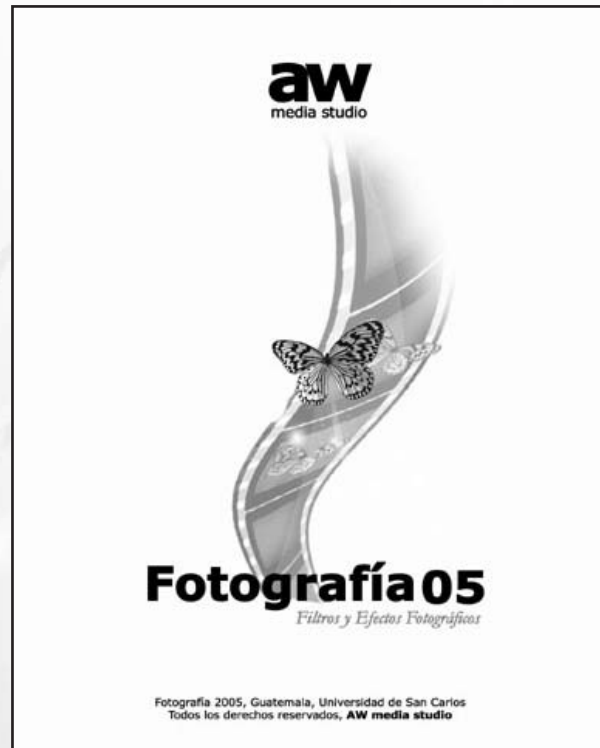


# MATERIAL DIDÁCTICO

*Filtros y Efectos Fotográficos*



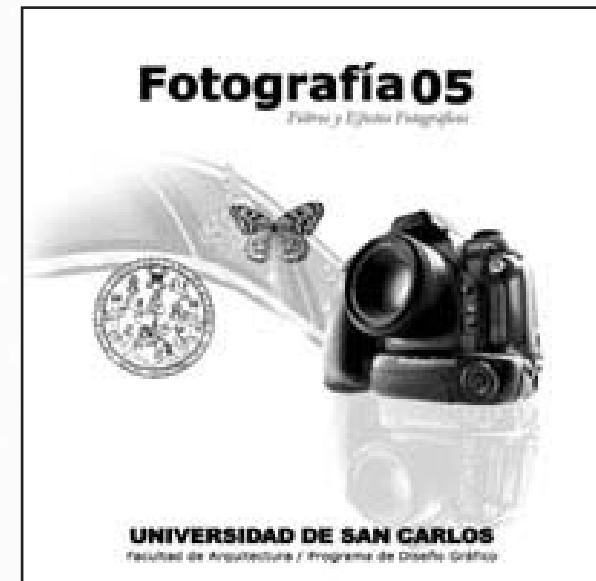
Arte final de portada y contraportada de carpeta: Creado a una medida de (8.5" x 11") full color.



Diseño final de contraportada

## 2.5.1.6. Arte final de portada y contraportada de CD

El diseño de la portada y contraportada de CD. Se realizó en una medida de (9.5" x 4.75") a full color, en un medio impreso de tiro y retiro.



Diseño final de portada de CD





# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



Arte final de portada y contraportada de CD.

El área de la contraportada es la parte inferior de un documento impreso. Conocido también como contracara de impresión.

([www.lacasadelacomunicacion.com](http://www.lacasadelacomunicacion.com))



Diseño final de contraportada de CD

### 2.5.1.7. Arte final de impresión de CD



El diseño de la impresión de CD se realizó a una medida estandar de (4.5" x 4.5"), full color, en un solo tiro.

El tipo de papel que se utilizó para su impresión es adhesivo, ya que de esta manera no se estaría dañando el polímero del mismo.



## 2.6. Propuesta gráfica justificada

El procedimiento de diseño debe basarse en la justificación teórica y conceptual de los elementos de diseño.

Todos los elementos que contengan las piezas de diseño deben cumplir con una función determinada, que esté unificada al concepto de diseño que se ha establecido para transmitir un mensaje.

Los elementos de diseño son todos aquellos medios, técnicas y herramientas que tiene el diseñador gráfico a su alcance, de los cuales se vale para comunicar visualmente cualquier mensaje.

Las técnicas y elementos gráficos en las que se ha basado la realización de este proyecto se describen a continuación, con la finalidad de validar el uso y la estrategia de cada uno de ellos.

### 2.6.1 Piezas de diseño de propuesta gráfica justificada

La propuesta de diseño que se plantea para la problemática expuesta en este proyecto está conformada por:

- manual interactivo,
- manual escrito,
- guía de uso,
- acetatos,
- portada y contraportada de carpeta de material,
- portada y contraportada de CD,
- impresión de CD.

Cada una de las piezas mantiene unidad en su diseño ya que el mismo fue elaborado con la finalidad de darle una imagen unificada al proyecto.

Se debe tomar en cuenta que las piezas diseñadas a full color, que se justifican a continuación se presentan en tonos blanco y negro, debido al mecanismo de impresión





del presente informe y a las sugerencias obtenidas por la terna examinadora que evaluó el proyecto de graduación ya que en la impresión de las piezas a full color, el fondo de las mismas carecía de legibilidad, pero se hace la salvedad que los artes finales fueron reproducidos a full color.

La imagen con la que se destaca el material didáctico está conformada por los elementos icónicos, lingüísticos y cromáticos, los cuales están fundamentados en:

#### **2.6.1.1. Icónico**

Representación gráfica de personas, ideas o cosas en forma simple, con la finalidad de transmitir un mensaje.

Los elementos iconográficos que forman parte de las piezas gráficas finales son:

##### **2.6.1.1.1. La película**

La película es una imagen que representa claramente cómo se plasma la esencia de la fotografía.

Ya que a través de ella se pueden reproducir innumerables veces, imágenes y momentos captados por medio del arte fotográfico.

El uso de este icono enfatiza la metamorfosis que sufre una fotografía, para llegar a hacer un recuerdo memorable en las manos de un visualizador.





La misma ha sido colocada en forma curva ya que representa movimiento y dinamismo.

#### **2.6.1.1.2. La cámara fotográfica**

Es el mejor ícono para representar la fotografía debido a que es el elemento principal para llevar a cabo el arte fotográfico.

Se ha colocado en perspectiva para que dé la sensación de profundidad, elegancia y misticismo. De igual manera dá la apariencia de estar lista para ser disparada; su punto focal es el título, donde se crea un punto principal del recorrido visual de la diagramación del diseño de las piezas gráficas.

Se trató que la imagen fotográfica de la cámara utilizada, contara con volumen y cuerpo para dar la apariencia de profundidad y realza. Y para que mostrara algunas de las partes o piezas importantes con las que cuenta un elemento como éste.







Se ha colocado en tonos negros debido a que la mayoría de las cámaras en el medio son de este color, lo cual ayudará a la familiarización de la imagen con el usuario o lector.

### **2.6.1.1.3. La mariposa**

Debido a que para ser apreciado el trabajo final de una fotografía, el fotógrafo tiene que pasar por algunos procesos para ver su obra plasmada; buscamos un animal que sufriera los mismos cambios que la fotografía, el cual nos ayudaría a plasmar la esencia de la misma.

Es por ello que queremos demostrar que el proceso de creación de una fotografía, sufre una metamorfosis para demostrar su belleza ante los demás, de igual manera que lo sufre una mariposa. Encontramos que es un animal que representa la libertad, magia, ternura, elegancia, fineza y flexibilidad y la fotografía posee las mismas características ya que es un arte original y sin limitaciones donde el fotógrafo puede transmitir un mensaje.







## 2.6.1.2. Lingüísticos

Los conceptos lingüísticos utilizados en las propuestas gráficas están basados en el contenido del mismo y en el concepto central de la fotografía.

La palabra fotografía significa: reproducción por medio de reacciones químicas, en superficies convenientemente preparadas de las imágenes recogidas en el fondo de una cámara oscura. (Norma Editorial,P.354,1993)

La frase filtros y efectos fotográficos representa cada una de las composiciones que se pueden realizar en el arte fotográfico a través de la utilización de estas monturas con la finalidad de darle un toque exclusivo o mejora a las imágenes que sean captadas por medio de la cámara fotográfica.

A la vez, representa el contenido central del material didáctico de apoyo que se está planteando en el presente proyecto de graduación.



# Fotografía

*filtros y efectos fotográficos*



### 2.6.1.3. Tipográfico

Cada diseño debe estar basado en un concepto y este concepto debe mantener su unidad en cada uno de los elementos que se utilizan, por lo que la tipografía que se emplea en los diferentes mensajes impresos, para la composición de textos, titulares, subtulares, etc., han de constituir, parte de la identidad que se crea en la integración de un diseño visual.

Para la selección de una tipografía se debe adoptar el criterio estético y psicológico que se desprende del propio diseño de los tipos de letra. Las connotaciones ligadas al estilo, forma y grafismo de los tipos de letra corresponderán a la naturaleza y a la identidad de la institución, (clasicismo, modernidad, exactitud, dinamismo, fantasía, funcionalidad, necesidades), partiendo del concepto que afirma las formas y las ideas que se han estipulado.

Se debe tener en cuenta la funcionalidad y la legibilidad que la tipografía dará al lector.

Es por ello que en la elaboración del diseño del material didáctico, la palabra fotografía que se convirtió en el titular de la imagen diseñada, se realizó con el tipo de letra Impact, la cual pertenece a las tipografías contemporáneas que se caracterizan por: no tener adornos ni remates, no tienen variación de grosor en sus astas. Se usan para expresar actualidad, fuerza, industria.

El titular es un elemento muy importante, que se ubica en lugares estratégicos dentro del formato del diseño, debido a que contiene el mensaje principal que debe atraer a determinado grupo objetivo; por lo que se recomienda que, el mismo, demuestre su firmeza e importancia.

La frase complementaria del titular, filtros y efectos fotográficos, se diseñó con el tipo de letra Garamond itálica, la cual pertenece a la familia de tipografía Romana;





Se caracteriza por: poseer letras con astas variadas en grosor, ya sea gradual o no, a lo largo de todo su trazo. Los remates o serif son terminados en puntas. El eje vertical de las letras sufre variaciones en su inclinación. Este estilo está impregnado de dignidad, clasicismo y tradición, por lo que se le asocia con mensajes de carácter histórico, religioso o bien, elegante y sobrio.

(Paz Eva G., P.32,1999)

La combinación de estos dos tipos de letra unifican el concepto que se quiere transmitir de actualidad, dinamismo, modernismo, naturalidad y elegancia. Cada uno de estos elementos representa, las características de la fotografía y el uso de los filtros fotográficos en la misma. Con esta combinación de tipografías se unifica el diseño principal del material de apoyo sugerido para la asignatura de fotografismo.

Para los titulares del contenido del material didáctico, se utilizó la tipografía Impact, en mayúsculas o altas.

Pertenece a la familia contemporánea, no tienen adornos ni remates, tiene un grosor homogéneo a todo lo largo. (Paz Eva, P.32,1999)

Se debe tomar en cuenta que los títulos corresponden a un orden jerárquico de primer orden, por consiguiente, deben resaltar y reflejar un punto de atención que introduzca al lector a un tema determinado.

La elección de la tipografía para los titulares es muy importante y por lo general es diferente a la del texto, sus variantes en diferentes tamaños y ubicación, son opciones para nuevas e interesantes soluciones, así como el acompañamiento de elementos gráficos.

Por lo que según estudios realizados la tipografía Impact es símbolo de fuerza, poder, energía; debido a sus formas rectas y sencillas. Expresa tecnología, mecanismo, modernismo y actualidad, un sin fin de cualidades que nos motivaron a su utilización para captar la atención del lector con excelencia y entendimiento.





Y para el contenido del material didáctico, se utilizó la tipografía Verdana, en altas y bajas, ya que incluye mayúsculas - minúsculas con rasgos ascendentes y descendentes.

Este tipo de letra expresa actualidad, mecanismo, industria, suavidad, elegancia y lujo.

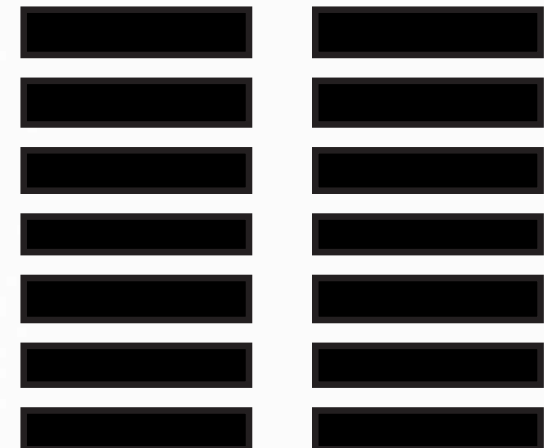
Se utilizó un interlineado en el contenido para proporcionar la legibilidad necesaria al lector y se colocó el contenido a dos columnas, debido a que son muy atractivas, economizan espacio y por el largo de las líneas proporcionan un tipo de lectura más comfortable.

Cada una de las columnas se diseñó con márgenes justificados debido a que nos dan una sensación de orden en el texto ya que el mismo es alineado a ambos lados del espacio de cada columna.

↑ Contenido ↓

interlineado

↑↑ interlineado ↑↑







#### 2.6.1.4. Cromáticos

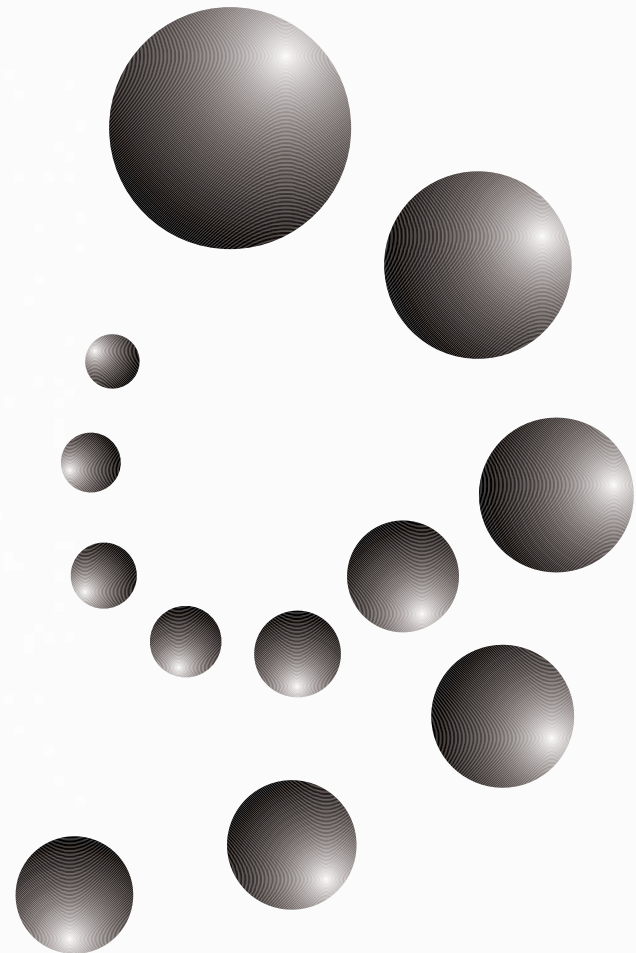
Por definición, el color es el producto de las longitudes de ondas que son reflejadas o absorbidas por la superficie de un objeto.

Pero por otro lado, sin la intervención de nuestros ojos que captan esas radiaciones electromagnéticas, de un cierto rango, que luego son transmitidos al cerebro, ese color no existiría.

La parte cromática es importante en los diseños, debido a que el color nos produce sensaciones, sentimientos; transmiten mensajes a través de códigos universales, nos expresa valores, estados de ánimo, situaciones y sin embargo no existen más allá de nuestra percepción visual.

Por lo que cada color que se emplea connota una sensación o una idea específica.

Los colores utilizados en la propuesta de diseño son:







#### 2.6.1.4.1. Color azul

Por su psicología el azul es considerado comúnmente un color frío, representa una gama de cualidades abstractas, también representa integridad, estabilidad, respeto, formalidad y conservadurismo, todas estas connotaciones son sugeridas ya que el azul es un color sólido.

Por su función, de todos los colores el azul es el color que funciona mejor cuando se usan juntos pigmentos del mismo tono.

Los diferentes tonos y pigmentos que se pueden derivar de un mismo azul, proporcionan un mayor contraste que los tintes y tonos de otros colores.

Por su connotación el azul es una opción de color natural para imágenes en las que domina el agua, por lo que predomina fuertemente en los diseños iniciales, que experimentan con ideas basadas en ondas, los reflejos y las gotas de agua. ([www.sinteplast.com](http://www.sinteplast.com))



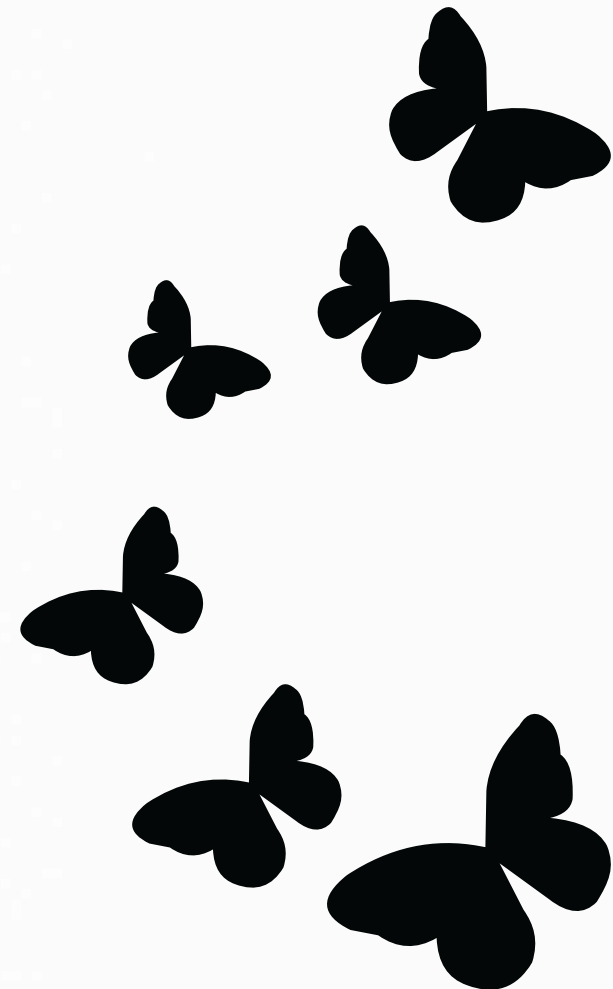


Cada uno de los colores fue utilizado debido a su función e integración dentro del diseño. El fondo principal está creado por un degradado de tonos azules con diferentes pigmentos; esto creó un ambiente serio y vivo lleno de luz, dando la connotación de agua que crea reflejos en las imágenes. Este color también transmite la sensación de algo natural que ayuda a complementar el mensaje. Como acoplo de éste se utilizaron los colores, blanco, negro y gris que son colores neutrales y facilitan la diferenciación de la iconografía y los textos.

#### **2.6.1.4.2. Color negro**

Por su psicología da al diseño sofisticación, se asocia con la serenidad, el misterio. El color negro está asociado con la alta calidad, es también excelente para comunicar una sensación de inteligencia y seriedad.

El tono negro toma su mayor intensidad con la luz brillante. Es un color que también denota poder y en la era moderna comenzó





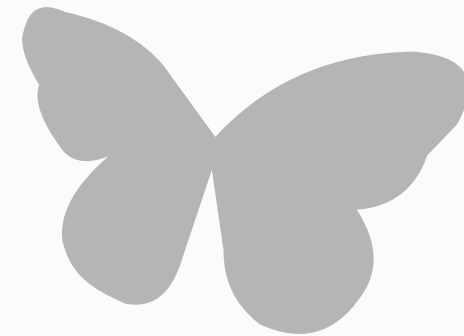
a denotar misterio y estilo. Es la ausencia del color y de toda impresión luminosa, es lo opuesto a la luz ya que concentra todo en sí mismo. ([www.sintoplast.com](http://www.sintoplast.com))

Fue utilizado dentro del diseño en la imagen de la cámara fotográfica debido a que convierte al ícono en un punto focal dentro de la composición ya que se encuentra ubicado en uno de los puntos más claros del fondo, de esta manera transmite la elegancia y seriedad que representa la fotografía.

#### **2.6.1.4.3. Color gris**

Se utiliza para aislar un color y causar un efecto sutil, puede sugerir una amplia gama de tonos. El gris enlazado al blanco y el negro suaviza su rotundidad, y juntos los tres constituyen un buen fondo para cualquier imagen. ([www.sintoplast.com](http://www.sintoplast.com))

Proporciona gran gama de contrastes constituyendo una combinación para los colores directos y la impresión en general.



# MATERIAL DIDÁCTICO

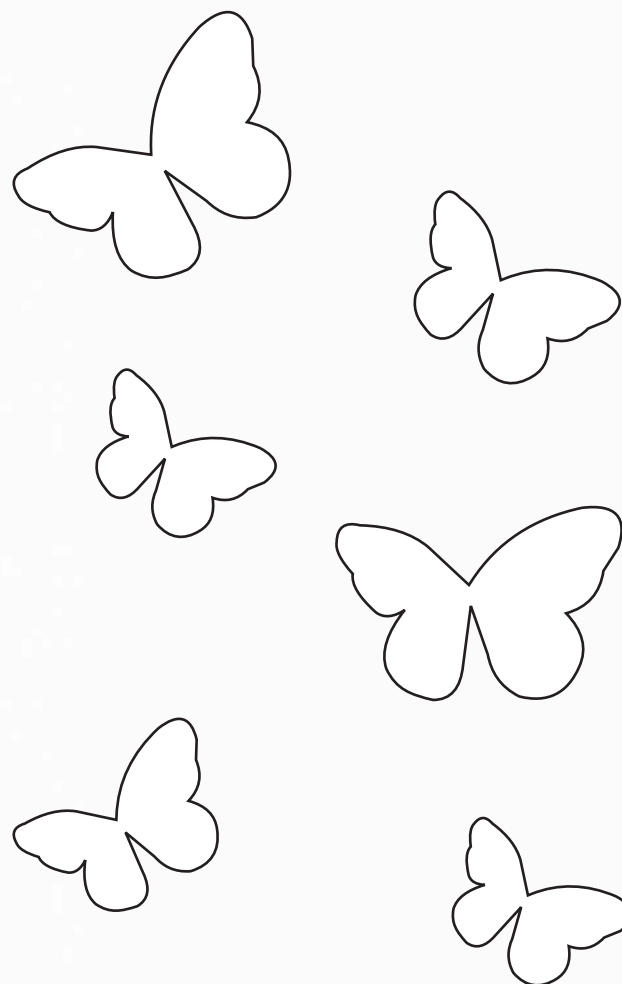
## *Filtros y Efectos Fotográficos*



Es un color conservador de buen gusto, puede ser frío digno y discreto; generalmente, funciona bien para aplicaciones de moda, de calidad o de sensación de negocios. Es un color serio que hace confiar al público en la integridad del producto o servicio. Este color se utilizó en pequeñas cantidades, por ser un color neutral y debido a los toques de elegancia que nos permite transmitir en el diseño; ya que, iguala todas las cosas y no influye en los otros colores; ayuda a enfatizar los valores espirituales e intelectuales, los cuales se pueden captar y transmitir a través de la fotografía.

#### **2.6.1.4.4. Color blanco**

Por su psicología se le asocia con la limpieza, la pureza y la inocencia; es un excelente color de fondo, el uso de un simple blanco puede resultar llamativo. El color blanco es la fusión de todos los colores y la absoluta presencia de la luz. Para los orientales es el color que simboliza el más allá o el cambio de una vida a la otra. (Wetrs Ender, E. II, 2000)





# MATERIAL DIDÁCTICO

*Filtros y Efectos Fotográficos*

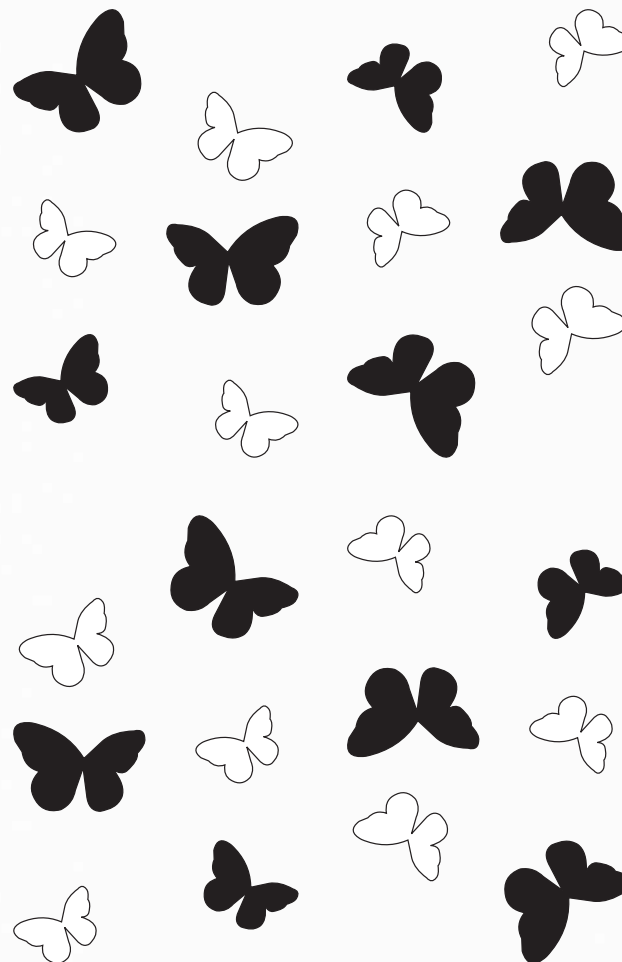


Ayuda a alejarse de lo sombrío y triste. Representa el amor divino; estimula la humildad y la imaginación creativa.

Luce moderno y fresco, pero hay que recordar que refleja el 80% de la luz, por eso es aconsejable usar menos luz que con el resto de los colores, o bien, entonarlo levemente.

El color blanco ilumina nuestro diseño a través de diferentes formas como destellos y brillos; trasmite la pureza y belleza de las imágenes que se logran captar en la fotografía. (Wetrs Ender, E. II, 2000)

s tradicionales que acepta la imprenta debido a que es la combinación más legible en la lectura. Es el mayor contraste que existe, y es la forma gráfica, visual y teórica, con la creencia de que para el ser humano es más fácil recordar lo que ve que lo que lee





## 2.6.2. Manual interactivo

Es un medio visual, utilizado virtualmente para dar a conocer un tema determinado. (www.adamdesign.com)

La educación mejora con la tecnología ya que brinda una mejor preparación a la población estudiantil. El ser humano retiene mayor información a través de su sentido visual y auditivo.

Los medios interactivos son las mejores herramientas donde se puede interactuar con el usuario y generar nuevos conocimientos de una forma versátil, debido al avance de la tecnología y a los cambios de la era, donde el papel es remplazado por la computadora.

El manual interactivo brinda al usuario la oportunidad de participar en la exposición, debido a que cuando hace click (u otro evento) sobre un botón, se abre una página de contenido en otra ventana, o, se detiene la película, o, se mueve a un número de fotograma determinado.



# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



También se pueden mover objetos, teclear datos en formularios y enviarlos; esto motivándolo a interesarse más en el contenido del material.

Se hace la salvedad que el material está realizado a full color como se justifica a continuación, pero se expone en tonos: blanco y negro, debido al mecanismo de impresión del presente informe y a las sugerencias obtenidas por la muestra evaluada ya que en la impresión de las piezas a full color en el informe final, el fondo de las mismas carecía de legibilidad.

Anteriormente, el manual interactivo poseía ciertos problemas de legibilidad por lo que se realizaron cambios en el tamaño del texto y se hizo un desvanecimiento pronunciado en el fondo del entorno.



# MATERIAL DIDÁCTICO

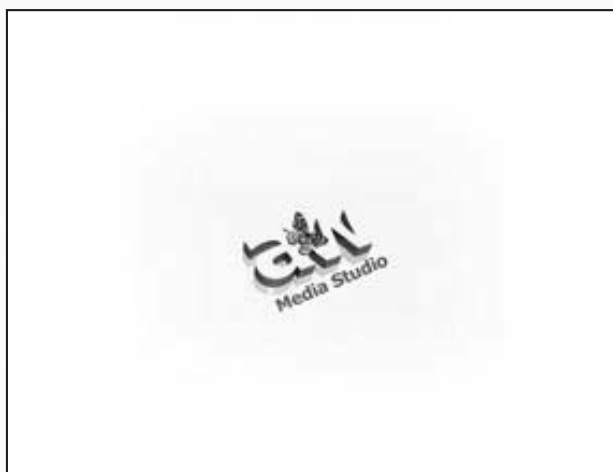
## *Filtros y Efectos Fotográficos*



Actualmente, el material interactivo cuenta con una introducción donde aparece el logotipo que identifica a los autores y creadores del proyecto, saliendo de la nada en un fondo blanco desplazándose de arriba hacia abajo, dando la sensación de fortaleza y firmeza.

Se posa una mariposa sobre la parte superior izquierda del logotipo, demostrando la naturalidad de la creatividad, acompañada del movimiento, magia y simpleza de la fotografía.

Desaparece la anterior imagen y aparecen los créditos de los autores, el nombre de la universidad y el programa al que está dedicado el proyecto de graduación. Finalizada la introducción, surge el menú principal del manual, el cual está integrado





# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



por el diseño establecido para todo el material didáctico, el cual está integrado por un fondo azul en degradé, el cual será utilizado en cada una de las ventanas de contenido del manual interactivo; una cámara fotográfica, película para cámara fotográfica, una mariposa, pequeños destellos de luz.

La diagramación de la página está diseñado al centro, donde empieza el recorrido visual y se establece el titular principal del material; seguidamente, continúa su recorrido en el menú y finaliza en el botón de salida que se encuentra ubicado en la parte superior derecha del formato, representado por una mariposa.

Dentro del menú, el usuario podrá encontrar diversas opciones que lo ayudarán a un mejor desplazamiento sobre toda la animación, a través de varios botones, que se encuentran ubicados en la parte inferior de la animación.



# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



La barra de botones se colocó de esa manera, con la finalidad de que permaneciera constantemente durante toda la animación, para facilitar al usuario su desplazamiento, sobre todo, el contenido del material, sin estropear su vista al mismo. Los botones con que cuenta el menú son:

- 2.6.2. 1.** Guía de uso

- 2.6.2. 2.** Índice de íconos

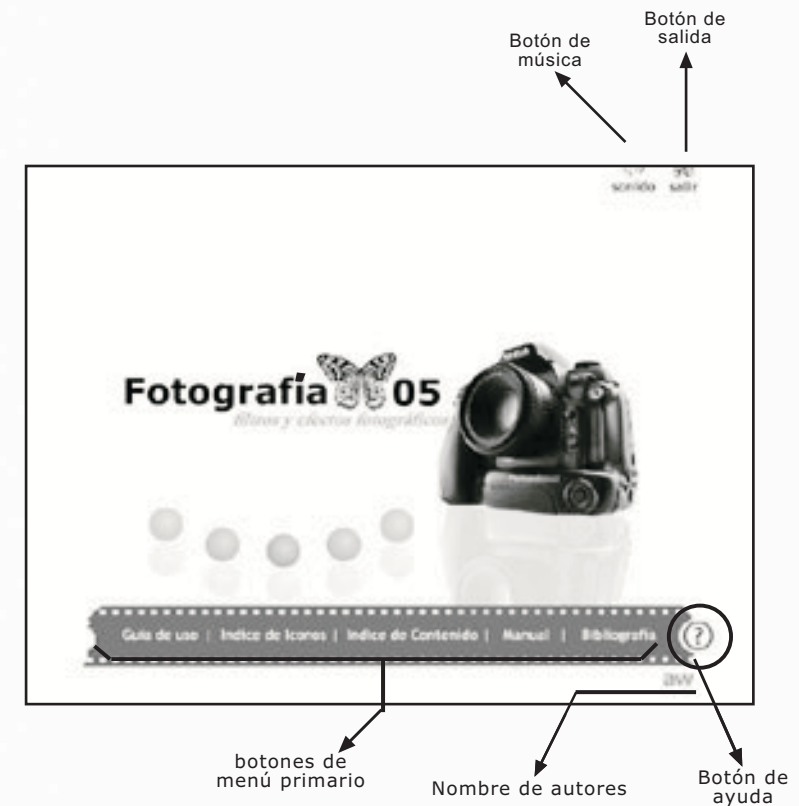
- 2.6.2. 3.** Índice de contenido

- 2.6.2. 4.** Manual

- 2.6.2. 5.** Bibliografía

### **2.6.2. 1. Guía de uso**

Al optar por el botón de guía de uso, el usuario entrará a una nueva página donde encontrará un contenido que le indica algunos de los consejos que se dan, para una utilización adecuada del manual interactivo y logros que puede alcanzar al hacer uso del material didáctico.





De igual manera que todas las demás ventanas de la animación, la guía de uso cuenta con un fondo azul y un diseño lens de fondo con la película fotográfica, en forma curva en el centro del degrade, dando la sensación de movimiento, dinamismo y magia.

La tipografía se alineó a la izquierda; los títulos se resaltaron en color amarillo ya que este color es un buen contraste del azul y crea una buena legibilidad del texto en fondos de tonos oscuros.

En la parte superior derecha de la página se mantienen los botones de sonido y de salida, para que puedan ser utilizados en cualquier momento por el usuario.

### 2.6.2. 2. Índice de íconos

En la página de índice de íconos, se encuentra una guía de apoyo que muestra qué significan y qué función tienen algunos de los íconos que integran la animación.



# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



Tal es el caso del ícono de diapositiva, el cual tiene la función de botón; al posicionarse sobre ella y darle doble click, permite abrir dos animaciones, una en el área de iluminación y otra en el área de obturador y diafragma.

Estas animaciones fueron creadas como apoyo y complemento al contenido que se desarrolla en estas páginas.

La diapositiva en la página de iluminación nos muestra cómo cambia la luz del cielo durante el día y cómo afecta esto a la exposición fotográfica.

Dentro del contenido de obturador y diafragma se encuentra una diapositiva que nos muestra cómo penetra la luz a la cámara y el uso adecuado del obturador y diafragma.

El ícono de filtro, es únicamente una imagen de fondo que personifica la página de los filtros; no cuenta con ninguna acción .



## Índice de Íconos



### Diapositiva

Este ícono representa la opción de cargar una película extra en la animación.



### Filtro

Este ícono representa la opción de cargar una película extra en la animación.



### Mariposa

Este ícono representa la opción de cargar una película extra en la animación.



### Cámara Frontal

Este ícono representa la opción de cargar una película extra en la animación.



# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



La mariposa se colocó como uno de los íconos simbólicos dentro del proyecto ya que a través de ella se transmite la naturalidad, simpleza y belleza de la fotografía. Cumple con la función de botón de salida; si el usuario se coloca sobre ella y da un click sobre la misma, sale automáticamente del contenido del material.

La cámara frontal es el ícono que se utilizó como apoyo para desarrollar el tema de la fotografía básica, no es un botón, no cuenta con una función o movimiento alguno.

El scroll bar es una barra que aparece solamente cuando el contenido de algunas páginas no cuentan con el espacio necesario para desplegar toda la información disponible.

Por lo que, el puntero del ratón se debe colocar en los indicadores ascendentes y descendentes para ver completamente el contenido del material.



## Índice de Íconos



### Diapositiva

Este ícono representa la opción de cargar una película extra en la animación.



### Filtro

Este ícono representa la opción de cargar una película extra en la animación.



### Mariposa

Este ícono representa la opción de cargar una película extra en la animación.



### Cámara Frontal

Este ícono representa la opción de cargar una película extra en la animación.

# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*





El rollo fotográfico es un ícono de apoyo para el desarrollo del tema de diafragma y obturador, no cuenta con ninguna función o movimiento, tampoco toma la acción de botón.

La lámpara es el ícono que complementa la temática de la página de iluminación. No es un botón que nos abra otra ventana pero sí cuenta con movimiento; la luz de la lámpara parpadea en forma ascendente y descendente en una intensidad tenue para no interrumpir la lectura al observador.


La cámara posterior es el ícono que se utilizó como plataforma para la interactividad, cuenta con un botón de acción que cambia una fotografía normal, a una fotografía con filtro.

La bocina, este ícono muestra ondas sonoras cuando está activo el sonido de la animación y las ondas desaparecen en el momento que se desactive la función de sonido dentro de la animación.




   
sonido salir

  
cargar **Scroll Bar**  
Este ícono representa la opción de cargar una película extra en la animación.

  
cargar **Rollo**  
Este ícono representa la opción de cargar una película extra en la animación.

  
cargar **Lámpara**  
Este ícono representa la opción de cargar una película extra en la animación.

  
**Cámara Posterior**  
Este ícono representa la opción de cargar una película extra en la animación.

[Índice de Contenido](#) | [Manual](#) | [Bibliografía](#)





Este botón se puede activar dándole un click derecho al posicionarse sobre el mismo.

El signo de interrogación encerrado en un círculo, es un ícono que representa ayuda. Cuando el usuario esté interactuando dentro del manual y le surja alguna inquietud sobre la función de algunos de los íconos que se muestran dentro del material puede optar por este ícono y regresar automáticamente al índice de íconos, resolver su duda y regresar al tema donde se encontraba sin necesidad de salirse de la página donde se encuentra e ir al inicio de la animación.

### 2.6.2. 3. Índice de contenido

El índice de contenido es una referencia donde el usuario puede encontrar los títulos de los temas que se desarrollan dentro del material didáctico de apoyo, en el orden en que se encuentra ubicado cada uno de ellos.



La fotografía	Los sistemas de Filtros
La Iluminación	Filtros Enmascables
La Importancia de la Iluminación	Filtros de Inserción
Temperatura del color	Filtros de Láminas
Cómo la luz cambia el color de	Filtros de Gel
las fotografías	
Día, Tarde y Noche	Tipos de Filtros
	Filtro Multimagen
Obturador y Diafragma	Filtro de Escala
¿Qué es el Diafragma?	Filtro de Bloqueo
Tipos de Diafragma	Filtro de Niebla
¿Qué es el Obturador?	Filtro Ojo de Pez
Tipos de Obturador	Filtro de Color
	Filtro Difusor
	Filtros B/N

Guía de uso | Índice de íconos | Índice de Contenido | Manual | Bibliografía



El texto se encuentra alineado de izquierda a derecha y está diagramado en dos columnas. Los temas centrales se diseñaron en color amarillo y los subtítulos en tono blanco.

El título central de la página está diseñado en tono blanco y amarillo para captar la atención del lector.

El índice central, el botón de salida, el botón de sonido y el botón de ayuda, se mantienen en toda la animación. El color y la imagen de fondo tampoco varían en este contenido.

#### 2.6.2. 4. Manual

El botón de manual nos lleva a un nuevo menú, en el cual los botones se encuentran también en la parte inferior de la página. En esta nueva ventana se encontrará la imagen central del proyecto de fondo, el botón de sonido y salida en la parte superior izquierda y en el menú nuevo los botones de:



Menú del manual



# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



- 2.6.2.4.1 Inicio
- 2.6.2.4.2 Fotografía
- 2.6.2.4.3 Iluminación
- 2.6.2.4.4 Obturador y diafragma
- 2.6.2.4.5 Filtros
- 2.6.2.4.6 Interactividad

### 2.6.2. 4.1. Inicio

El botón de inicio regresa al menú principal al usuario.

### 2.6.2. 4.2. Fotografía

El botón de fotografía abre una nueva ventana donde se desarrolla el tema de la fotografía básica.

Esta página cuenta con un scroll bar, debido a que el contenido de este material es un poco extenso. La tipografía del contenido se diseñó en tono blanco y el titular en tono blanco y amarillo.

Se colocó la cámara fotográfica como imagen de apoyo para el desarrollo de la temática del contenido.





El texto se diagramó a una sola columna, debido al espacio con que se contaba. Se alineó de izquierda a derecha para contar con espacio del lado derecho y, así, colocar la barra ascendente y descendente del texto.

### 2.6.2. 4.3. Iluminación

El botón de iluminación nos muestra un nuevo contenido donde se desarrolla la importancia de la iluminación en la fotografía.

La imagen que hace resaltar este contenido es la de una lámpara debido a que refleja la idea central del texto. Esta fotografía no cuenta con alguna función, pero sí con una acción de movimiento, la cual hace que la luz de la lámpara parpadee continuamente en forma discreta, para que sea agradable al lector.

La imagen está acompañada de una diapositiva que cumple con la función de botón de entrada, la cual nos muestra una



Animación de diapositiva





nueva ventana, donde se desarrolla una animación, con la temática de los diferentes cambios que sufre la luz del cielo durante todo un día. Estos elementos nos ayudan a transmitir la información en una forma de fácil comprensión y retención. Además, resultan interesantes y estimulantes para el usuario, debido a sus diferentes movimientos y cambios que sufren durante la exposición.

### 2.6.2. 4.4. Obturador y diafragma

Obturador y diafragma es el título de la página que abre el botón que lleva este mismo nombre.

En esta ventana se desarrolla el tema del obturador, obturador central, obturador plano focal que es el diafragma, profundidad de campo, distancia de enfoque, distancia focal, etc. La diagramación de este contenido está basado en un esquema básico que sirve de soporte a todos los elementos que lo componen; por lo que su recorrido visual inicia con la película





fotográfica que nos lleva hacia donde está el rollo fotográfica y, éste, a la diapositiva que cumple con la función de botón y, finalmente, nos lleva al texto del contenido de la página. Por medio de este recorrido el expositor o usuario, puede optar por ver primero el contenido y finalizar viendo la animación que contiene la diapositiva, u optar por un recorrido contrario; ya que, los elementos gráficos son recursos que dan variaciones interesantes que producen mucho dinamismo a las páginas.

### 2.6.2. 4.5. Filtros

El contenido principal de este proyecto se concentra en el área de filtros fotográficos. Al optar por el botón de filtros, el usuario podrá entrar al desarrollo del mismo.

En esta ventana se desarrolla la temática de filtros fotográficos, qué tipos de sistemas existen, los diversos tipos de filtros que hay en el medio y cuáles se pueden reproducir en forma casera.



Animación de diapositiva





# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



Se ha desarrollado el tema de fotografía, iluminación, obturador y diafragma, antes de centrarnos en el tema de los filtros fotográficos, debido a que es necesario poseer conocimientos básicos de fotografía, para la utilización de filtros, puesto que el uso de los mismos sólo puede completar y enriquecer los conocimientos necesarios; los filtros no sirven para compensar las propias insuficiencias, con la esperanza de conseguir, así, fotografías mejores.

Los filtros pueden desempeñar diversas funciones, pero, su finalidad es mejorar el mensaje de la fotografía.

Debido a la importancia del contenido en esta página, se realizó una diagramación con un recorrido visual de izquierda a derecha, iniciando por una imagen de tres tipos de sistemas de filtros; esta imagen no cuenta con ninguna función o movimiento, por lo que inmediatamente nos lleva al contexto de la página.



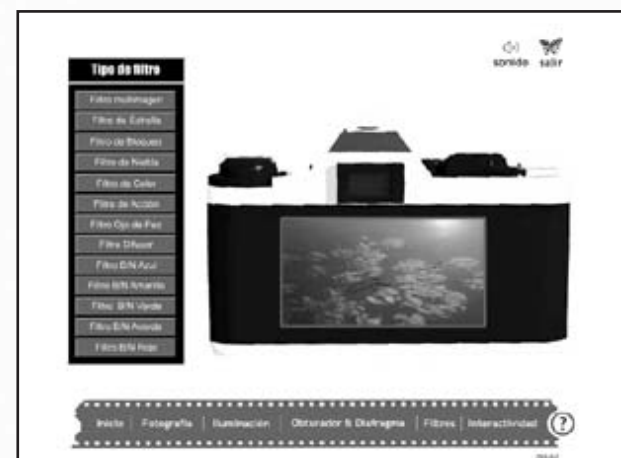
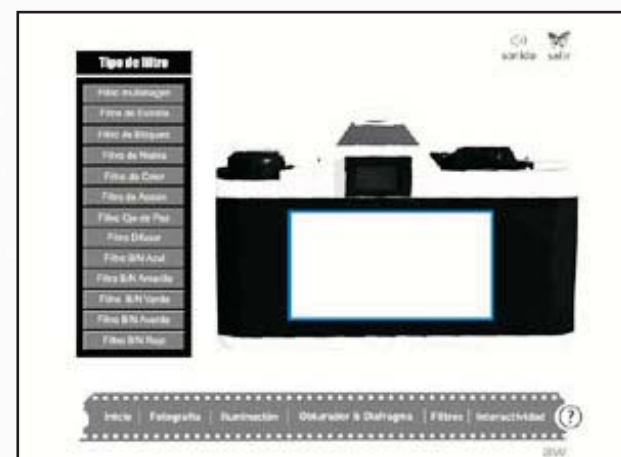


La tipografía central se ha diseñado en colores blanco y amarillo; los subtítulos y el contenido están diseñados en tono blanco.

Debido a la cantidad del contenido, se ha colocado un scroll bar, que permitirá al usuario ver todo el texto de la página en forma ordenada y simple.

### 2.6.2. 4.6. Interactividad

Todo el material se diseñó de manera interactiva para permitirle al usuario que decida el flujo de los acontecimientos; pero se creó un área específica con el nombre de interactividad, donde se puede interactuar con la cámara fotográfica, haciendo uso de los filtros fotográficos que se han expuesto en el área de filtros. Por lo que esta ventana se diseñó a través de un menú, donde el usuario podrá optar por el filtro que desee. La diagramación de esta ventana cuenta con un recorrido visual de izquierda a derecha; el menú de filtros está ubicado en la parte izquierda de la página y en la parte



# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*

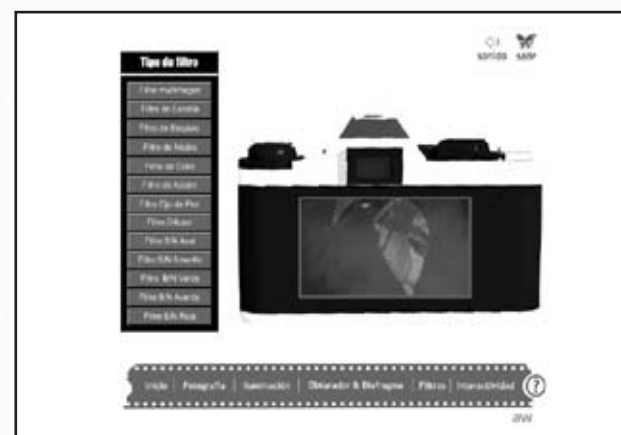


central de la misma se colocó una cámara fotográfica, donde el usuario podrá interactuar con la cámara, como si estuviera realizando una exposición fotográfica con el uso de filtros.

Cada uno de los nombres de filtros con que cuenta este menú, es un botón que abre una fotografía en la parte central de la cámara fotográfica.

Cuando aparece una fotografía en el centro de la cámara, se activa un botón de cambio de imagen, en la parte superior derecha de la cámara, donde el usuario podrá colocarse con el ratón y darle un click izquierdo, para dar la sensación de disparo de cámara.

Esta acción crea la sensación de haber tomado una nueva fotografía; donde aparecerá la fotografía que estaba pero con el filtro que se seleccionó en el menú. Esta acción puede realizarse con cada uno de los filtros que se encuentran en el menú.



# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



Se diseñó esta área con la finalidad de ejemplificar de una forma dinámica los cambios que surgen al tomar una fotografía con algunos de los filtros expuestos en este material.

### 2.6.2.5. Bibliografía

El botón de bibliografía nos muestra las diversas fuentes escritas, sitios de internet, revistas y otros métodos de investigación que se utilizaron como apoyo para la recopilación de información del material didáctico.

### 2.6.2.6. Botón de salida

Cuando presionamos el botón de salida, se muestra una pantalla en la cual se puede apreciar el logotipo de los autores del material, los datos necesarios para contactarlos y se colocaron dos botones, que tienen como función, sacar al usuario del material interactivo o regresarlo al menú principal si el mismo desea continuar interactuando con la animación.







### 2.6.3. Manual escrito

Es un soporte informativo impreso elaborado con sentido comercial o educativo para distintos públicos. ([www.lacasadelacomunicación.com](http://www.lacasadelacomunicación.com))

La finalidad de su creación en la propuesta gráfica se dá, debido a que es conveniente que el grupo objetivo pueda contar con material didáctico escrito, lo cual facilitará el estudio de la asignatura para todos aquellos que no cuenten con un equipo de computación.

Será de facilidad para el catedrático en el momento que no se posea energía eléctrica en el lugar de exposición, para llevar acabo el uso del material .

El diseño de este material está adecuado para ser reproducido a un solo color (negro), debido a costos y reproducción, ya que es más fácil contar con un original impreso para el área de fotografismo, la biblioteca de FARUSAC y la biblioteca central de USAC,

donde el lector podrá hacer uso del mismo y, a su vez, si lo requiere, reproducirlo a través del mecanismo de la fotocopia, el cual es un medio que está al alcance de los estudiantes.

El manual escrito cuenta con una portada diagramada con un recorrido visual que inicia de la parte central superior del formato, a la parte central inferior del mismo.

El primer punto que visualizará el lector será el logotipo de la universidad, que representa la fuerza y firmeza de apoyo educativo que brinda esta casa magna. El segundo punto es el titulo central del material educativo, posteriormente, se reafirma el mismo con la imagen que le prosigue como lo es el colage de imágenes que se utilizaron para personificar el material y finaliza el recorrido con el nombre de la universidad, el nombre de la facultad a la que pertenece el proyecto y el programa.



# MATERIAL DIDÁCTICO

*Filtros y Efectos Fotográficos*



La contraportada del folleto se diagramó de igual manera que la portada, con un recorrido visual lineal superior a inferior; empezando con la frase “fotografía y filtros”.

Continuando con una pequeña especificación de cada uno de los temas que contiene el manual, prosiguiendo con la imagen de una película fotográfica con una mariposa, en forma curva ya que esto motiva el recorrido visual del diseño.

Finalizada la imagen de la película fotográfica se colocó un pequeño índice del contenido del material; concluyendo el diseño en la parte inferior del formato con el logotipo que representa a los autores del proyecto, el título central del proyecto y el logotipo de la universidad.

El contenido del manual escrito se diseñó para ser reproducido en tiro y retiro, por lo que cada área de trabajo abarca dos páginas del material.

Cada una de las páginas está personalizada con una imagen fotográfica en la parte superior del área de trabajo.

En la parte inferior de cada página se ubicó un rectángulo con remates curvos, para identificar la posición de la numeración que identificaría el recorrido y la secuencia del contenido. Al lado contrario de la numeración de cada página se colocó el título del proyecto.

En la primera página se diseñó un índice del contenido, con la finalidad de ayudar al lector con la ubicación de los temas que se desarrollan en el material.

Se realizó una breve introducción, donde los autores exponen la importancia del conocimiento del uso de filtros fotográficos.

Posteriormente, se inició el desarrollo del contenido del material con el tema de la fotografía, la iluminación, el obturador, el diafragma, los sistemas de filtros y



# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



culminando con los tipos de filtros fotográficos.

Para el desarrollo de cada uno de estos temas, se realizó una diagramación, donde el contenido se diseñó a una sola columna, con márgenes en cada uno de sus laterales.

La finalidad de esta diagramación se realizó para aprovechar cada uno de los espacios con que se contaba, debido a la expansión de los temas.

De igual manera, cada uno de los puntos expuestos se acompañó con una o dos imágenes que reforzaran y ejemplificaran la temática que en cada una de las páginas se desarrolló.

Uno de los temas que se trataron de ejemplificar es la temperatura del color, en él se ubicó una imagen donde se muestra la escala de grados kelvin.

Se muestra una imagen, donde se exponen los diferentes tipos de sistemas de filtros que existen, debido a la poca familiarización que se tiene con los mismos.

En el desarrollo del tema de tipos de filtros fotográficos, hay algunos ejemplos donde se muestra una fotografía expuesta sin el uso de filtros y a su lado nuevamente la misma fotografía, pero con el uso de filtros que se están desarrollando en el contenido de la página; de esta manera se pretende que el lector tenga una mejor comprensión de los efectos que pueden realizar algunos de los filtros fotográficos expuestos.

Cada una de las imágenes utilizadas en este material, cuenta con un pie de página; el cual indica el nombre del autor de la fotografía y los derechos reservados de la misma.

En la página final del manual está la bibliografía del contenido. Esto ayudará al usuario a poder citar dichas fuentes, para



# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



ampliar sus conocimientos sobre la temática expuesta.

La tipografía utilizada para los títulos y subtítulos del manual escrito fue impact, y, para el contenido en general, tipografía verdana; está alineada en forma justificada y ha sido utilizada en tono negro sobre fondo blanco, debido al medio de reproducción que se empleará.

A continuación se ejemplifica la pieza escrita en tono real a su impresión de arte final (blanco y negro) y se muestra a una escala adecuada para apreciar el contenido de la misma. Con anterioridad se expuso este material a un tamaño de 20% del tamaño real, pero por no lograr la legibilidad necesaria al lector, se muestra de la siguiente forma, ya que, así, el lector puede apreciar la temática que en el mismo se desarrolla.





## Fotografía y filtros

Este folleto contiene una breve introducción a la fotografía, así como las funciones principales del obturador y el diafragma, la profundidad de campo entre otros.

El tema principal está orientado hacia los filtros y efectos fotográficos, los cuales mantienen y regulan la luz y su temperatura, crean efectos sorprendentes en las fotografías.



- **Contenido**
1. La Fotografía
  2. La Iluminación
  3. El Obturador
  4. El Diafragma
  5. Sistemas de Filtros
  7. Tipos de Filtros

**aw**  
media studio

**Fotografía 05**  
*filtros & efectos fotográficos*



Este manual muestra a todos los alumnos del Programa de Diseño Gráfico de FARUSAC; la utilización de filtros. Ofrece posibilidades creativas insuperables en la formación y exposición del arte gráfico. Con un poco de creatividad se pueden crear filtros caseros propios ya que los originales son de costos muy elevados.



# Fotografía 05

*filtros & efectos fotográficos*



**Universidad de San Carlos de Guatemala**  
Facultad de Arquitectura  
Programa de Diseño Gráfico



## Introducción

El propósito de este manual es mostrar a todos los alumnos del Programa de Diseño Gráfico de FARUSAC que la utilización de filtros, ofrece posibilidades creativas insuperables en la formación y exposición del arte

gráfico y que con un poco de creatividad ellos pueden crear sus propios filtros caseros ya que los originales son de costos muy elevados.

Es necesario poseer conocimientos básicos de fotografía, puesto que la fotografía con filtros sólo puede completar y enriquecer estos conocimientos.

La finalidad de los filtros es mejorar el mensaje de la fotografía, sus dos aspectos básicos son: la corrección, los efectos y algunos filtros permiten ambas posibilidades. Lo esencial es utilizar los filtros de manera óptica.

La base de la fotografía con filtros se basa, fundamentalmente, en el reconocimiento de dos hechos:

- 1. El filtro nunca debe ser una meta por sí mismo si no sólo un elemento de ayuda para configurar una fotografía.
- 2. A menudo, menos es más. Una fotografía discretamente filtrada puede tener más fuerza expresiva que otra demasiado filtrada, es decir, probablemente estropeada.

El contenido de este material, está basado en los siguientes temas:

1. La fotografía
2. La iluminación
3. El obturador
4. El diafragma
5. Sistemas de filtros
7. Tipos de filtros

## La Fotografía

### Qué es la fotografía

Procedimiento por el que se consiguen imágenes permanentes sobre superficies sensibilizadas por medio de la acción fotoquímica de la luz o de otras formas de energía radiante.

En la sociedad actual la fotografía desempeña un papel importante como medio de información, como instrumento de la ciencia y la tecnología, como una forma de arte y una afición popular. Es imprescindible en los negocios, la industria, la publicidad, el periodismo gráfico y en muchas otras actividades. La ciencia, que estudia desde el espacio exterior hasta el mundo de las partículas subatómicas, se apoya en gran medida en la fotografía. En el siglo XIX era del dominio exclusivo de unos pocos profesionales, ya que se requerían grandes cámaras y placas fotográficas de cristal. Sin embargo, durante las primeras décadas del siglo XX, con la introducción de la película y la cámara portátil, se puso al alcance del público en general. En la actualidad, la industria ofrece gran variedad de cámaras y accesorios para uso de fotógrafos aficionados y profesionales. Esta evolución se ha producido de manera paralela a la de las técnicas y tecnologías del cinematógrafo.





## Iluminación y encuadre

### La iluminación en la fotografía

Algunos efectos que parecen un inconveniente a la hora de hacer una fotografía pueden convertirse en un recurso para aportar imaginación y originalidad a sus imágenes. Captar las sombras de un atardecer o de una playa así como la proyección de un objeto sobre la pared o silueta ya sea difuminada o de contornos precisos, con una puesta de sol como fondo o el efecto de la bruma matutina, son diferentes posibilidades a la hora de hacer una toma.

Los diferentes filtros utilizados pueden corregir el color de la luz dando un efecto natural; por ello, es imprescindible conocer las características, los costes y las formas de utilizarlos.



Fotografía original por: Klaus Ender

**Fotografía 05**  
*filtros & efectos fotográficos*

El color y la dirección de la luz cambian a lo largo del día: desde el vespertino del Sol de un amanecer, el resplandeciente medio día o la luz mortecina y cálida de un anochecer, hasta los misteriosos destellos de la noche.

La noche no significa que deba guardar su cámara ya que el color que se desprende del cielo puede resultar útil para hacer fotografías, o, también se pueden aprovechar los haces de luz de los faros y los autos, etc.

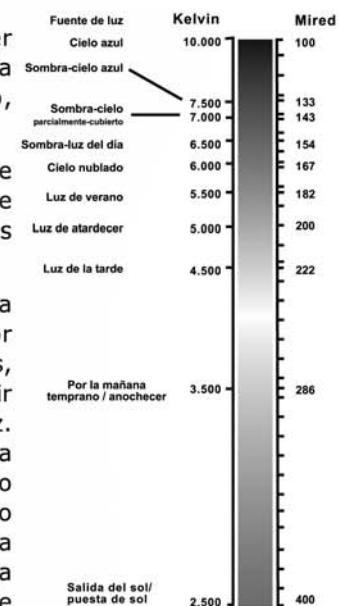
### Temperatura del color

La luz puede ser de cualquier color, pero la luz del día varía de naranja rojizo, amarillo, blanco hasta azul.

Cada color diferente del día tiene su propia temperatura que se mide normalmente en grados Kelvin.

Aunque la escala kelvin es una forma útil para medir el color de la luz, tiene sus desventajas, especialmente a la hora de elegir los filtros de equilibrio de la luz. El problema principal es que la escala Kelvin no es lineal. Esto significa que el filtro de equilibrio de la luz no encaja en la temperatura de color con una cantidad fija en cada punto de la escala. La escala Mired (grado micro recíproco) soluciona el problema.

### ESCALA DE TEMPERATURA



### ESCALA KELVIN Y MIREDS

**Fotografía 05**  
*filtros & efectos fotográficos*



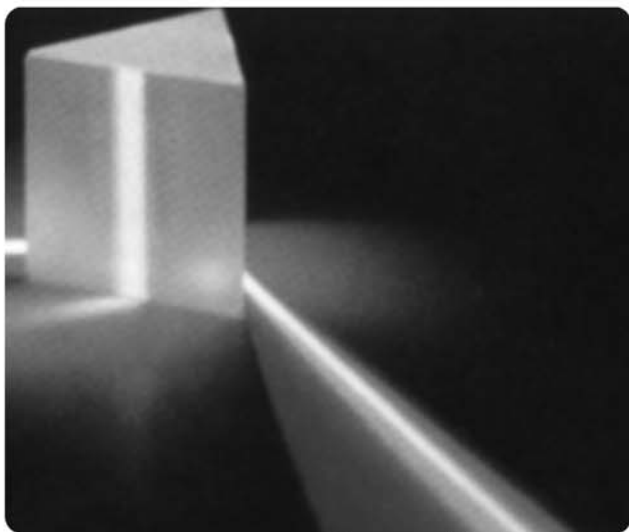


### La luz difusa

Debemos remarcar que el color azul del cielo no tiene nada que ver con el calor extremo. Es una feliz coincidencia que los cambios de luz del día coincidan con

los de los materiales al calentarse. Los cambios de color de la luz del día son, de hecho, el resultado de la dispersión de rayos de luz de onda corta.

La razón que tenemos para usar la escala de temperatura de color es la de asignar una medida a cada color. Esto hace más fácil elegir filtros para equilibrar la luz cuando queremos corregir el color de la luz que llega a la película y asegurar fotografías de aspecto natural.



Descomposición de la luz solar

### Porqué cambia la luz del día de color

La luz del sol está formada por una variedad de colores denominadas espectro. Al verlos juntos, los diferentes colores parecen blancos. Pero cuando la luz solar alcanza la atmósfera de la tierra, las moléculas del aire esparcen algunos colores. Es esta luz dispersa la que le da al cielo su color.

La luz azul es la que se esparce más fácilmente, luego, se esparce la primera cuando la luz solar penetra en la atmósfera.

Si dejamos de mirar al Sol en un día claro, veremos un cielo azul hecho de esta luz difusa. La luz es la última que se dispersa.

Mientras la luz solar prosigue su camino por la atmósfera, otros colores de la luz se dispersan también y muestran otras nuevas tonalidades.

Luego, el color de la luz solar que llega a la tierra depende del grosor de la atmósfera que atraviese, cuanto más gruesa sea la atmósfera, más dispersión ocurrirá y más rojo será el color de la luz solar.

A medio día el Sol está encima y la luz tiene menos atmósfera que atravesar, por lo que sólo se dispersa la luz azul. De manera parecida a grandes altitudes la luz solar solo ha pasado por una sección fina de la atmósfera y el cielo es más azul que en altitudes menos elevadas.





### Durante el día

**Por la mañana** el sol todavía no ha salido por encima del horizonte. El cielo está de color amarillo rojizo.

Para nosotros, el cielo está envuelto en un vapor gris y blanco. Pero este gris blanco no puede ser otra cosa que la luz reflejada del Sol desde el cielo azul hacia nosotros. Por eso la película registrará este momento como azul.

**Salido el sol** unos instantes después, tendremos la iluminación fotográfica más hermosa que existe. Los reflejos azules del cielo casi han desaparecido, y, el sol inclinado, ilumina la tierra con una luz cálida dorada. Incluso las paredes blancas, tienen ahora una coloración amarillenta. La naturaleza y el follaje, reciben ahora una tonalidad más cálida. Existe un contraste perfecto entre el cielo azul y dichas tonalidades terrestres.

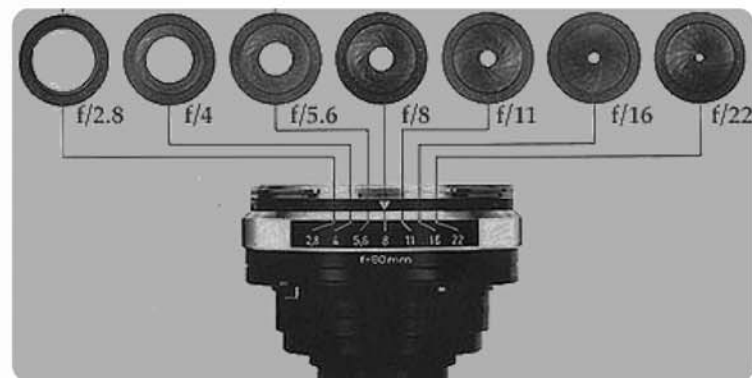
**Por la tarde** el Sol ha seguido subiendo, los reflejos del cielo se acrecientan y aumenta el azul en la luz del Sol. Los colores cálidos y fríos están equilibrados. Ya no tenemos una iluminación tan hermosa, pero sí la mejor, ya que la mayoría de las películas están diseñadas para esta iluminación. Todos los colores se reproducen ahora con toda naturalidad. A esta hora las fotos siempre salen bien.

### Diafragma y obturador el diafragma

En una cámara, el mecanismo que controla el tiempo de exposición es el obturador y el que regula la intensidad de la luz se denomina diafragma, que actúa estrechando el cono de luz que penetra por el objetivo. Si intentamos estandarizar una serie de aberturas, hemos de recordar que, según la ley del cuadrado inverso, si cerramos la abertura del diafragma a la mitad, la luminosidad se reduce, no a la mitad, sino a la cuarta parte. Una serie así, que redujese cada paso el diámetro a la mitad, podría ser:

**F/1 - f/2 - f/4 - f/8 - f/16 - f/32....**

Esta escala y la de tiempos, prácticamente, son las únicas que el fotógrafo debe memorizar; y es importante comprender desde el principio que cuanto más bajo sea el número f, mayor es su luminosidad y que cuanto más cerrado está el diafragma, mayor es su número f. El diafragma tiene, además de controlar la iluminación, otra importantísima función: graduar la profundidad de campo de la escena.





## Profundidad de campo

Es la distancia comprendida entre los puntos del tema a fotografiar más próximos o más lejanos a la cámara que pueden ser

reproducidos en la película con un enfoque aceptable.

Los factores que influyen en la mayor o menor profundidad de campo son tres: la distancia desde el objetivo al punto enfoque, la longitud focal del objetivo y el diafragma utilizado.

La profundidad de foco es lo mismo que la profundidad de campo pero en el interior de la cámara, a nivel del plano de la película.

Esto es debido a que cada punto que forma la imagen, observado a gran aumento, tiene forma de disco. Este disco, llamado **CÍRCULO DE CONFUSIÓN**, aumenta de tamaño según nos alejamos en ambas direcciones del punto de enfoque.

Para considerar si un objeto está enfocado, los puntos que lo componen han de ser menores que el llamado **diámetro del círculo de confusión aceptable**.

Lógicamente, con diafragmas muy cerrados, los círculos de confusión disminuyen más lentamente su diámetro conforme nos alejamos del punto de enfoque, que con diafragmas muy abiertos.

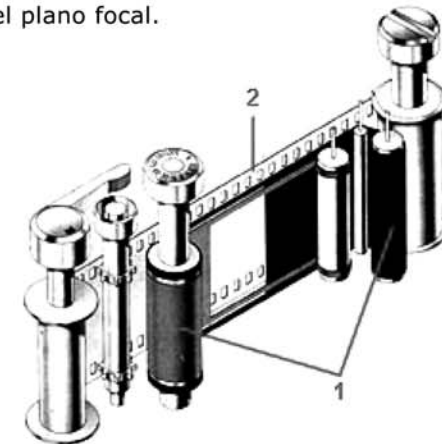
Este es el motivo por el que los diafragmas muy cerrados proporcionan una mayor profundidad de campo.

## Diafragma y obturador

### El obturador

La exposición es una de las fases fundamentales del proceso fotográfico, y está determinada por la intensidad luminosa que controla el diafragma y el tiempo de exposición regulado por el obturador.

La evolución de los obturadores ha ido pareja a la de las emulsiones sensibles. Las primeras emulsiones eran tan lentas, que el tiempo de exposición podía controlarse cortando la luz con una simple gorra o con la tapa del objetivo. Conforme aumentó la rapidez de las películas, los cortos tiempos de exposición obligaron a construir obturadores cada vez más rápidos formados por resortes y laminillas con mecanismos complejos, similares a los de relojería. Los obturadores de las cámaras más modernas están controlados por osciladores electrónicos de cuarzo o de niobato de litio. En las cámaras actuales prácticamente sólo sobreviven dos tipos: el obturador central y el plano focal.



1. Obturador

2. Película





### El obturador central

Lo encontramos en las cámaras de formato 110 y 120 mm. De doble objetivo: las clásicas rollei, hasselblad, etc.

Consta de una serie de laminillas en el interior del objetivo que, a la vez, hacen la función de diafragma y se abren desde el centro hacia los bordes, durante el tiempo fijado y a la abertura elegida. Tienen la ventaja de sincronizar con el flash a todas las velocidades, aunque no suelen sobrepasar el 1/500 de segundo, y encarecen y complican los objetivos, al tener que llevar cada uno su propio mecanismo de obturación.

### El obturador plano focal

Es el más avanzado entre las cámaras comerciales, lo llevan casi todas las cámaras reflex de un sólo objetivo (slr). Se denomina así por que prácticamente se halla situado en el plano focal de la imagen, directamente sobre la película.

El modelo más común, el de cortinillas, está formado por dos láminas paralelas que corren por el plano focal a gran velocidad. A bajas velocidades, se abre primero la lámina más cercana al objetivo, y, la otra corre después como un telón tapando el espacio abierto por la primera.

Según se eligen velocidades superiores, los dos telones se van aproximando en sus movimientos de cierre y apertura hasta avanzar casi juntos dejando una pequeña abertura entre ellos que actúa como una pequeña línea de luz que barre el fotograma.

### Filtros fotográficos

La fotografía con Filtros sólo puede completar y enriquecer estos conocimientos básicos, los filtros no sirven para compensar las propias insuficiencias, con la esperanza de conseguir, así, fotografías mejores.

Los filtros pueden desempeñar diversas funciones, pero su finalidad es mejorar el mensaje de la fotografía. Estos dos aspectos básicos están muy relacionados con la corrección y el efecto.

Algunos filtros permiten ambas posibilidades, Lo esencial es reconocer la solución al problema y aplicar los filtros de manera óptima.

La base de la fotografía con filtro se basa, fundamentalmente, en el reconocimiento de dos hechos:

1. El filtro nunca debe ser una meta por si mismo sino sólo un elemento de ayuda para configurar una fotografía
2. A menudo, menos es más. Una fotografía, discretamente filtrada, puede tener más fuerza expresiva que otra demasiado filtrada, es decir probablemente estropeada. Como en todos los aspectos de la vida la excepción confirma la regla.



Filtros totalmente coloreados

Fotografía original por: Klaus Ender



## Sistemas de filtro

Pueden adquirirse dos sistemas de filtros en diferentes variaciones, los cuales reciben el nombre de: filtros enroscables, filtros de inserción, filtros láminas, filtros de

gelatina.

**Filtros enroscables:** es la solución más sencilla para colocar un filtro delante del objetivo. Para ello la rosca del objetivo tiene que encajar con la del filtro.

**Filtros de inserción:** para utilizar este sistema se necesita un portafiltros. El cual se coloca delante del objetivo mediante un anillo de acoplamiento. Este sistema comprende los diámetros del objetivo según la categoría en el que se desee.



Filtros de inserción

portafiltros

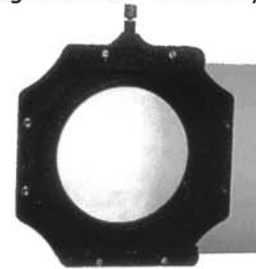
Filtros enroscables

Fotografía original por: Klaus Ender

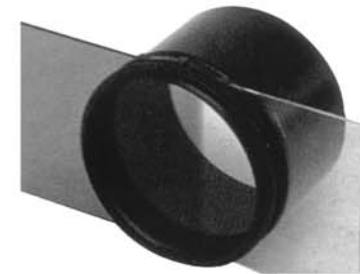
El portafiltros tiene en total cuatro ranuras en las que se pueden insertar los diferentes filtros. De este modo la gama completa puede utilizarse en solitario o en combinación con estos portafiltros.

**Filtros de láminas:** son portafiltros que pueden plegarse y así alojar filtros, láminas, gasas, mascararas de papel y otros.

**Filtros de gelatina:** los más conocidos de éstos, son los wratter de kodak. Logran que los colorantes se disuelvan en la gelatina, logrando así una mayor uniformidad y densidad de color.



Filtros de Láminas



Filtros de gelatina

Fotografía original por: Klaus Ender

## Tipos de filtros

Por su función algunos de los tipos de filtros que existen son:

### Filtros multimágenes

Son filtros enroscables y dan el efecto de duplicar, triplicar, etc. La imagen, según el número de veces en que esté dividido el filtro.

### Filtro de estrella

También llamados como filtros reticulados o difractores. Existen enroscables y de inserción. Aportan romanticismo a un ambiente luminoso, el tamaño de las estrellas depende de la intensidad de la fuente de luz reproducida y de la distancia focal que se utilice y están creados en estrellas de 2, 4, 6,8 y 16 puntas.





## Tipos de filtros

### Filtro ultravioleta de bloqueo

Son de color neutro y bloquean la luz ultravioleta que causa falta de nitidez junto al mar o en la montaña.

No provoca pérdidas de luz,

Evita la falta de nitidez y, en general, mejora la calidad de la imagen.

### Filtro difusor

Sirve para atenuar imperfecciones, efectuar correcciones en la fotografía de retrato y desnudo. Suaviza los contrastes fuertes y contra luz, crea bordes de luz suaves.

### Filtro difusor casero

Lo podemos crear a base de un pedazo de panty media de dama de color piel. Cortamos un cuadrado o círculo, dependiendo de la forma que le queramos dar a la base que haremos de cartón para que se sostenga el filtro en el lente; lo colocamos en la misma o más estirado posible y posteriormente, lo ajustamos al lente de nuestra cámara y disparamos.

Fotografía original



Fotografía original por: Wendy Aguilar

Filtro difusor



**Fotografía 05**  
*filtros & efectos fotográficos*

## Tipos de filtros

### Filtro niebla

Su efecto es comparable a los difusores. Se pueden crear diferentes intensidades teniendo en cuenta que el efecto de niebla más acusado se obtiene eligiendo la intensidad más débil.

### Filtro de niebla casero

Se realiza con un cuadrito de papel calco, mantequilla o papel afín, que cuente con una tonalidad blanca difuminada y, muy transparente. Lo colocamos delante del objetivo y está listo para usar.

Fotografía original



Filtro niebla



Fotografía original por: Wendy Aguilar

### Filtro de acción

Se puede adquirir como enroscable o de inserción. Posee un centro transparente para que el motivo principal pueda identificarse.

**Fotografía 05**  
*filtros & efectos fotográficos*

## Tipos de filtros

### Filtro de acción

Los efectos lo envuelven con diversas distorsiones, de manera que el movimiento simulado óptimamente así como la falta de nitidez en los contornos dobles dan al motivo un carácter que le es ajeno.

### Filtro casero de acción

Este mismo efecto lo podemos crear utilizando un vidrio transparente delante del lente y colocando en su superficie vaselina, de la forma que se desee, tomando en cuenta que la parte central la dejaremos libre para que pueda definirse nuestro plano principal de la fotografía.

Fotografía original



Fotografía original por: Wendy Aguilar

Filtro de acción



## Tipos de filtros

### Filtro de ojo de pez

Su objetivo siempre está girado hacia dentro de la trayectoria de los rayos reproduce el motivo circularmente por lo que debido al entorno define imágenes de aspecto similar a una bola de cristal.

### Filtro casero de ojo de pez

Colocaremos una lupa gruesa delante del lente de nuestra cámara y jugaremos a acercarlo o alejarlo hasta conseguir el efecto que deseamos.

Filtro de Ojo de Pez



Fotografía original por: Klaus Ender



## Tipos de filtros

### Filtro degradados

Su mayor ventaja radica en que puede compensar el contraste entre un primer plano oscuro o

Un cielo demasiado claro o viceversa. Estos se ofrecen con soporte enroscable o inserción. Este último es el más recomendado. El efecto de estos filtros depende de la distancia focal, que del diafragma.

### Filtro casero de degradados

Con degradados de diferentes colores impresos en pequeños cuadros de acetato que abarquen la montura del lente tendremos imágenes totalmente diferentes tomadas de una misma imagen.



Filtros de degradados

Fotografía original por: Klaus Ender

### Filtro totalmente coloreado

Son de un intenso colorido, son usados para que todo quede sumergido en un color dominante. Son aconsejables para usarlos a contra luz y en niebla.

### Filtro casero totalmente coloreados

Haremos filtros totalmente coloreados con láminas, creadas con acetatos coloreados o impresos en tonos uniformes y los colocaremos delante de nuestro objetivo antes de realizarla exposición fotográfica.

## Tipos de filtros

### Filtros de juegos creativos de viñetas

Este juego está constituido por varias cartulinas negras o de colores que permiten un billeteado intencionado en diferentes formas, la variedad que se tenga depende de la imaginación ya que va desde efectos de binoculares, corazones, cerraduras, etc.

Filtros de Juegos Creativos de Viñetas



Fotografía original por: Klaus Ender

Los colocamos en un ligero soporte de plástico, para determinar el enfoque adecuado, la única ayuda es el ajuste del diafragma, de trabajo, puesto que la distancia focal y el diafragma deciden el mensaje de la fotografía o el efecto de la misma.

Fotografía original

Filtros de Juegos Creativos de Viñetas



Fotografía original por: Axel Barrios





## Tipos de filtros

### Filtros de blanco y negro

Los filtros que se aplican en la fotografía de blanco y negro tienen la finalidad de lograr una intensidad óptima.

Por una parte corrigen la insuficiente conversión de los colores en tonos grises y, por otra, acentúan sus tonos grises hasta convertirlos en valores tonales gráficamente eficaces. Los filtros por orden de importancia son:

- amarillo
- verde - amarillo
- verde
- naranja
- rojo
- azul

## Tipos de filtros en película blanco y negro

### Filtro amarillo

Puesto que en la película para blanco y negro la proporción azul de los colores no se traduce correctamente, este color necesita una corrección. Todos nosotros hemos visto cielos sin expresión, en los que ni siquiera resaltan las nubes, en caso de haberlas.

Este defecto, que una película sensible a todos los colores (es decir, ortopanromática) no debería presentar, debe corregirse mediante un color complementario. La mejor solución es utilizar un filtro amarillo que puede reproducir bastante fielmente el azul.

Este filtro aclara su propio color, es decir, nubes blancas, piel humana, pecas, etc., Por lo que resulta especialmente adecuado para paisajes, retratos, desnudos y arquitectura.

## Tipos de filtros en película blanco y negro

### Filtro verde - amarillo

Al color amarillo se le añade un suave verde que únicamente compensa dos colores reproducidos en su conversión en blanco y negro.

Este filtro se utiliza cuando en el motivo aparecen árboles u otro tipo de vegetación verde.

En cierto modo sustituye el filtro amarillo, aunque aclarando al mismo tiempo los verdes en fotografía en blanco y negro.



Fotografía original



Filtro verde - amarillo



Fotografía original por: Wendy Aguilar





## Tipos de filtros en película blanco y negro

### Filtro verde

Está prácticamente, reservado a la fotografía de vegetación verde porque así

El verde no aparece negro. Las hojas y las pinochas se reproducen con más matices y adquieren un aire de verano.

### Filtro naranja

Este filtro puede utilizarse como filtro de efecto, porque oscurece de manera evidente los tonos azules. Cuando en la fotografía aparecen nubes blancas, el cielo tiene casi un aspecto de tormenta.

Fotografía original



Filtro verde



Fotografía original por: Wendy Aguilar

**Fotografía 05**  
*filtros & efectos fotográficos*

## Tipos de filtros en película blanco y negro

### Filtro naranja

Asimismo, los árboles verdes se iluminan y recuerdan a olivos cuyas hojas atravesadas por la luz poseen el típico aspecto meridional que hace parecer estival un paisaje con árboles.

Los cuerpos bronceados (especialmente en los desnudos) producen un efecto mucho más simpático porque las bandas textiles existentes desaparecen casi por completo.

### Filtro rojo

Está diseñado para obtener efectos de luz de luna, crear la impresión de tormenta así como escenas dramáticas.

El color azul del cielo se convierte casi en negro, el rojo se vuelve claro como el blanco y la arena, la nieve y la escarcha aparecen como puras estructuras.

Las pieles bronceadas salen muy claras en la fotografía, los tejidos uniformes e, incluso, los horizontes brumosos adquieren contornos, ya que el filtro rojo atraviesa perfectamente la bruma.

Con este filtro es posible hacer toma lejana, incluso, si la vista es mala, y también, con la luz en la espalda se puede lograr una atmósfera aceptable.

Los mejores resultados se consiguen al fotografiar rocas cretáceas bajo un cielo azul.

**Fotografía 05**  
*filtros & efectos fotográficos*



## Tipos de filtros en película Blanco y Negro

### Filtro Azul

Es un filtro de definición fría por lo que reprime la definición del cielo azul. Reproduce en color azul muy claro y en la fotografía de paisaje no da un buen efecto.

Pero para crear efectos de niebla es muy útil. En los retratos solo tiene sentido utilizar un filtro azul cuando la tez del modelo es perfecta, y en el mejor de los casos cuando tiene ojos azules. En este caso el color de los ojos aparece muy claro.

Fotografía original



Filtro Azul



Fotografía original por: Klaus Ender

## Bibliografía

- Biblioteca de consultas Microsoft, Encarta 2005 c 1993-2004. Microsoft Corporación.
- Busselle, Michael, El Libro guía de la Fotografía. Por Salvat Editores, S.A. España 1980.
- Editorial Agata, Luces Geniales, guía rápida de fotografía, 2000.
- Ender Klaus, Técnicas de fotografía con Filtros.

### DIRECCIONES ELECTRONICAS

- [www.cursodefotografia.com](http://www.cursodefotografia.com)
- [www.fotografiafacil.com](http://www.fotografiafacil.com)
- [www.grafimetal.com](http://www.grafimetal.com)
- [www.inicia.es](http://www.inicia.es)
- [www.lacasacomunicacion.com](http://www.lacasacomunicacion.com)
- [www.sintoplast.com](http://www.sintoplast.com)



## 2.6.4 . Guía de uso

Se le llama así a un libro o folleto impreso con datos, explicaciones o normas de uso de un tema u objeto determinado, para información del usuario. (Sopena, 2002:1256)

La función de esta pieza es que el grupo objetivo tenga un medio con el cual pueda asesorarse para el uso y funcionamiento adecuado del equipo de computación, retroproyector, material interactivo y manual escrito, para la exposición del contenido del material didáctico de apoyo para la asignatura de fotografismo. Este material se ha diseñado en dos formatos.

Uno, en la parte interior de la portada del CD, en una reproducción de tiro y retiro a full color. El otro se diseñó en tamaño carta, para que acompañe a los acetatos, a full color. Se debe tomar en cuenta que la guía se muestra en fondo blanco por motivos de impresión, ya que la pieza final es a full color.

La guía de uso, en la parte interior de la portada del CD, se realizó con la finalidad de que el usuario contará con un indicador



### REQUERIMIENTOS DE SISTEMA

#### Windows

##### Hardware

Procesador: Pentium 100 Mhz  
Memoria RAM: 64 Mb minimo  
Unidades: CD-ROM  
Disco Duro: 1 Gb de espacio disponible  
Tarjetas: Tarjeta de Sonido compatible  
Tarjeta de video y monitor Super VGA

##### Software

Sistema Operativo: Windows 95, 98, 2000, XP

#### Macintosh

##### Hardware

Power Macintosh  
Memoria RAM: 64 Mb minimo  
Unidades: CD-ROM  
Disco Duro: 1 Gb de espacio  
Tarjetas: Tarjeta de Sonido compatible  
Tarjeta de video y monitor Super VGA

##### Software

Sistema Operativo: Mac Os, 9.0 minimo, Mac Os X (recomendado)





# MATERIAL DIDÁCTICO

*Filtros y Efectos Fotográficos*



de los pasos, que debía realizar para tener un desarrollo adecuado, en el uso de la animación del manual interactivo.

Con este material el usuario podrá saber los requerimientos de Hardware y Software, con los que debe contar para que el manual interactivo corra sin ningún problema. La otra manera en que se diseñó la guía de uso fue en hoja tamaño carta.

Esto con el fin de que los acetatos también contaran con un indicador de uso, donde el usuario pudiera obtener información sobre el contenido del material y las recomendaciones e indicaciones de los medios que debe utilizar para retroproyectar el manual. De igual manera que los acetatos, la guía de uso también se diseñó a full color.

El fondo de la misma es de color azul en degrade. Su tipografía primaria se diseñó en tono amarillo y la tipografía del contenido





# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



es de color blanco, ambos colores son legibles sobre fondo oscuro.

El texto se alineó de izquierda a derecha, para darle un mejor orden, cada uno de los puntos está enumerado.

### **2.6.5. Acetatos**

Debido a que el equipo de computación de la coordinación de Diseño Gráfico de FARUSAC, se utiliza para todas las áreas del programa, en algunas ocasiones el mismo no se encuentra disponible.

Por lo que se planteó la solución de cubrir el contenido del material didáctico a través de acetatos, los cuales podrán ser utilizados por el expositor a través de un retroproyector.

De esta manera el usuario podrá realizar su clase magistral sin ningún inconveniente.



#### **INSTRUCCIONES DE USO DE RETROPROYECTOR**

1. Trate de tomar los acetatos con las manos limpias ya que la grasa ensucia las hojas.
2. Conecte correctamente el retroproyector a un tomacorriente.
3. Encienda el retroproyector únicamente hasta que este listo para utilizar los acetatos.
4. Coloque los acetatos del lado adecuado para poder ser proyectados.
5. Cada acetato tiene un indicador que nos dice de que lado colocar el acetato.
6. Al terminar de utilizar los acetatos colóquelos en orden y en su lugar.
7. Apague el retroproyector por el switch y luego desconéctelo.



# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



De igual forma que en el manual interactivo y el manual escrito, el orden del contenido de los acetatos está basado en el concepto de la fotografía, la iluminación, el obturador, el diafragma y finaliza en los filtros fotográficos.

Cabe mencionar que es importante empezar la temática del contenido, con el tema de la fotografía, debido a que gran parte del placer del reto de la fotografía, consiste en crear una composición consistente. Sin contar con la habilidad técnica, una buena fotografía se logra perfeccionando los conocimientos para saber mirar y ver, ya que los elementos de una gran fotografía son el formato, es decir horizontal o vertical; el objeto, la perspectiva, el fondo y el primer plano ya que éste puede aportar mucho a la fotografía, o, puede distraer la atención del objeto.

Debido a la proyección de cada uno de los acetatos, se realizó un diseño a los mismos, donde no se interrumpiera el contenido que en ellos se presenta; por lo que se creó un filo en la parte inferior del formato, con la imagen que personifica el proyecto.

Únicamente el espacio que abarca el filete cuenta con un fondo en tonos azules en degradé.

El diseño que abarca esta área se integró con el titular del proyecto, el cual se colocó en la parte central izquierda del diseño, al centro del mismo. Se ubicó el nombre de la universidad, de la facultad y del programa al que pertenece este proyecto.

Posteriormente, se posicionó la cámara fotográfica en el lateral derecho, concluyendo de esta manera el recorrido visual, tanto de la imagen del diseño como de cada uno de los acetatos.



# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



En el área superior derecha del formato, se creó un rectángulo con remates curvos, en tono azul, donde está la numeración que marca la secuencia que deberá llevar cada uno de los acetatos, en tono blanco para contrastar el color de fondo.

El formato de trabajo se realizó en forma horizontal, para aprovechar espacio y a la vez para transmitir al lector, tranquilidad y seguridad en cada uno de los temas que se le están exponiendo.

La tipografía de los acetatos es verdana en el contenido e impact en los titulares; se utilizó en tono negro sobre una plataforma transparente.

El texto se diagramó a una sola columna, ubicada en la parte izquierda del formato y esta alineada en forma justificada para que transmita la sensación de orden.

En el lateral derecha del formato hay imágenes que refuerzan el contenido que se está desarrollando.

Esto le transmite al lector, el efecto visual de que existen dos columnas, 1ero. la del texto y 2do. la de las imágenes, por lo que se crea una armonía y un recorrido visual agradable al lector.

Uno de los temas que mejor se ejemplifica es el de la temperatura del color, debido a que este tema se basa en el hecho de que los cambios de color en la luz de día concuerdan con los cambios de color de un material cuando se calienta; se muestran tres imágenes, una con la luz solar directa a medio día, donde la luz parece más blanca; otra, con la luz solar de la mañana donde la luz parece tener un típico tono azul y la última exposición, realizada con luz solar directa terminando la tarde, donde se obtienen tonos neutros debido a la temperatura del color.



# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



En el tema del diafragma hacemos un pequeño enfoque hacia la profundidad de campo debido a que muchas veces, la clave de la composición reside en incluir interés en cada capa y área de la fotografía, para que el ojo permanezca fijándose en la imagen, además de absorberlo todo, ya que esto contribuye a crear una sensación tridimensional de la imagen, como en realidad es el mundo.

Para adquirir una sensación de profundidad, hay que asegurarse que cada zona tiene algo interesante que atrae al ojo.

Se debe elegir una perspectiva que revele un primer plano, una distancia media y un fondo claro que anime al ojo a moverse por toda la imagen al transmitir una sensación de espacio.

Es por ello que existen tres imágenes, en las que se muestra la profundidad de campo,

la primera, con el enfoque en el primer plano, la segunda en el segundo plano y la última enfocada al tercer plano de la exposición, lo cual muestra una tercera dimensión en la fotografía.

Finalmente, el tema con que se concluyó la ejemplificación es filtros fotográficos. Ya que se debe tomar en cuenta que los filtros son sólo un medio para lograr fotografía creativa y con mensaje.

Cada filtro es un nuevo comienzo, cada combinación un proceso de experiencias y cada reto creativo un paso hacia la autorealización en una forma especial, por lo que cada uno de ellos merece ser ejemplificado, pero por cuestiones de espacio, sólo se ejemplificó uno o dos, de los filtros que se plantearon en cada acetato.

Por cada filtro ejemplificado se colocó una imagen sin filtro y otra filtrada; de esta





# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



manera es más comprensible para el lector ver el cambio que crea cada uno de los filtros al ser utilizados en una exposición fotográfica.

Debido a la transparencia de los acetatos se creó un diseño donde se pudiera realizar la proyección de cada uno de los acetatos sin ningún inconveniente, por lo que se realizó un diseño a los mismos, donde no se interrumpiera el contenido que en ellos se presenta.

Como ya lo mencionamos anteriormente, se creó un filo en la parte inferior del formato, con la imagen que personifica el proyecto. Únicamente el espacio que abarca el filete cuenta con un fondo en tonos azules en degradé.

El diseño que abarca esta área se integró con el titular del proyecto, en la parte central izquierda del diseño, al centro del mismo el nombre de la universidad, de la

facultad y del programa al que pertenece este proyecto.

Posteriormente, se colocó la cámara fotográfica en el lateral derecho, concluyendo de esta manera el recorrido visual, tanto de la imagen del diseño como de cada uno de los acetatos.

En el contenido la tipografía de los acetatos es verdana e impact en los titulares; se utilizó en tono negro sobre una plataforma transparente. En el área derecha del formato existen imágenes que refuerzan el contenido que se está desarrollando.

Esto le transmite al lector el efecto visual de que existen dos columnas, una la del texto y otra la de las imágenes.

A continuación se ejemplifica cada uno de los acetatos que integran el material de trabajo justificado, en tonos grises debido al modo de impresión de el presente material:



## INSTRUCCIONES DE USO DE RETROPROYECTOR

1. Trate de tomar los acetatos con las manos limpias ya que la grasa ensucia las hojas.
2. Conecte correctamente el retroproyector a un tomacorriente.
3. Encienda el retroproyector únicamente hasta que este listo para utilizar los acetatos.
4. Coloque los acetatos del lado adecuado para poder ser proyectados.
5. Cada acetato tiene un indicador que nos dice de que lado colocar el acetato.
6. Al terminar de utilizar los acetatos colóquelos en orden y en su lugar.
7. Apague el retroproyector por el swich y luego desconéctelo.



## La fotografía

### ¿Qué es la fotografía?

Procedimiento por el que se consiguen imágenes permanentes sobre superficies sensibilizadas por medio de la acción fotoquímica de la luz o de otras formas de energía radiante.

En la sociedad actual la fotografía desempeña un papel importante como medio de información, como instrumento de la ciencia y la tecnología, como una forma de arte y una afición popular. Es imprescindible en los negocios, la industria, la publicidad, el periodismo gráfico y en muchas otras actividades. La ciencia, que estudia desde el espacio exterior hasta el mundo de las partículas subatómicas, se apoya en gran medida en la fotografía. En el siglo XIX era del dominio exclusivo de unos pocos profesionales, ya que se requerían grandes cámaras y placas fotográficas de cristal. Sin embargo, durante las primeras décadas del siglo XX, con la introducción de la película y la cámara portátil, se puso al alcance del público en general. En la actualidad, la industria ofrece gran variedad de cámaras y accesorios para uso de fotógrafos aficionados y profesionales. Esta evolución se ha producido de manera paralela a la de las técnicas y tecnologías del cinematógrafo.



El padre de la fotografía



Hasselblad



Rollei Reflex



Cámara Reflex

## Iluminación y encuadre

2

### La Iluminación en la fotografía

Algunos efectos que parecen un inconveniente a la hora de hacer una fotografía pueden convertirse en un recurso para aportar imaginación y originalidad a sus imágenes.

Captar las sombras de un atardecer o de una playa así como la proyección de un objeto sobre la pared o silueta ya sea difuminada o de contornos precisos, con una puesta de sol como fondo o el efecto de la bruma matutina, son diferentes posibilidades a la hora de hacer una toma.

Los diferentes filtros utilizados pueden corregir el color de la luz dando un efecto natural; por ello, es imprescindible conocer las características, los costes y las formas de utilizarlos.

El color y la dirección de la luz cambian a lo largo del día: desde el vespertino del sol de un amanecer, el resplandeciente medio día o la luz mortecina y calida de un anochecer, hasta los misteriosos destellos de la noche.

La noche no significa que deba guardar su cámara ya que el color que se desprende del cielo puede resultar útil para hacer fotografías, o también se pueden aprovechar los haces de luz de los faros y los autos, etc.



Fotografía original por: Wendy Aguilar

## Temperatura del color

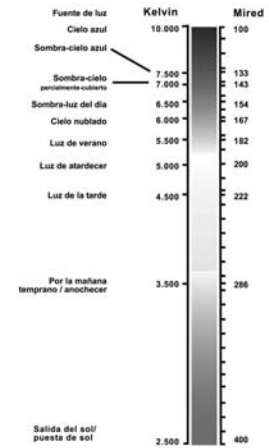
La luz puede ser de cualquier color, pero la luz del día varía de naranja rojizo, amarillo, blanco hasta azul. Cada color diferente del día tiene su propia temperatura que se mide normalmente en grados Kelvin.

La escala de la temperatura del color funciona bien en la práctica, por lo que está basada en el hecho de que los cambios de color en la luz del día concuerdan con los cambios de color de un material cuando se calienta.

### La luz difusa

Sin embargo, debemos remarcar que el color azul del cielo no tiene nada que ver con el calor extremo. Es una feliz coincidencia que los cambios de luz del día coincidan con los de los materiales al calentarse. Los cambios de color de la luz del día son, de hecho, el resultado de la dispersión de rayos de luz de onda corta.

La razón que tenemos para usar la escala de temperatura de color es la de asignar una medida a cada color. Esto hace más fácil elegir filtros para equilibrar la luz cuando queremos corregir el color de la luz que llega a la película y asegurar fotografías de aspecto natural.



ESCALA KELVIN Y MIREDS

ESCALA DE TEMPERATURA

3

#### Porque cambia la luz del día de color

4

\* La luz del sol está formada por una variedad de colores denominados espectro. Al verlos juntos, **los diferentes colores parecen blancos**. Pero cuando la luz solar alcanza la atmósfera de la tierra, las moléculas del aire esparcen algunos colores.

Es esta luz dispersa la que le da al cielo su color.

\* La luz azul es la que se esparce más fácilmente, luego, se esparce la primera cuando la luz solar penetra en la atmósfera. Si dejamos de mirar al sol en un día claro, veremos un cielo azul hecho de esta luz difusa. La luz es la última que se dispersa.

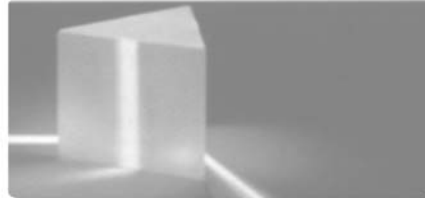
\*Mientras la luz solar prosigue su camino por la atmósfera, otros colores de la luz se dispersan también y muestran otras nuevas tonalidades.

Luego, el color de la luz solar que llega a la tierra depende del grosor de la atmósfera que atraviese, cuanto más gruesa sea la atmósfera, más dispersión ocurrirá y más rojo será el color de la luz solar.

\* A medio día el sol está encima y la luz, tiene menos atmósfera que atravesar, por lo que sólo se dispersa la luz azul. De manera parecida a grandes altitudes la luz solar sólo ha pasado por una sección fina de la atmósfera y el cielo es más azul que en altitudes menos elevadas.



Fotografía original por: Wendy Aguilar



Descomposición de la luz solar

**Fotografía 05**  
Filtros y Efectos Fotográficos

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS**  
Facultad de Arquitectura / Programa de Diseño Gráfico  
Proyecto de Graduación por Axel Barrios y Wendy Aguilar



5

\* Cuando el sol sale y se pone, la luz solar atraviesa una parte más ancha de la atmósfera y se dispersan más colores de la luz, el resultado es la luz rojiza.

\* Los niveles más bajos de la atmósfera producen los efectos de dispersión más usados. Esto es debido a que la atmósfera es más densa. La contaminación del aire también dispersa luz. Si el aire está muy contaminado incluso podemos ver el cielo amarillo a medio día porque tanta luz se dispersa por la contaminación. El color morado azulado del cielo delante del sol está formado por los colores de la luz esparcidos.

La temperatura de los colores es muy importante, ya que las películas están diseñadas para fotografiar a ciertas temperaturas de color. Aunque actualmente los fabricantes permiten una cota de temperaturas bastante amplia, antes, teníamos que jugar con esto, dependiendo del tipo de fotografía que íbamos a realizar. De todas formas, este dato suele venir impreso en la caja de la película.

Debemos tener en cuenta, que la película en color, expuesta y revelada adecuadamente, reproduce los colores de la naturaleza con total objetividad, mientras que nuestra vista, a través de la capacidad del recuerdo, falsea los colores objetivos.



Fotografía original por: Wendy Aguilar



Fotografía original por: Wendy Aguilar

**Fotografía 05**  
Filtros y Efectos Fotográficos

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS**  
Facultad de Arquitectura / Programa de Diseño Gráfico  
Proyecto de Graduación por Axel Barrios y Wendy Aguilar





## La temperatura solar

\* **Por la mañana** el sol todavía no ha salido por encima del horizonte. El cielo está de color amarillo rojizo. Para nosotros, el cielo está envuelto en un vapor gris y blanco. Pero este gris blanco no puede ser otra cosa que la luz reflejada del sol desde el cielo azul hacia nosotros. Por eso la película registrará este momento como azul.

\* **Salido el sol unos instantes después, tendremos la iluminación fotográfica más hermosa que existe.** Los reflejos azules del cielo casi han desaparecido, y el, sol inclinado, ilumina la tierra con una luz cálida dorada. Incluso las paredes blancas, tienen ahora una coloración amarillenta. La naturaleza y el follaje, reciben ahora una tonalidad más cálida. Existe un contraste perfecto entre el cielo azul y dichas tonalidades terrestres.

\* **Por la tarde,** el sol ha seguido subiendo, los reflejos del cielo se acrecientan y aumenta el azul en la luz del sol. **Los colores cálidos y fríos están equilibrados.** Ya no tenemos una iluminación tan hermosa, pero sí la mejor, ya que la mayoría de las películas están diseñadas para esta iluminación. Todos los colores se reproducen ahora con toda naturalidad. A esta hora las fotos siempre salen bien.



Luz de medio día

Luz de mañana



Luz de atardecer  
Fotografía original por: Ágata, Editorial LIBSA, S.A.

## Diafragma y obturador

### El diafragma

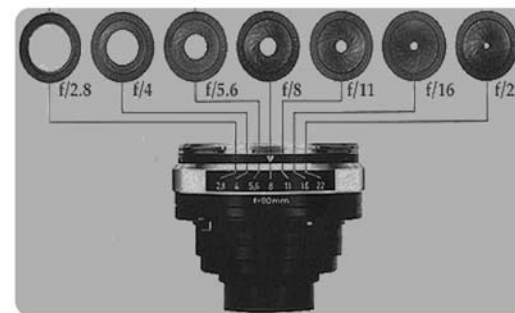
En una cámara, el mecanismo que controla el tiempo de exposición es el obturador y el que regula la intensidad de la luz se denomina diafragma, que actúa estrechando el cono de luz que penetra por el objetivo.

Si intentamos estandarizar una serie de aberturas hemos de recordar que, según la ley del cuadrado inverso, si cerramos la abertura, del diafragma a la mitad, la luminosidad se reduce, no a la mitad, sino a la cuarta parte. Una serie así, que redujese cada paso el diámetro a la mitad, podría ser:

**F/1 - f/2 - f/4 - f/8 - f/16 - f/32...**

Esta escala y la de tiempos, prácticamente, son las únicas que el fotógrafo debe memorizar; y es importante comprender desde el principio que cuanto más bajo sea el número *f*, mayor es su luminosidad y que cuanto más cerrado está el diafragma, mayor es su número *f*.

El diafragma tiene además de controlar la iluminación, otra importantísima función: graduar la profundidad de campo de la escena.



**F/1 - f/2 - f/4 - f/8 - f/16 - f/32...**

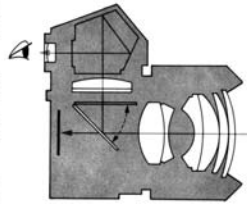
## Profundidad de campo

Es la distancia comprendida entre los puntos del tema a fotografiar más próximos o más lejanos a la cámara que pueden ser reproducidos en la película con un enfoque aceptable.

Los factores que influyen en la mayor o menor profundidad de campo son tres: **la distancia desde el objetivo al punto enfoque, la longitud focal del objetivo y el diafragma utilizado.**

**La profundidad de foco es lo mismo que la profundidad de campo pero en el interior de la cámara, a nivel del plano de la película.**

Esto es debido a que cada punto que forma la imagen, observado a gran aumento, tiene forma de disco. Este disco, llamado **CÍRCULO DE CONFUSIÓN**, aumenta de tamaño según nos alejamos en ambas direcciones del punto de enfoque. Para considerar si un objeto está enfocado, los puntos que lo componen han de ser menores que el llamado **diámetro del círculo de confusión aceptable**. Lógicamente, con diafragmas muy cerrados los círculos de confusión disminuyen más lentamente su diámetro conforme nos alejamos del punto de enfoque, que con diafragmas muy abiertos. Este es el motivo por el que los diafragmas muy cerrados proporcionan una mayor profundidad de campo.



Enfoque primer plano



Enfoque segundo plano



Enfoque tercer plano

Fotografía original por: Andrea Pellezer

8

## Diafragma y obturador

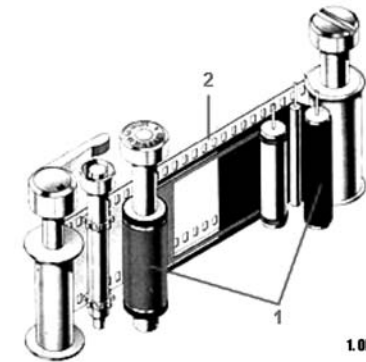
### El obturador

La exposición es una de las fases fundamentales del proceso fotográfico, y está determinada por la intensidad luminosa, que controla el diafragma y el tiempo de exposición, regulado por el obturador.

La evolución de los obturadores ha ido pareja a la de las emulsiones sensibles. Las primeras emulsiones eran tan lentas, que el tiempo de exposición podía controlarse cortando la luz con una simple gorra o con la tapa del objetivo.

Conforme aumentó la rapidez de las películas, los cortos tiempos de exposición obligaron a construir obturadores cada vez más rápidos formados por resortes y laminillas con mecanismos complejos, similares a los de relojería. Los obturadores de las cámaras más modernas están controlados por osciladores electrónicos de cuarzo o de niobato de litio.

En las cámaras actuales prácticamente sólo sobreviven dos tipos: el obturador central y el plano focal.



1. Obturador  
2. Película

9

## EL OBTURADOR CENTRAL

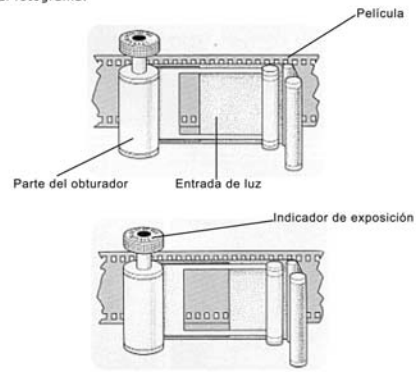
Lo encontramos en las cámaras de formato 110 y 120 mm. de doble objetivo: las clásicas Rollei, Hasselblad, etc. Consta de una serie de laminillas en el interior del objetivo, que a la vez, hacen la función de diafragma y se abren desde el centro hacia los bordes, durante el tiempo fijado y a la abertura elegida. Tienen la ventaja de sincronizar con el flash a todas las velocidades, aunque no suelen sobrepasar el 1/500 de segundo, y encarecen y, complican los objetivos, al tener que llevar cada uno su propio mecanismo de obturación.

## EL OBTURADOR PLANO FOCAL

Es el más avanzado entre las cámaras comerciales, lo llevan casi todas las cámaras reflex de un sólo objetivo (SLR). Se denomina así por que prácticamente, se halla situado en el plano focal de la imagen, directamente sobre la película.

El modelo más común, el de cortinillas, está formado por dos láminas paralelas que corren por el plano focal a gran velocidad. A bajas velocidades, se abre primero la lámina más cercana al objetivo, y la otra, corre después como un telón tapando el espacio abierto por la primera.

Según se eligen velocidades superiores, los dos telones se van aproximando en sus movimientos de cierre y apertura hasta avanzar casi juntos dejando una pequeña abertura entre ellos que actúa como una pequeña línea de luz que barre el fotograma.



10

Fotografía 05  
Filtros y Efectos Fotográficos

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS  
Facultad de Arquitectura / Programa de Diseño Gráfico  
Proyecto de Graduación por Axel Barrios y Wendy Aguilar

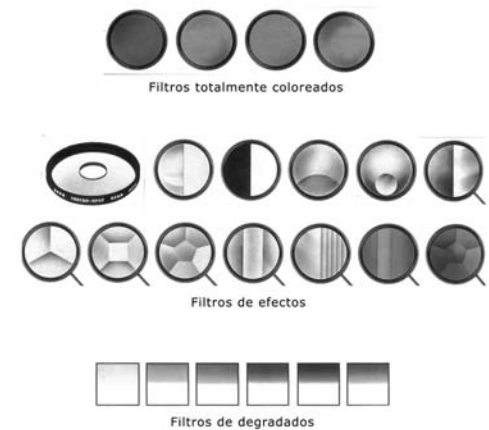
## Filtros fotográficos

La fotografía con Filtros sólo puede completar y enriquecer los conocimientos básicos. Los filtros no sirven para compensar las propias insuficiencias, con la esperanza de conseguir, así, fotografías mejores.

Los filtros pueden desempeñar diversas funciones, pero su finalidad es mejorar el mensaje de la fotografía a través de la corrección y el efecto. Lo esencial es reconocer la solución al problema y aplicar los filtros de manera óptima.

La base de la fotografía con filtro se basa fundamentalmente en el reconocimiento de dos hechos:

1. El filtro nunca debe ser una meta por sí mismo sino solo un elemento de ayuda para configurar una fotografía
2. A menudo menos es más. Una fotografía discretamente filtrada, puede tener más fuerza expresiva que otra demasiado filtrada, es decir probablemente estropeada. Como en todos los aspectos de la vida la excepción confirma la regla.



Fotografía original por: Klaus Ender

11

Fotografía 05  
Filtros y Efectos Fotográficos

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS  
Facultad de Arquitectura / Programa de Diseño Gráfico  
Proyecto de Graduación por Axel Barrios y Wendy Aguilar

## Sistemas de Filtro

Pueden adquirirse filtros en diferentes variaciones, los cuales reciben el nombre de: Filtros enroscables, Filtros de inserción, Filtros Láminas, Filtros de Gelatina

**\*Filtros enroscables:** Es la solución más sencilla para colocar un filtro delante del objetivo. Para ello la rosca del objetivo tiene que encajar con la del filtro.

**\*Filtros de inserción:** Para utilizar este sistema se necesita un portafiltros. El cual se coloca delante del objetivo mediante un anillo de acoplamiento. Este sistema comprende los diámetros del objetivo según la categoría en el que se desee.

El portafiltros tiene en total cuatro ranuras en las que se pueden insertar los diferentes filtros. De este modo la gama completa puede utilizarse en solitario o en combinación con estos portafiltros.

**\*Filtros de Láminas:** Son portafiltros que pueden plegarse y así alojar filtros, láminas, gasas, mascarar de papel y otros.

**\*Filtros de Gelatina:** Los más conocidos de estos, son los Wratter de Kodak. Logran que los colorantes se disuelvan en la gelatina, logrando así una mayor uniformidad y densidad de color.



12

Fotografía 05  
Filtros y Efectos Fotográficos

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS  
Facultad de Arquitectura / Programa de Diseño Gráfico  
Proyecto de Graduación por Axel Barrios y Wendy Aguilar

## Tipos de filtros

Por su función algunos de los tipos de filtros que existen son:

### \*Filtros multimágenes

Son filtros enroscables y dan el efecto de duplicar, triplicar, etc, la imagen según el número de veces en que esté dividido el filtro.

### \*Filtro de estrella

También llamados como filtros reticulados o difractores. Existen enroscables y de inserción. Aportan romanticismo a un ambiente luminoso. El tamaño de las estrellas depende de la intensidad de la fuente de luz reproducida y de la distancia focal que se utilice y están creados en estrellas de 2, 4, 6, 8 y 16 puntas.

### Filtro ultravioleta de bloqueo

Son de color neutro y bloquean la luz ultravioleta que causa falta de nitidez junto al mar o en la montaña. No provoca pérdidas de luz, evita la falta de nitidez y, en general, mejora la calidad de la imagen.

### Filtro difusor

Sirven para atenuar imperfecciones, efectuar correcciones en la fotografía de retrato y desnudo. Suaviza los contrastes directos a contra luz, crea bordes de luz suaves.

Fotografía original



Fotografía original por: Wendy Aguilar

Filtro Difusor



Fotografía original



Fotografía original por: Klaus Ender

Filtro de Estrella



13

Fotografía 05  
Filtros y Efectos Fotográficos

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS  
Facultad de Arquitectura / Programa de Diseño Gráfico  
Proyecto de Graduación por Axel Barrios y Wendy Aguilar



## Tipos de filtros

### \* Filtro difusor casero

Lo podemos crear a base de un pedazo de panty media de dama de color piel. Cortamos un cuadrado o círculo, dependiendo de la forma que le queramos dar a la base que haremos de cartón para que se sostenga el filtro en el lente.

Lo colocamos en la misma lo más estirado posible y posteriormente lo ajustamos al lente de nuestra cámara y dispáremos.

### \* Filtro niebla

Su efecto es comparable a los difusores. Se pueden crear diferentes intensidades teniendo en cuenta que el efecto de niebla más acusado se obtiene eligiendo la intensidad más débil.

### \* Filtro de niebla casero

Se realiza con un cuadrado de papel calco, mantequilla o papel afín, que cuente con una tonalidad blanca difuminada y muy transparente. Lo colocamos delante del objetivo y está listo para usar.

Fotografía original



Filtro Niebla



Fotografía original por: Wendy Aguilar

14

Fotografía 05  
Filtros y Efectos Fotográficos

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS  
Facultad de Arquitectura / Programa de Diseño Gráfico  
Proyecto de Graduación por Axel Barrios y Wendy Aguilar



## Tipos de filtros

15

### \* Filtro de acción

Se puede adquirir como enroscable o de inserción. Posee un centro transparente para que el motivo principal pueda identificarse. Los efectos lo envuelven con diversas distorsiones, de manera que el movimiento simulado óptimamente así como la falta de nitidez en los contornos dobles dan a la toma un carácter que le es ajeno.

### \* Filtro casero de acción

Este mismo efecto lo podemos crear utilizando un vidrio transparente delante del lente y colocando en su superficie vaselina, de la forma que se desee, tomando en cuenta que la parte central la dejaremos libre para que pueda definirse nuestro plano principal de la fotografía.

### \* Filtro de ojo de pez

Su objetivo siempre está girado hacia dentro de la trayectoria de los rayos reproduce el motivo circularmente por lo que debido al entorno define imágenes de aspecto similar a una bola de cristal.

### Filtro casero de ojo de pez

Colocaremos una lupa gruesa delante del lente de nuestra cámara y jugaremos a acercarlo o a alejarlo hasta conseguir el efecto que deseamos.

Fotografía original



Filtro de acción



Fotografía original por: Wendy Aguilar

Fotografía 05  
Filtros y Efectos Fotográficos

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS  
Facultad de Arquitectura / Programa de Diseño Gráfico  
Proyecto de Graduación por Axel Barrios y Wendy Aguilar



## Tipos de filtros

### \* Filtro degradados

Su mayor ventaja radica en que puede compensar el contraste entre un primer plano oscuro o un cielo demasiado claro o viceversa. Estos se ofrecen con soporte enroscable o inserción. Este último es el más recomendado. El efecto de estos filtros depende de la distancia focal, que del diafragma.

### \* Filtro casero de degradados

Con degradados de diferentes colores impresos en pequeños cuadros de acetato que abarquen la montura del lente, tendremos imágenes totalmente diferentes tomadas de una misma imagen.

### \* Filtro totalmente coloreado

Son de un intenso colorido, son usados para que todo quede sumergido en un color dominante. Son aconsejables para usarlos a contra luz y en niebla.

### \* Filtro casero totalmente coloreados

Haremos filtros totalmente coloreados con láminas, creadas con acetatos coloreados o impresos en tonos uniformes y los colocaremos delante de nuestro objetivo antes de realizarla exposición fotográfica.

Fotografía original



Filtro degradados



Fotografía original por: Axel Barrios

Fotografía original



Filtro totalmente coloreado



Fotografía original por: Axel Barrios

16

**Fotografía 05**  
Filtros y Efectos Fotográficos

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS**  
Facultad de Arquitectura / Programa de Diseño Gráfico  
Proyecto de Graduación por Axel Barrios y Wendy Aguilar

## Tipos de filtros

### Filtros de Juegos creativos de viñetas

Este juego está constituido por varias cartulinas negras o de colores que permiten diferentes formas intencionadas, la variedad que se tenga depende de la imaginación ya que varía, desde efectos de binoculares, corazones, cerraduras, etc.

Los colocamos en un ligero soporte de plástico, para determinar el enfoque adecuado, la única ayuda es el ajuste del diafragma, de trabajo, puesto que la distancia focal y el diafragma deciden el mensaje de la fotografía o el efecto de la misma.

### Filtros de blanco y negro

Los filtros que se aplican en la fotografía en blanco y negro son con la finalidad de lograr una intensidad óptima.

Por una parte corrigen la insuficiente conversión de los colores en tonos grises, y por otra, acentúan sus tonos grises hasta convertirlos en valores tonales gráficamente eficaces. Los filtros por orden de importancia son:

- amarillo
- verde
- rojo
- verde - amarillo
- naranja
- azul

Fotografía original



Filtros de Juegos Creativos de Viñetas



Fotografía original por: Axel Barrios

17

**Fotografía 05**  
Filtros y Efectos Fotográficos

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS**  
Facultad de Arquitectura / Programa de Diseño Gráfico  
Proyecto de Graduación por Axel Barrios y Wendy Aguilar

**Filtro amarillo**

Puesto que en la película para blanco y negro la proporción azul de los colores no se traduce correctamente, este color necesita una corrección. Todos nosotros hemos visto cielos sin expresión, en los que ni siquiera resaltan las nubes, en caso de haberlas.

Este defecto, que una película sensible a todos los colores (es decir, ortopanromática) no debería presentar, **debe corregirse mediante un color complementario**. La mejor solución es utilizar un filtro amarillo que puede reproducir bastante fielmente el azul. Este filtro aclara su propio color, es decir, nubes blancas, piel humana, pecas, etc.,. Por lo que resulta especialmente adecuado para paisajes, retratos, desnudos y arquitectura.

**Filtro verde - amarillo**

Al color amarillo se le añade un suave verde que únicamente compensa dos colores reproducidos en su conversión en blanco y negro. Este filtro se utiliza cuando en el motivo aparecen árboles u otro tipo de vegetación verde. En cierto modo sustituye el filtro amarillo; aunque aclara al mismo tiempo los árboles, o las imágenes en donde predomina el color verde, etc, en la fotografía en blanco y negro.

Fotografía original



Filtro verde - amarillo



Fotografía original por: Wendy Aguilar

**Filtro Verde**

Está, prácticamente, reservado a la fotografía de vegetación verde porque así el verde no aparece negro. Las hojas y las pinochas se reproducen con más matices y adquieren un aire de verano.

**Filtro Naranja**

Este filtro puede utilizarse como filtro de efecto, porque oscurece de manera evidente los tonos azules. Cuando en la fotografía aparecen nubes blancas, el cielo tiene casi un aspecto de tormenta.

Asimismo los árboles verdes se iluminan y recuerdan a olivos cuyas hojas atravesadas por la luz poseen el típico aspecto meridional que hace parecer estival un paisaje con árboles.

Los cuerpos bronceados (especialmente en los desnudos) producen un efecto mucho más simpático porque las bandas textiles existentes desaparecen casi por completo.

Fotografía original



Filtro verde



Fotografía original por: Wendy Aguilar



### Tipos de filtros en película Blanco y Negro

#### Filtro Rojo

Esta diseñado para obtener efectos de luz de luna, crear la impresión de tormenta así como escenas dramáticas.

El color azul del cielo se convierte casi en negro, el rojo se vuelve claro como el blanco y la arena, la nieve y la escarcha aparecen como puras estructuras. Las pieles bronceadas salen muy claras en la fotografía, los tejidos uniformes e incluso los horizontes brumosos adquieren contornos, ya que el filtro rojo atraviesa perfectamente la bruma. Con este filtro es posible hacer toma lejana incluso si la vista es mala, y también con la luz en la espalda se puede lograr una atmósfera aceptable. Los mejores resultados se consiguen al fotografiar rocas cretáceas bajo un cielo azul.

#### Filtro Azul

Es un filtro de definición fría por lo que reprime la definición del cielo azul. Reproduce en color azul muy claro y en la fotografía de paisajes no da un buen efecto. Pero para crear efectos de niebla es muy útil. En los retratos sólo tiene sentido utilizar un filtro azul cuando la tez del modelo es perfecta, y en el mejor de los casos cuando tiene ojos azules. En este caso el color de los ojos aparece muy claro.

Fotografía original



Filtro rojo



Fotografía original por: Klaus Ender

Fotografía original



Filtro azul



Fotografía original por: Klaus Ender

20

Fotografía 05  
Filtros y Efectos Fotográficos

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS  
Facultad de Arquitectura / Programa de Diseño Gráfico  
Proyecto de Graduación por Axel Barrios y Wendy Aguilar



### 2.6.6. Portada y contraportada de carpeta de material

Contenedor de libros y papeles. Carpeta útil de escritorio que consiste en una pieza rectangular, generalmente de cartón o plástico, que, doblada por la mitad y atada con cintas, gomas o cualquier otro medio, sirve para guardar o clasificar papeles, dibujos o documentos. (Microsoft Encarta 2005)

Debido a las necesidades de salvaguardar el material didáctico de apoyo para la asignatura de Fotografismo, se buscó el mecanismo de protección en forma grupal de todo el material. Por lo que se creyó conveniente la utilización de un cartapacio con hojas plásticas impermeables, para guardar el material que se entregaría al programa de Diseño gráfico de FARUSAC, la biblioteca de FARUSAC y la biblioteca central de USAC.

Este cartapacio se personificó a través de una portada y contra portada, con el diseño que identifica el proyecto de apoyo para la



# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



asignatura de Fotografismo. Por lo que se utilizó en el fondo, el color azul en degradé con pigmentos de su mismo tono.

El recorrido visual de la portada de la carpeta inicia de la esquina superior izquierda al centro inferior del formato; debido a que el primer elemento que se colocó en la diagramación fue el título del proyecto, éste se convirtió en el punto de inicio del mismo.

Posteriormente, el recorrido visual se enfatizó en la imagen que identifica el proyecto; la cual está integrada por la cámara fotográfica, la película en forma curva y una mariposa. Esta composición se ubicó al centro del formato del área de trabajo.

Finalizando el recorrido con el logotipo de la universidad, acompañado del nombre de la USAC, seguidamente de FARUSAC y concluyendo con el nombre del programa al que pertenece el proyecto, D.G.

Se diseñó una contraportada para la carpeta de trabajo, la cual fué diagramada con un recorrido visual directo ascendente a descendente en forma vertical, al centro del área de trabajo.

La contraportada cuenta con el fondo de color azul en degradé; una imagen al centro del formato, integrada por una película fotográfica poseionada en forma vertical, en línea curva; acompañada por una mariposa.

Al final de la imagen descrita con anterioridad, está el título que identifica el material, que contiene la carpeta del proyecto, en tono blanco para que cree un buen contraste con el fondo y sea legible al usuario, concluyendo de esa manera el recorrido visual con el logotipo que identifica a los creadores del material didáctico de apoyo.



# MATERIAL DIDÁCTICO

*Filtros y Efectos Fotográficos*

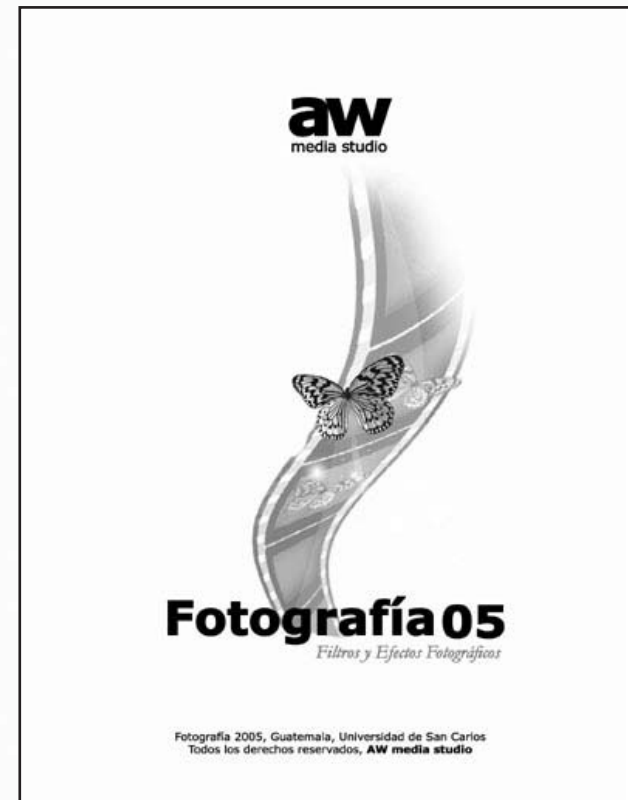
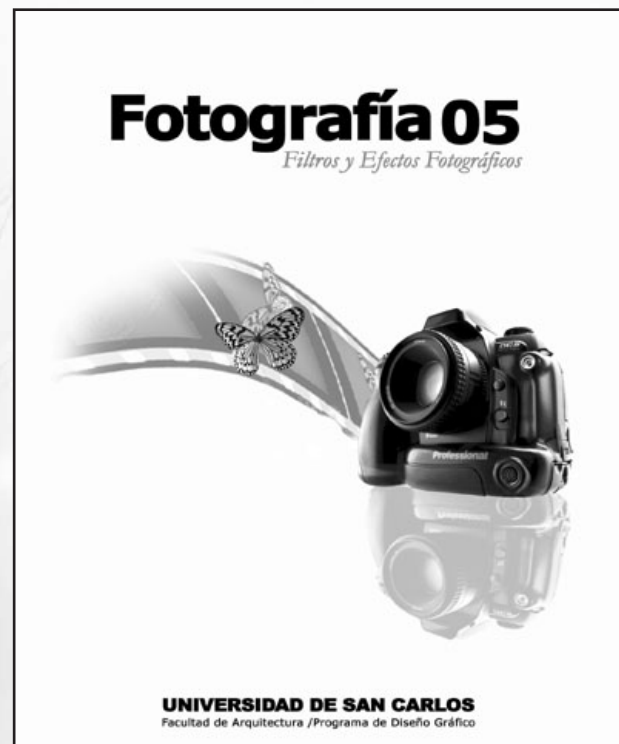


Estas piezas son a full color pero debido al sistema de impresión se muestran con un fondo de color blanco para que sea más legible.

Ejemplo de carpeta de materiales:

Portada de carpeta a full color:

Contraportada de carpeta a full color:





## 2.6.7. Portada y contraportada de CD

### 2.6.7. 1. Portada de CD

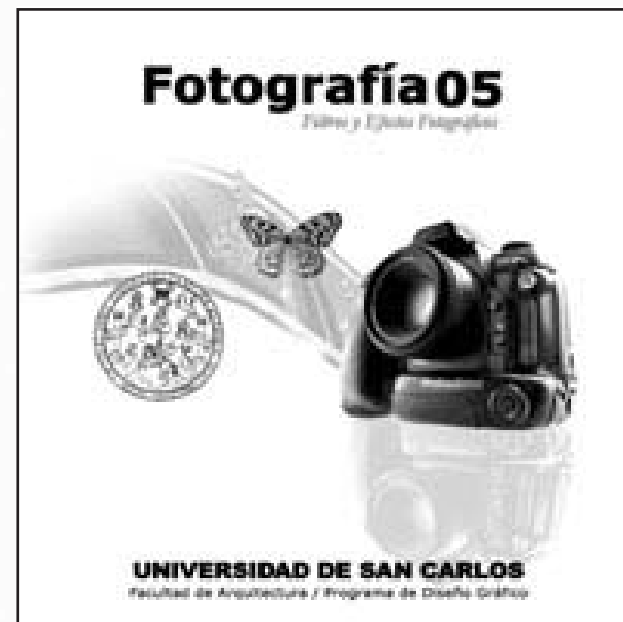
Es el primer plano o carátula de un documento impreso donde se da a conocer la personalidad del documento.

([www.lacasadelacomunicacion.com](http://www.lacasadelacomunicacion.com))

Es recomendable que cada una de las piezas de diseño, estén debidamente identificadas, para que el catedrático, estudiante o usuario interesado en el material, lo pueda ubicar sin ningún inconveniente.

Para combatir los deterioros que pudiera sufrir el CD que contiene el manual interactivo, se creyó conveniente que el mismo esté salvaguardado en una caja de CD, donde pueda permanecer libre de daños, de rayones por caídas o roces con otros materiales.

De esta manera, surgió la necesidad de identificar con la imagen que personifica el proyecto, la caja que guardaría el material interactivo.







# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



izquierda del formato se ubicó el título del contenido; posteriormente, se continuó el recorrido visual con el índice de contenido del manual interactivo, en tipografía verdana, en altas (mayúsculas) y bajas (minúsculas) en tono blanco.

Del lado derecho del área de trabajo, se finalizó el recorrido visual con la imagen que se utilizó en la contraportada de la carpeta; la cual estaba integrada por una composición de una película fotográfica en forma curva en dirección vertical, acompañada de una mariposa.

Esta pieza fue impresa a full color pero por motivo del sistema de impresión y legibilidad se muestran en blanco y negro.

### **2.6.8. Impresión de CD**

Por su característica propia, es capaz de trabajar prácticamente sobre cualquier material o superficie, siendo el método ideal para realizar sus funciones de la manera más rápida, limpia y económica.



# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



Este medio impreso se ha empleado con la finalidad de proteger el polímero del CD ya que éste tiene un tiempo de vida determinado.

Se buscó un método impreso económico, debido a la reducida cantidad de CD que se entregará a la entidad educativa.

Este material utiliza full color pero debido a la carencia de legibilidad por parte del sistema de impresión fue necesario mostrarlo con un fondo blanco para que pudiera ser visible.

El papel en que se imprimirá este diseño es papel adhesivo, lo cual facilita su colocación en el polímero del CD y no daña el mismo.

El diseño de la impresión de CD, se llevó a cabo con una diagramación lineal central y un recorrido visual de arriba hacia abajo, debido al área de impresión.

Al igual que todas las piezas de diseño que conforman la propuesta gráfica justificada, la impresión del CD, cuenta con un fondo de color azul.

El titular central del proyecto, se ubicó en la parte superior central del formato, posteriormente, se continuó con el recorrido visual en el lado izquierdo del troquel, donde se posicionó el logotipo que identifica a los autores del material didáctico.

En el lado derecho central del área de impresión está la imagen de la cámara fotográfica que se ha utilizado en las demás piezas del proyecto, y, se finalizó el recorrido visual de esta pieza con el logotipo de la USAC, acompañado del nombre de la USAC, el nombre de FARUSAC y el nombre del programa de Diseño gráfico.





## CAPÍTULO 3

### **Etapas evaluativa**

En ésta se debe poner a prueba la eficacia de las piezas diseñadas. Es aquí donde se verifica si la solución definitiva responde al objetivo planteado.

(Ovalle Otto, Seminario, Usac 2004)

Esta evaluación se debe realizar objetivamente a los tres campos que abarca el proceso de diseño, los cuales son:

- el diseñador gráfico,
- el cliente,
- el grupo objetivo.

De esta manera en el desarrollo del presente capítulo se muestra cada uno de los procedimientos que se realizaron para llevar a cabo la etapa evaluativa, debido a que se debe comprobar si se logró el planteamiento inicial. Es aquí donde se verifica si la solución propuesta, responde al objetivo del emisor.

Para determinar la eficacia de las piezas fue necesario realizar una prueba piloto

con una muestra del grupo objetivo. Por lo que se analizó la eficacia de la propuesta, a través de prueba piloto y la técnica de encuesta, con la finalidad de recabar información para evaluar las reacciones inmediatas ante los aspectos formales y de contenido de las piezas, así como los efectos de comunicación que los mensajes visuales recaban.





Para obtener una respuesta eficiente a la solución gráfica planteada ante la problemática expuesta en el presente proyecto, mostramos a continuación el procedimiento realizado para la comprobación de la eficacia de las piezas gráficas a través de la técnica empleada, los instrumentos utilizados, el perfil del informante, los procedimientos realizados y el resultado de los mismos.

### **3.1. Técnica**

La técnica nos indica con claridad la manera de proceder para aplicar los instrumentos durante la investigación.

Para llevar a cabo la validación de las piezas se empleó la técnica de “la encuesta”, la cual facilita obtener información variada a través de reportes escritos, así mismo, permite describir, explicar y predecir los hechos.

Cabe mencionar que la encuesta es considerada como la técnica más utilizada en investigación social. La encuesta no se limita a recabar información acerca de las opiniones o actitudes de la población, como en el caso de las encuestas de opinión pública o sondeo.

Tampoco se limita a la descripción de porcentajes de individuos que presentan ciertas características, más bien, constituye un medio efectivo para conocer las relaciones de causa y efecto de un fenómeno, es decir, para la comprobación de hipótesis o para obtener información que permita describir, explicar y/o predecir los hechos. (Ovalle Otto, Seminario, Usac 2005)

### **3.2 . Instrumentos**

El instrumento de la encuesta, es la boleta o cuestionario. La elaboración de una boleta de encuesta requiere contemplar aspectos formales y aspectos de contenido. En el nivel formal, el primer paso es la







organización de la información, teniendo especial cuidado en los aspectos siguientes: encabezado, cuerpo y datos complementarios.

### **3.2.1. Encabezado**

Se debe colocar en la parte superior de la boleta. Incluye un número de código, identificación de la investigación, así como de la asociación, el propósito de la encuesta y las instrucciones sobre cómo responder las diferentes preguntas planteadas en la boleta. (Ovalle Otto, Seminario, Usac 2005)

### **3.2.2. Cuerpo**

Se refiere al conjunto de cuestionamientos, que evalúan la validación de los distintos elementos que conforman las piezas gráficas.

Los cuestionamientos se realizan con base en su atractivo visual; la utilización del color, el uso de la tipografía, la colocación y aplicación del logotipo, así como el propósito de las piezas. (Ovalle Otto, Seminario, Usac 2005)

### **3.2.3. Datos complementarios**

Generalmente incluye las observaciones para indicar algún incidente a tomar en cuenta para realizar la interpretación, así como datos de control usados en la investigación. Tales como nombre del encuestador, fecha, hora, etc.

(Ovalle Otto, Seminario, Usac 2005)

### **3.2.4 Tipos de preguntas**

En la realización de una encuesta se debe tomar en cuenta el tipo de cuestionante que se realiza, debido a que se reconocen, básicamente los tipos de preguntas: preguntas cerradas, son las que únicamente permiten repuestas pertinentes con repuestas de si y no.

Preguntas abiertas, permiten un mayor rango de respuestas, su uso es recomendable cuando a encuesta se aplica a poblaciones poco numerosas, debido a que su procesamiento e interpretación requiere bastante tiempo y esfuerzo del investigador.





Preguntas semi-cerradas, son las que requieren ampliar respuestas dando alguna explicación generalmente corta, por lo que se utiliza si no y porqué?.

Preguntas de respuesta en abanico, estas preguntas se acompañan de un conjunto de posibles respuestas entre las cuales el informante debe elegir la que mejor exprese su opinión.

#### **3.2.4.1. Aplicación del tipo de pregunta**

La boleta de encuesta se realizó con preguntas semi cerradas, del tipo "SI NO ¿Porqué?". Esto debido a que las mismas requieren ampliar la respuesta dando alguna explicación, del motivo por el que se responde de esa manera.

(Ovalle Otto, Seminario, Usac 2005)

Esto nos sirvió como fuente de información, para conocer sobre las expectativas del encuestado.

#### **3.2.4.2. Organización de las preguntas**

Es recomendable organizar las preguntas por su naturaleza, lo que permite agruparlas y darle secuencia dentro de la boleta.

Las preguntas se organizaron con la finalidad de validar todas las piezas gráficas, iniciando con preguntas generales de los aspectos que tienen en común las piezas y continuar con las preguntas específicas que diferencian al diseño y cada una de las características con las que cuentan las piezas gráficas justificadas.

Ya que finalmente, cabe indicar que existe suficiente evidencia para prever que un informante aporta información cualitativamente más interesante, si el orden de las preguntas parte de aspectos menos personales hasta llegar a preguntas directas que comprometen su opinión.





### 3.3. Desarrollo de la encuesta

Debido a que se contaba con dos tipos de grupos objetivos; se debía evaluar la eficacia de las piezas en enfoques diferentes; por lo que se realizaron dos tipos de encuesta y dos tipos de explicación del material, pero, al final, ambas terminaban en un mismo objetivo: mejorar el material didáctico de apoyo para la asignatura de Fotografismo.

La boleta de encuesta dirigida al grupo objetivo primario, se llevó a cabo por medio de la evaluación a los catedráticos del área de fotografismo y debido a que el material es de tipo audiovisual, el mismo pudo ser evaluado por catedráticos de asignaturas afines.

Las cuestionantes realizadas hacia este grupo objetivo se hicieron para el mejoramiento del material y la evaluación del uso del mismo.

Encuesta realizada a los catedráticos del área de fotografía o asignatura afín.

**Fotografía 004**  
Filtros y Efectos Fotográficos

**aw**  
MEDAFORMA

Universidad de San Carlos de Guatemala, Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Proyecto de Investigación, Guatemala 2016.

Comprobación de la eficacia de las piezas del material didáctico de filtros y efectos fotográficos para el mejoramiento del aprendizaje y comprensión de la asignatura de Fotografismo del programa de Diseño Gráfico de FADIGA durante el periodo de octubre del 2016.

Señalaremos: si continuamos en la presente una serie de preguntas directas, las cuales deberá responder según su criterio colocando una X en los espacios de SI o NO, lo indicará el por qué de su respuesta, agradeceremos que trate de no dejar respuestas en blanco.

Nombre de la Asignatura que imparte: \_\_\_\_\_  
Fecha: \_\_\_\_\_

1. Según los avances de la tecnología, cree que es conveniente mejorar el material didáctico de apoyo para la asignatura que es impartido dentro del programa de Diseño Gráfico?  
SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_

2. ¿Considera usted que es conveniente utilizar este tipo de material didáctico de apoyo para la asignatura de Fotografismo?  
SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_

3. ¿Le ha sido comprensible el contenido del folleto interactivo y escrito?  
SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_

4. ¿El texto que se presenta en el manual escrito, considera que tiene un tamaño adecuado y es legible?  
SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_

5. ¿Cree que las piezas gráficas diseñadas cubren las necesidades del estudiante, a la hora de impartir el tema tratado?  
SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_

6. ¿Considera usted que el contenido de este tipo de material de apoyo es claro o no está bien estructurado?  
SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_

7. ¿Le interesaría utilizar material didáctico para la asignatura de Fotografismo, que se desarrolle material de apoyo para las demás asignaturas del programa de Diseño Gráfico?  
SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_

8. ¿Considera que este material es útil y le recomendaría a sus alumnos?  
SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_

9. ¿Qué recomendaría usted para mejorar el material didáctico de apoyo para la asignatura de Fotografismo?  
SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_

10. ¿Considera usted que este proyecto de graduación, es factible para la mejora del desarrollo de la educación de los estudiantes del programa de Diseño Gráfico?  
SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_



# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*




Para la encuesta dirigida al grupo objetivo secundario, se utilizó una boleta de diez preguntas, organizadas en un solo bloque para establecer la opinión de las piezas gráficas, así como el resultado de los nuevos conocimientos adquiridos en la exposición del material.

Las preguntas se realizaron con la finalidad de recabar información, para evaluar si el material puesto en práctica llenaba los requisitos necesarios para ser utilizado, como material educativo de apoyo y para conocer las variantes que se requerían para que fuera un material netamente atractivo y funcional.



Encuesta realizada a la muestra evaluativa de los estudiantes del programa de Diseño gráfico.

**Fotografía 04**  **aw**  
MEDIASTUDIO

Universidad de San Carlos de Guatemala, Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Proyecto de Graduación, Sistema 2,004.

Comprobación de la utilidad de los pasos del material didáctico de filtros y efectos fotográficos para el mejoramiento del aprendizaje y comprensión de la exposición de fotografías en el programa de Diseño Gráfico de FADUNAC durante el período de octubre del 2,004.

**Instrucciones:** A continuación se le presenta una serie de preguntas directas, las cuales deberá responder según su criterio considerando una X en los espacios de SI o NO, los indique si por qué de su respuesta. Agregarémosle sus datos de no dejar respuestas en blanco.

No. de Carné: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ M. \_\_\_\_\_ P. \_\_\_\_\_

- ¿Considera usted que es conveniente utilizar este tipo de material didáctico de apoyo para la enseñanza de Fotografía?  
SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_
- ¿Le ha sido comprensible el contenido del folleto interactivo y escrito?  
SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_
- ¿Cree que el contenido de cómo crear y utilizar un filtro casero es comprensible para el lector?  
SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_
- ¿El texto que se presenta en el manual escrito, considera que tiene un tamaño adecuado y es legible?  
SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_
- ¿Existe algún elemento que contradiga las piezas de diseño que no sea de su agrado?  
SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_
- ¿Desea usted que el contenido de este material de apoyo se deba o no ampliar?  
SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_
- ¿Cree que el contenido de este material interactivo es de gran ayuda para el lector del contenido?  
SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_
- ¿Considera usted que el contenido de este material interactivo es de gran ayuda para el lector del contenido?  
SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_
- ¿Cree que este tipo de material interactivo es de gran ayuda para el lector del contenido?  
SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_
- ¿Cree que al usar la enseñanza de Fotografía, hubiera contactado con este material, cree que hubiera mejorado su comprensión en la temática de cada una de las formas que conforma el contenido de este material?  
SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_

Ejemplo de encuesta dirigida a población estudiantil.





### **3.4 Técnica de recolección de información**

La recolección de información está basada en la consulta de 5 informantes del grupo objetivo primario y 50 informantes del grupo objetivo secundario, seleccionados a juicio con base en los perfiles del informante preestablecido, como se describen en los incisos 2.1.1. y 2.1.2. por separados y unificados en el inciso 3.4 perfil del informante.

En la recolección de información, la técnica de exposición y encuesta evaluativa, jugaron un papel muy importante, ya que el objetivo de su utilización fue con la finalidad de recabar información complementaria sobre aspectos cualitativos y cuantitativos que permitieran la eficacia de las piezas.

### **3.5. Perfil del informante**

La elaboración de este proyecto está designado a mejorar la comprensión de los alumnos de fotografismo. Pero debido a que los estudiantes o futuros estudiantes de esta asignatura, cuentan con una carencia de información sobre el tema de filtros fotográficos, la validación de este proyecto se realizó con alumnos que ya habían cursado dicha asignatura, obteniendo así resultados muy positivos, ya que la mayoría de los validados demostraron haber obtenido nuevos conocimientos. Lo que nos lleva a obtener una resolución satisfactoria, debido a que sí la población estudiantil que cuenta con conocimientos básicos sobre los temas expuestos en este material, han adquirido nuevos conocimientos, sobre la materia; cuando el catedrático imparta sus clases magistrales a los nuevos estudiantes de dicha asignatura y utilice este material como fuente de apoyo, el nivel de comprensión de los alumnos será mejor debido a la ejemplificación de cada uno de





los temas desarrollados. Por lo que el perfil del informante está integrado por:

- catedráticos asignados para el área de fotografía y estudiantes del programa de Diseño gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala,
- personas de 22 a 60 años de edad y 18 a 30 años de edad,
- estado civil solteros o casados,
- de sexo masculino o femenino,
- egresados y estudiantes universitarios,
- trabajadores en el medio comunicacional del país,
- personas activas, innovadoras, les gusta probar cosas nuevas,

- poseen intereses sobre el diseño y la fotografía, poseen criterio propio,
- propietarios del equipo básico de fotografía,
- de estatus socioeconómico medio y medio alto,
- habitantes de la ciudad capital, Antigua Guatemala, Chimaltenango y departamentos y municipios cercanas a la ciudad capital.

### **3.6. Procedimiento para la comprobación de la eficacia de las piezas**

Se realizaron ocho citas, para llevar a cabo la evaluación de la comprobación de la eficacia de las piezas.





Cinco citas al grupo objetivo primario, debido a que las mismas se realizaron en forma individual, y, tres a la muestra del grupo objetivo secundario.

En la comprobación de la eficacia de las piezas, realizada al grupo objetivo primario, se les daba una pequeña explicación a los catedráticos sobre el motivo de la realización del proyecto, sus fines y objetivos.

Se les habló a grandes rasgos sobre el manejo del manual interactivo, para que ellos pudieran experimentar en forma personal, si su uso implicaba alguna dificultad o alguna acción que fuese inexplicable para un buen desenvolvimiento en el desarrollo de una clase magistral.

En la segunda fase se les dió un tiempo indefinido para que pudieran interactuar con el material y con cada una de las piezas gráficas que integran la propuesta gráfica justificada.

Se resolvieron algunas dudas sobre las licitantes de las funciones del material, por lo que posteriormente se prosiguió a validar la eficacia de las piezas a través de la encuesta.

La comprobación de la validación de las piezas gráficas, para el grupo objetivo secundario, que integraba la población estudiantil, consistió en:

- definir el día de la evaluación con los informantes,
- el día asignado se dió una breve explicación del proyecto realizado.
- se presentaron las piezas gráficas, que integran la propuesta gráfica justificada,
- el material didáctico interactivo se expuso, conjuntamente con las piezas complementarias,





- a través de la boleta se validó la funcionalidad de las piezas,
- se llevó a cabo la resolución de dudas, que la exposición del proyecto creó en los oyentes del grupo objetivo secundario.

### **3.7. Análisis e interpretación de resultados**

El análisis e interpretación de resultados, empezó a dar sus frutos en forma inmediata en los días que se llevó a cabo la comprobación de la eficacia de las piezas ya que en las reuniones con el grupo objetivo secundario, se iniciaba con una pequeña introducción donde se les informaba acerca del tema del proyecto de graduación, los motivos por los que se había querido realizar el mismo y las mejoras educativas que se quería dejar a las nuevas generaciones de la población estudiantil del programa de Diseño gráfico

de FARUSAC, por lo que esto despertaba el interés de los mismos por conocer más acerca del tema.

Ya que se tenía la atención de los estudiantes en el proyecto, se prosiguió a presentar cada una de las piezas gráficas que integraban la propuesta gráfica del material.

En forma breve se trató de mostrar todo el contenido que cubre el manual interactivo; se finalizó esta demostración exponiendo cada uno de los puntos que se desarrollan en la interactividad de filtros, demostrando así cada una de las acciones y funciones con las que cuenta este material.

Finalizada la exposición preguntamos a los presentes, cuántos de ellos hubieran mejorado su comprensión de las temáticas





# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



expuestas, si en el momento en que cursaron esta asignatura se hubiera contado con este material.

Muchos de ellos comentaron en forma positiva que sí, efectivamente, si hubieran contado con un material de apoyo como este, su comprensión hubiera mejorado.

Algunos de ellos nos enfatizaron que habían obtenido nuevos conocimientos en la exposición de este material.

Otros nos enfatizaron su inquietud por abarcar más temas para ampliar el material. Pero debido a que el tema central de investigación del presente proyecto es "filtros fotográficos", no se pueden ampliar otras temáticas en general, ya que se perdería el enfoque del mismo.

Se nos sugirió por parte del grupo objetivo ampliar el número de tamaño de letra de

las piezas, debido a que por ser un tamaño diez constaba su legibilidad de lectura. Por lo que en los artes finales se presenta el material en una numeración mayor.

De esta manera se culminó el análisis e interpretación de resultados a través de las respuestas obtenidas con cada una de las encuestas realizadas a los grupos objetivos.

### **3.8 Respuestas gráficas de las encuestas realizadas para la recolección de información**

Se pudo comprobar el porcentaje positivo y negativo de cada uno de los cuestionamientos planteados para los grupos objetivos en la encuesta, por medio de la realización de gráficas de barras. A continuación se presentan las respuestas obtenidas en las tabulaciones realizadas a



# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



cada una de las preguntas que conformaban la muestra evaluativa.

Por cada pregunta se realizó una gráfica, donde se muestra una columna con el porcentaje de respuesta positivas, otra columna con el porcentaje de respuestas negativas y la última que muestra el porcentaje de ¿por qué?, planteados por la muestra evaluada.

Con la finalidad de ejemplificar mejor el punto de vista de los evaluados, se colocó a la par de cada gráfica, los ¿por qué? con los que concordaban en su mayoría el grupo objetivo, para reafirmar sus respuestas negativas o positivas.

De esta manera se obtiene una mejor visualización de las necesidades con las

que cuenta el grupo objetivo primario y secundario. Y se puede evaluar si las mismas pueden ser solventadas en gran manera, por medio del material sugerido en la propuesta gráfica justificada.

En las primeras diez páginas que se presentan a continuación, se muestran las gráficas de respuestas obtenidas, en las tabulaciones hechas con las boletas de encuesta, al grupo objetivo primario.

Posteriormente, se muestran en diez hojas, las respuestas alcanzadas en las tabulaciones realizadas, sobre la encuesta a los alumnos que integraban el grupo objetivo secundario, por medio de gráficas de tablas.

Las gráficas, están diseñadas sobre un fondo que representa una cámara fotográfica, con la finalidad de mantener unidad en la temática que se está evaluando.





## pregunta 1

Según los avances de la tecnología, cree que es conveniente mejorar el material didáctico de apoyo para las asignaturas que se imparten dentro del programa de diseño gráfico?

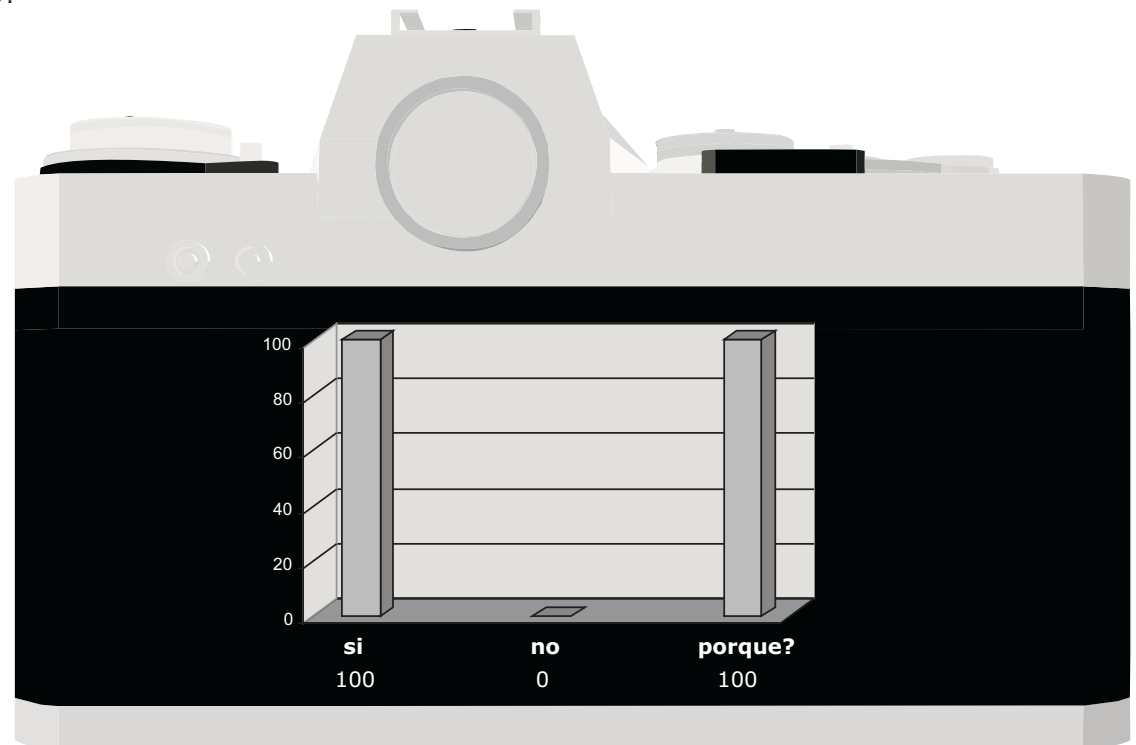
si      no      ¿por qué?

### ¿Por qué?

por que las técnicas que se enseñan no se aplican.

por que la tecnología dicta las tendencias y el diseñador hace uso de ella.

### 3.8.1 Grupo objetivo primario





## pregunta 2

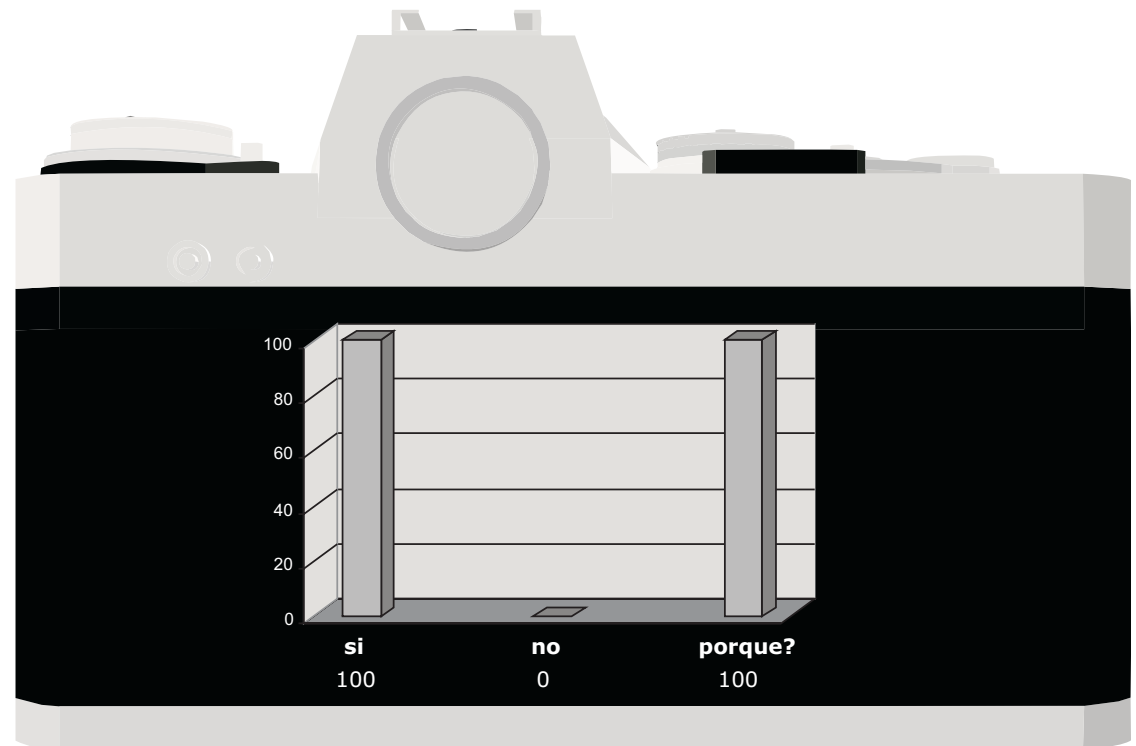
Considera usted que es conveniente utilizar este tipo de material didáctico de apoyo para la asignatura de fotografía?

si      no      ¿por qué?

### ¿Por qué?

Por que es un curso 100% visual que debe apoyarse en el material expuesto en clase.

Es muy interactivo.







## pregunta 3

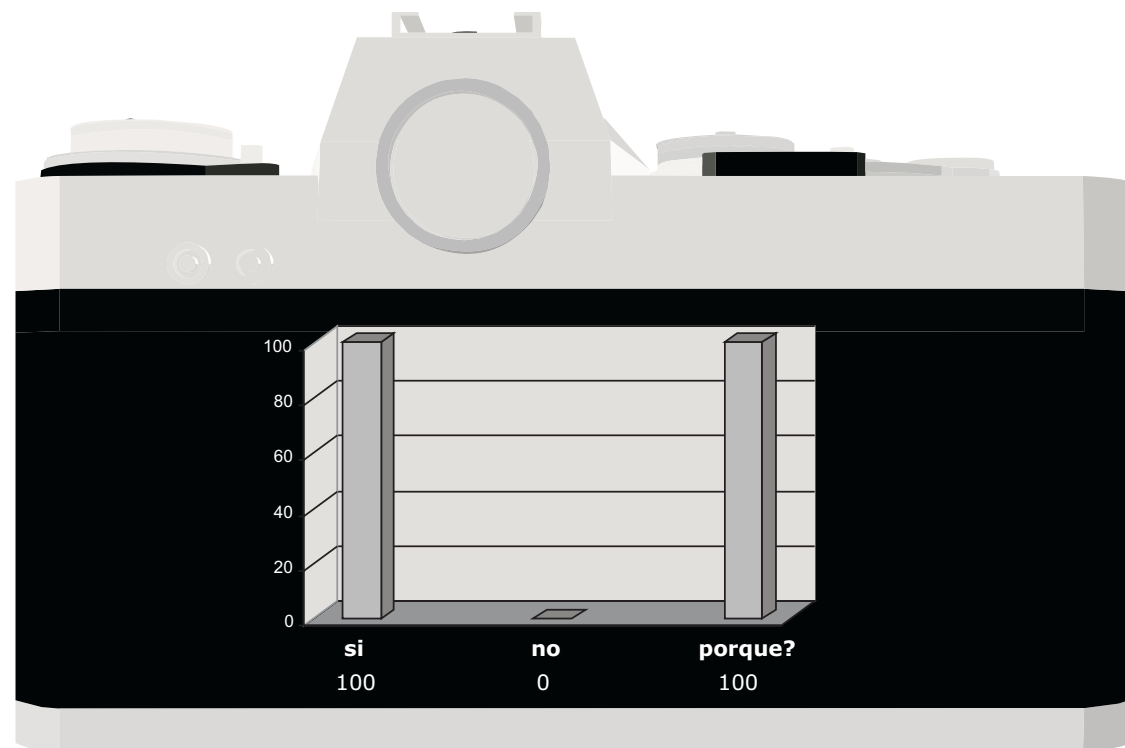
Le ha sido comprensible el contenido del folleto interactivo y escrito?

si      no      ¿por qué?

**¿Por qué?**

Con algunas aclaraciones para leerse mejor.

Utiliza ejemplos claros concisos.





## pregunta 4

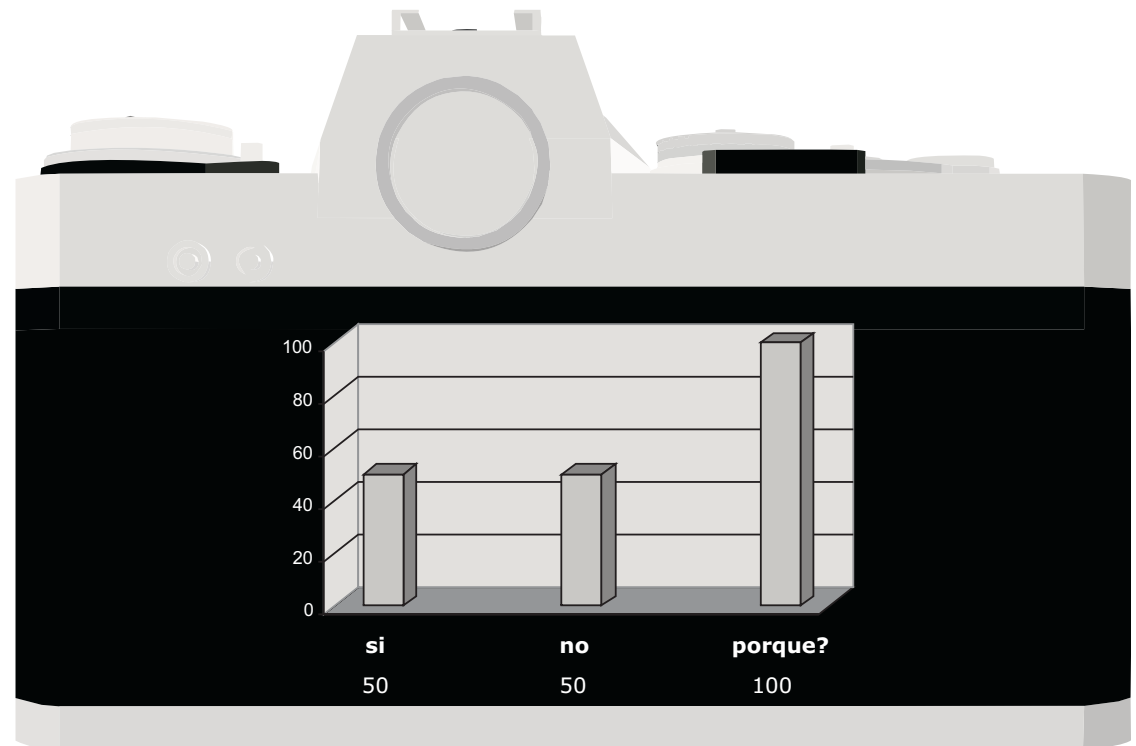
El texto que se presenta en el manual escrito, considera que tiene el tamaño adecuado y es legible?

si      no      ¿por qué?

### ¿Por qué?

Por que se pierde con el fondo y hay mucho movimiento de gráficos.

Es suficiente para ser claro y legible.





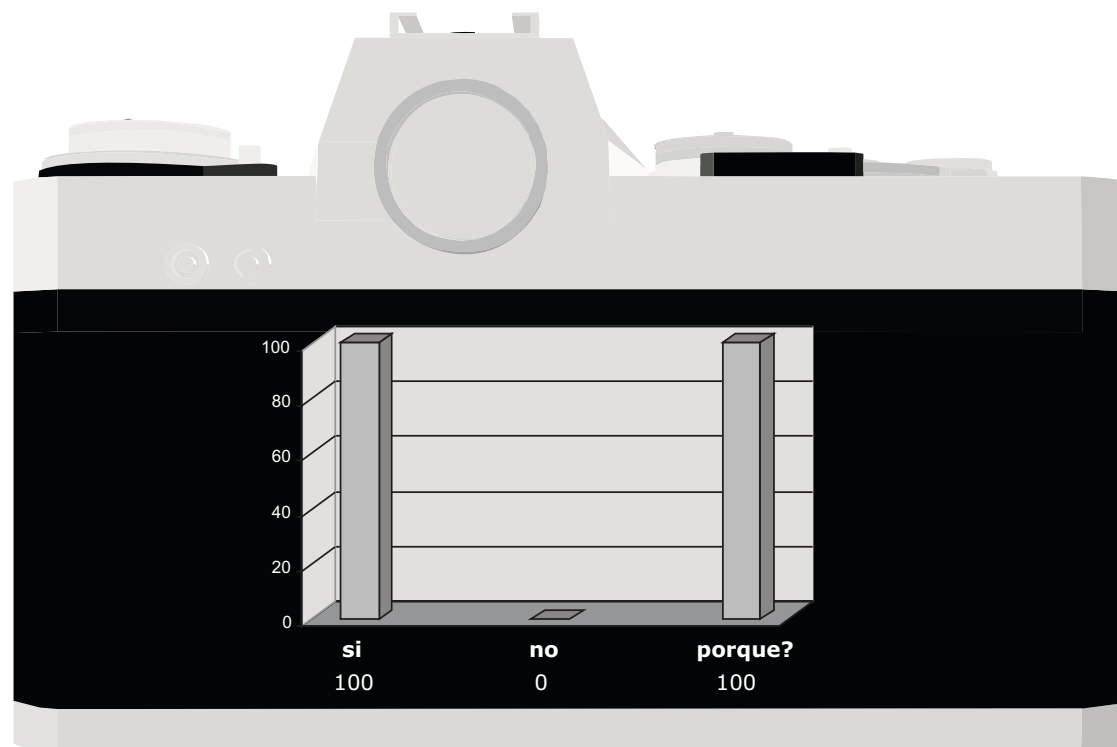
## pregunta 5

Cree que las piezas gráficas diseñadas cubren las necesidades del catedrático, a la hora de impartir su clase magistral?

si      no      ¿por qué?

**¿Por qué?**

Son llamativas e interantes.





## pregunta 6

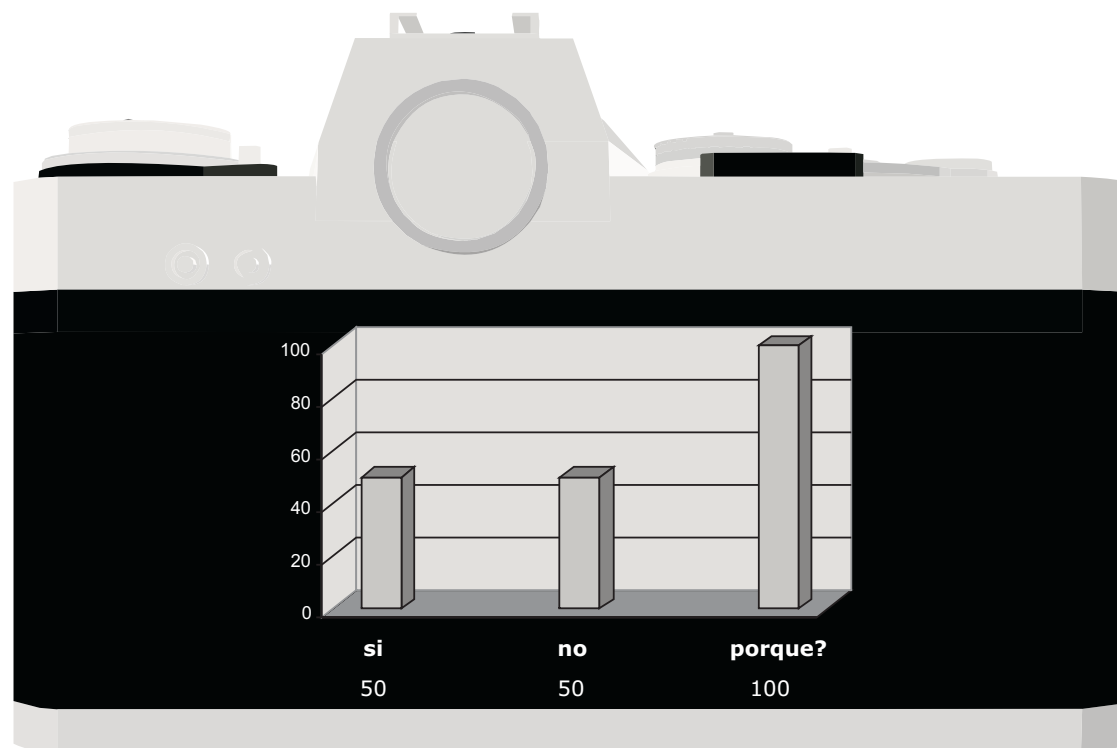
Sugiere usted que el contenido de este material de apoyo se deba o no ampliar?

si      no      ¿por qué?

### ¿Por qué?

Es el contenido adecuado.

Podría ser interesante aumentarle en el futuro.







## pregunta 8

Usted usaría este material y lo recomendaría a sus alumnos?

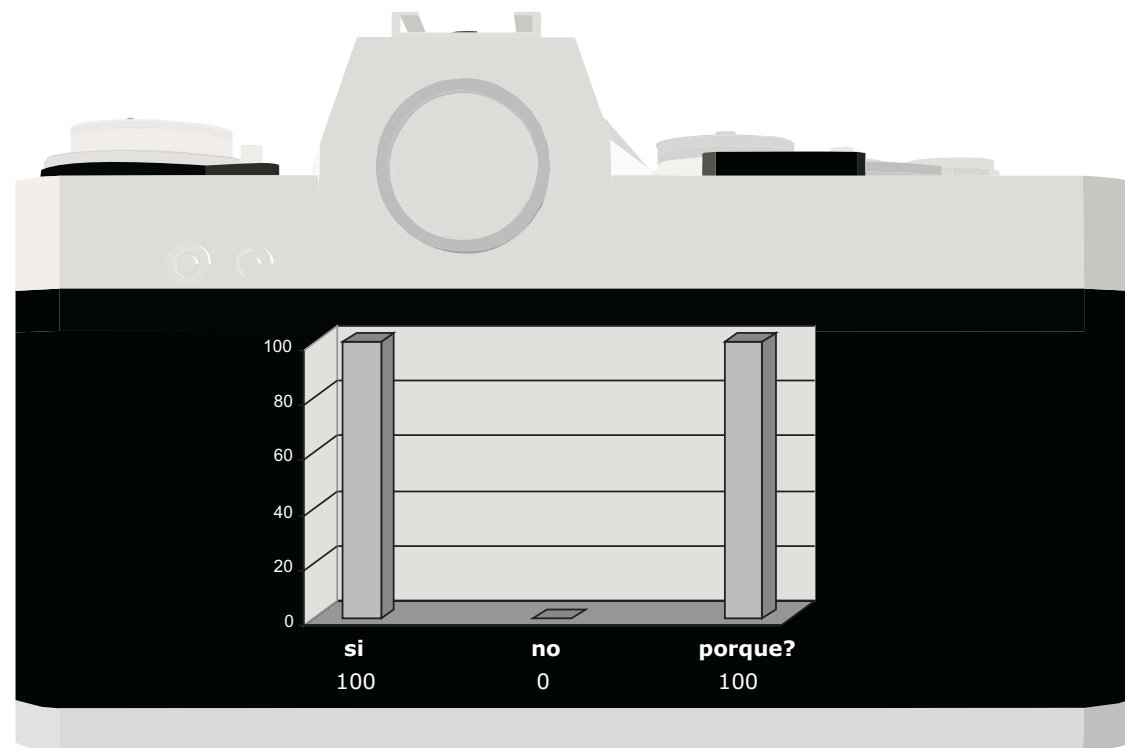
si      no      ¿por qué?

### ¿Por qué?

para reforzar conceptos y ayudar a la comprensión,

es muy bueno,

esta muy bien ejemplificado.





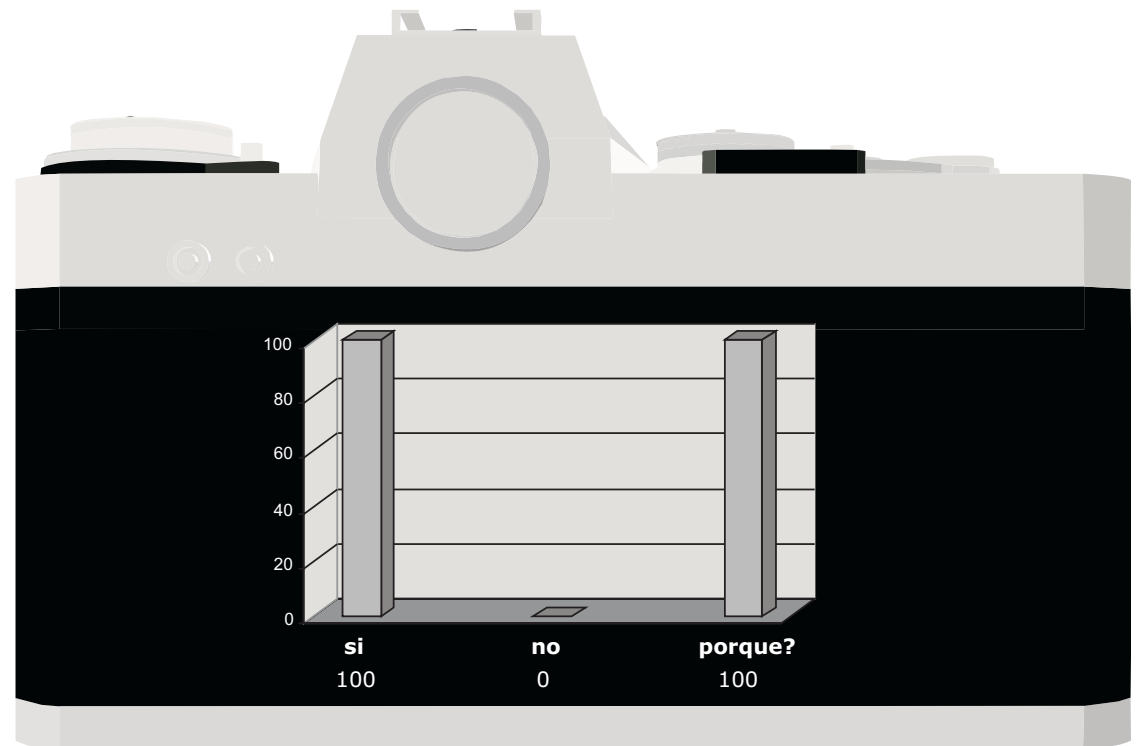
## pregunta 9

Que recomendaría para mejorar el material didáctico para la asignatura de fotografía?

si      no      ¿por qué?

**¿Por qué?**

muchas imágenes para afinar el ojo,  
el manejo de los textos que sean mas visibles,  
que en un futuro se amplie el material.





## pregunta 10

Considera que este proyecto de graduación, es factible para la mejora del desarrollo de la educación de los estudiantes del programa de Diseño gráfico?

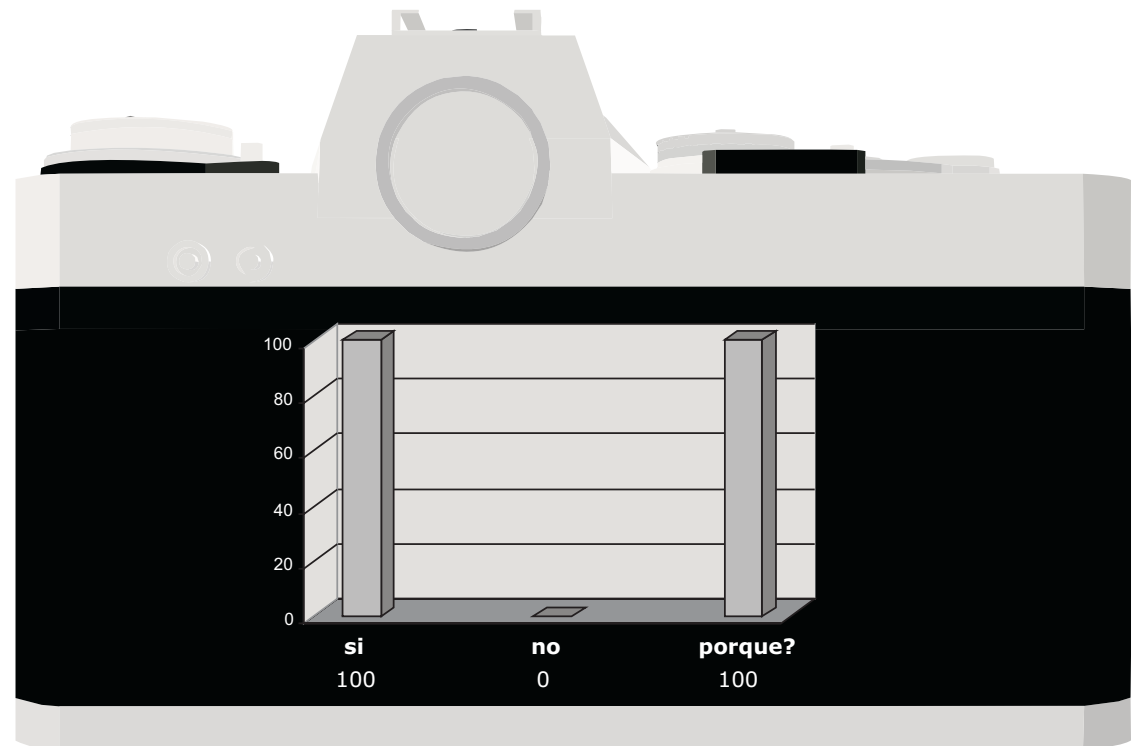
si      no      ¿por qué?

### ¿Por qué?

es material que quedará al servicio de los estudiantes,

es muy bueno,

si, ya que se ha diseñado para ellos.





## pregunta 1

Considera que es conveniente utilizar este tipo de material didáctico de apoyo para la asignatura de fotografía?

si      no      ¿por qué?

### ¿Por qué?

Porque ilustra de manera interactiva.

Porque casi no tenemos material sobre el tema.

Es más interesante y dinámico.

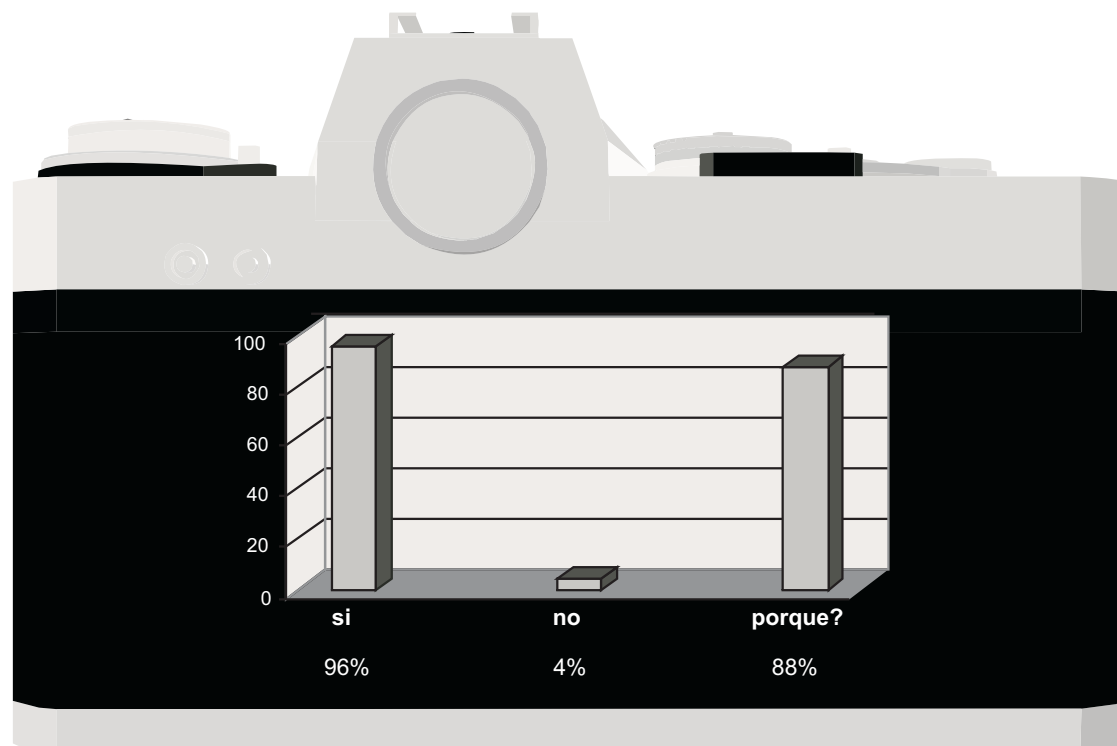
Es un material atractivo y diferente.

La tecnología que se utiliza es muy buena  
Es una forma rápida para poder observar como utilizar un efecto.

Ayuda al estudiante a comprender mejor la asignatura y es una excelente herramienta para la motivación del curso.

Porque el alumno tendría conocimientos más amplios sobre el tema.

### 3.8.2 Grupo objetivo secundario







## pregunta 2

Le ha sido comprensible el contenido del folleto interactivo y escrito?

si      no      ¿por qué?

### ¿Por qué?

Es claro y conciso.

Está bastante ordenado

Es sencillo y fácil de comprender

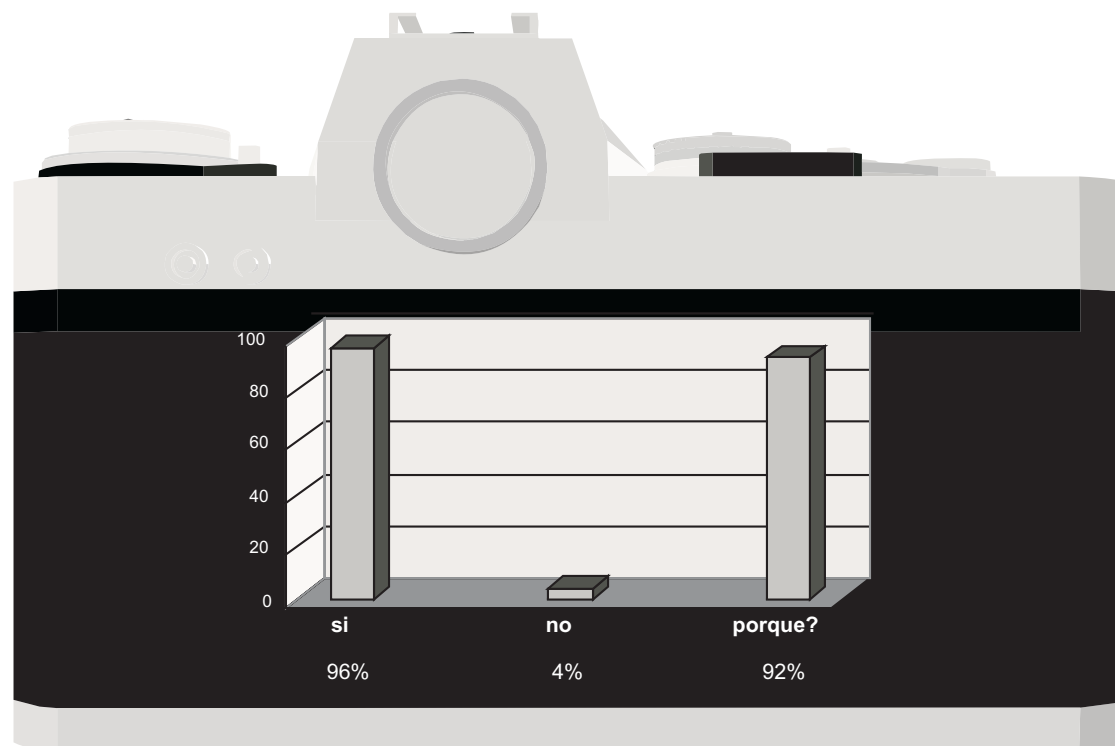
Es fácil de leer no usa palabras extrañas, y es fácil en su manejo, tanto escrito como interactivo.

Es interesante la forma que está diseñado y se comprende más con las imágenes.

Nos dá una referencia acerca de lo que podemos obtener.

Las imágenes se dan a entender por si solas.

Llama la atención y su diseño está adaptado a jóvenes.





## pregunta 3

Cree que el contenido de cómo crear y utilizar un filtro casero es comprensible para el lector?

si      no      ¿por qué?

### ¿Por qué?

Es claro y las imágenes refuerzan la idea.

Porque está muy claro en el ejemplo de la imagen

Porque aparte de la imagen tiene mucho apoyo en el texto.

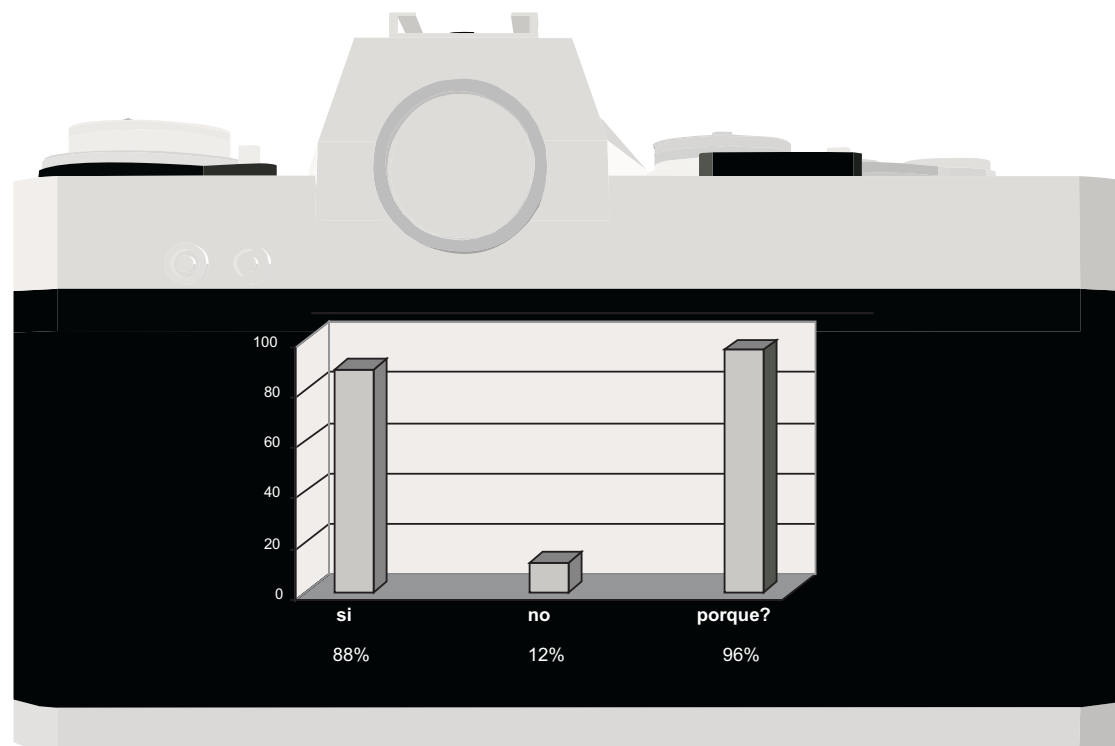
Es muy sencillo no es difícil de entender.

Es interesante la forma en que está diseñado y se comprende más con las imágenes.

Porque está bien explicado.

Por la forma que está presentado y ejemplificado.

Son maneras bastante sencillas con cosas que tenemos en casa.





## pregunta 4

El texto que se presenta en el manual escrito, considera que tiene un tamaño adecuado y es legible?

si no ¿por qué?

### ¿Por qué?

El tipo de letra no tiene mayor detalle y tiene buen tamaño al igual que no es un tipo de letra cargado.

Se entiende y facilita la lectura.

Es sencillo y fácil de comprender

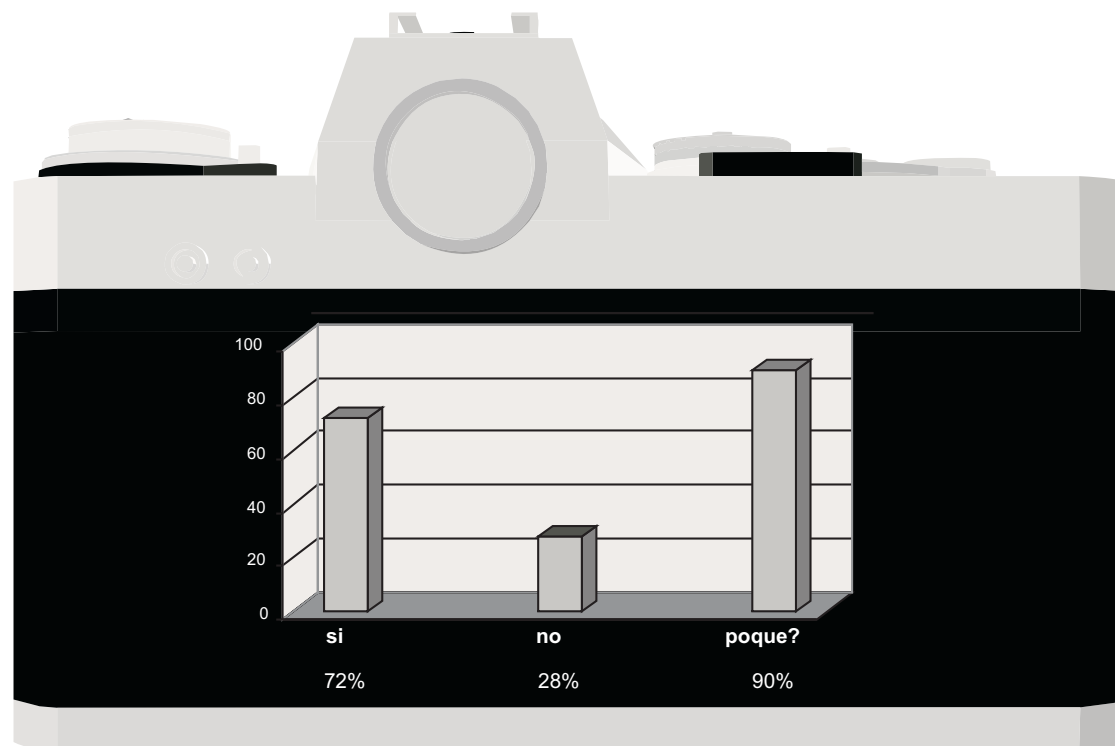
Es adecuado y bastante legible.

Es interesante la forma que está diseñado y se comprende más con las imágenes.

Es muy pequeño

Depende del tamaño del monitor.

Es amplio y legible





## pregunta 5

Existe algún elemento que conforme el diseño que no sea de su agrado?

si      no      ¿por qué?

### ¿Por qué?

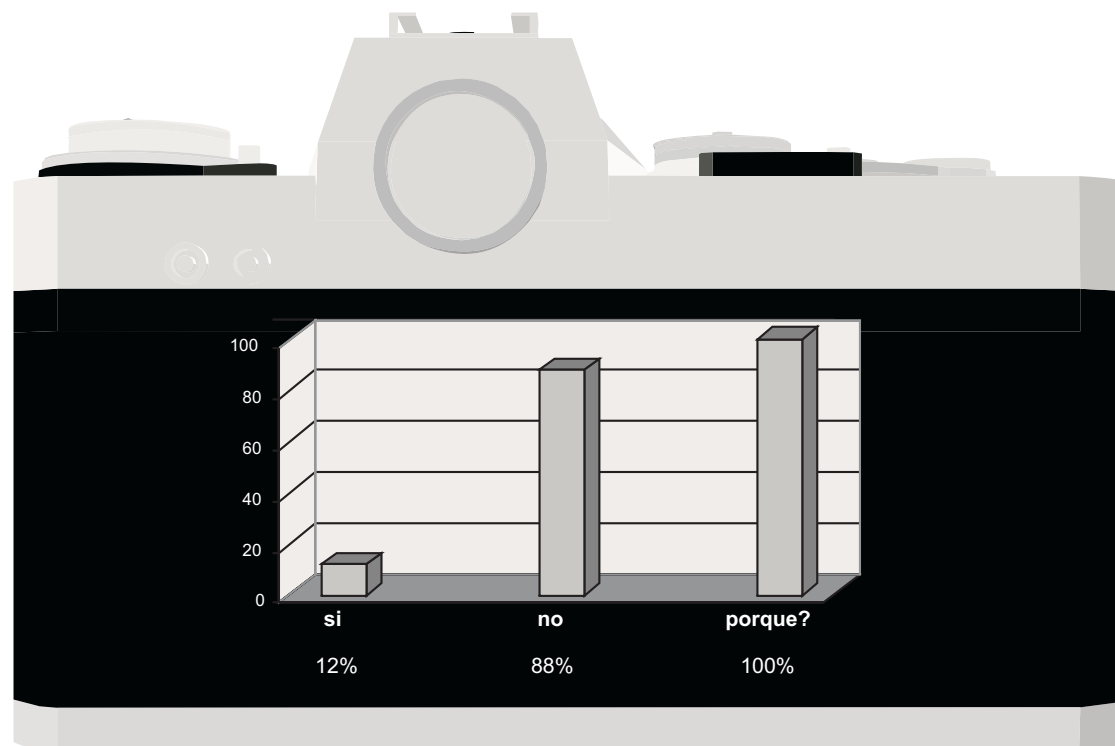
Considero que nunca se pierde la relación entre texto e imagen.

Todo está correcto.

Todo me parece bien.

Esta todo adecuado al tema.

Es un diseño muy limpio y claro.







## pregunta 7

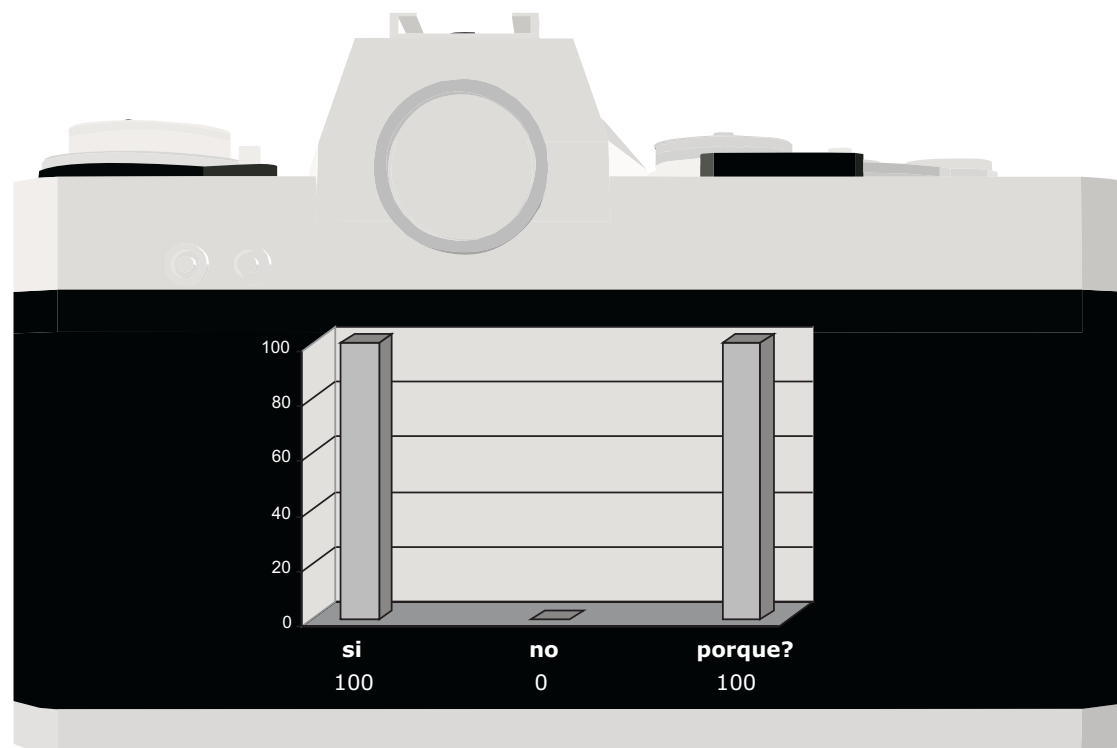
Al interactuar con el material didáctico para la asignatura de fotografismo, sugeriría usted que se realicen materiales similares para las demás asignaturas del programa de D.G.?

si      no      ¿por qué?

### ¿Por qué?

facilita el aprendizaje

es un material excelente.





## pregunta 6

Sugiere que el contenido de este material de apoyo se deba o no ampliar?

si      no      ¿por qué?

### ¿Por qué?

Demasiado contenido aburriría.

Talves más adelante más elementos digitales.

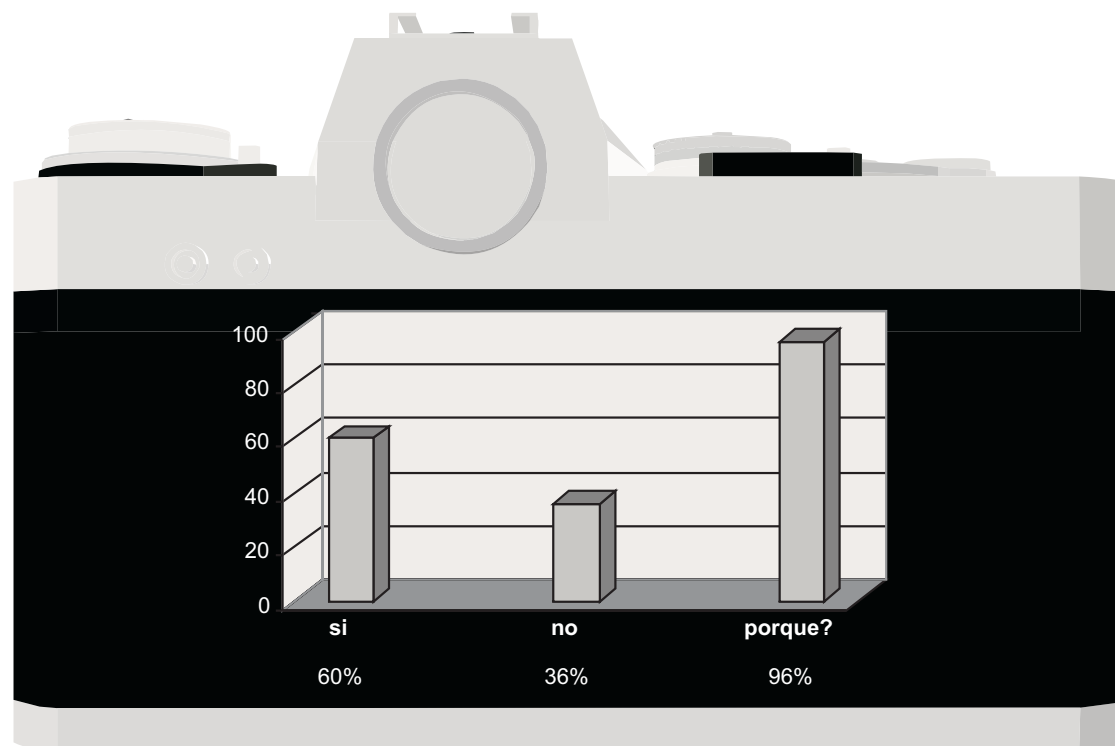
Poner como revelar o otro tema más.

Se debe ampliar porque en la clase de fotografismo no sólo se ven filtros.

Debería tener ayuda igual que otros programas.

Hay otros temas tambien interesantes.

Está bien de esa manera.





## pregunta 7

Considera que las imágenes empleadas son de gran apoyo, para el texto del contenido?

si      no      ¿por qué?

### ¿Por qué?

Ayuda a entender entre tanto texto.

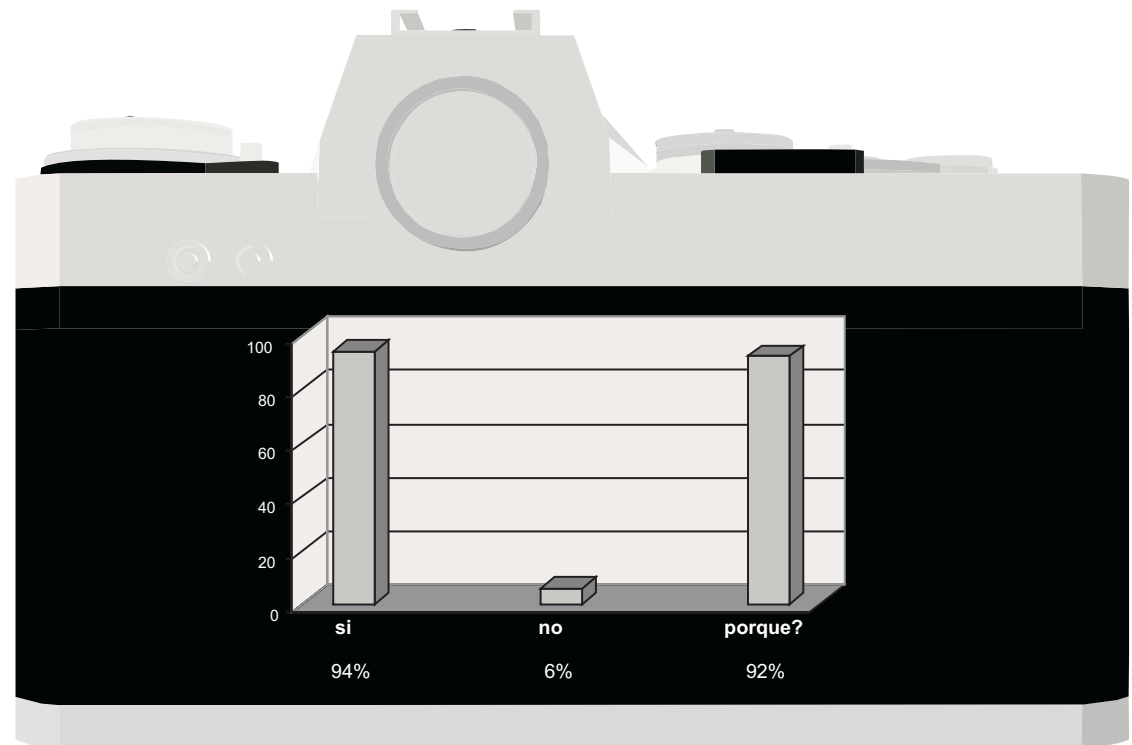
Es más agradable

La fotografía es totalmente visual por tanto las imágenes son de vital importancia.

Porque enseña el antes y el despues.

Ejemplifican el tema.

Porque guardan uniformidad y tienen relación cad uno de ellos.





## pregunta 8

Adquirió algún conocimiento nuevo tras ver el material didáctico de apoyo para la asignatura de fotografismo?

si      no      ¿por qué?

### ¿Por qué?

No sabia acerca de la iluminación.

Siempre hay algo nuevo en cada explicación.

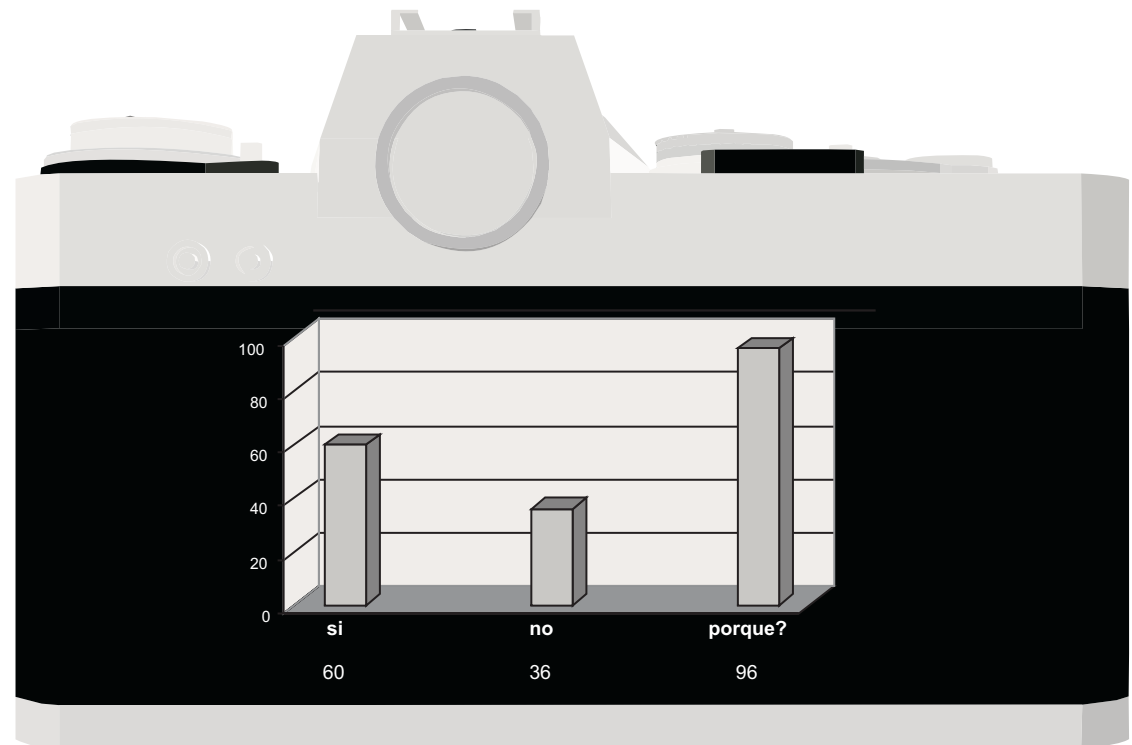
Es sencillo y fácil de comprender

Es muy sencillo pues nosotros ya llevamos fotografismo.

El contenido es lo que vimos en la clase.

La forma de exposición es excelente.

Algunos filtros no los conocia.







## pregunta 9

Usted usaría este material y lo recomendaría a otras persona que esten interesadas en conocer más acerca de esta temática?

si      no      ¿por qué?

### ¿Por qué?

El verlo ejemplificado es la forma mas sencilla de aprender.

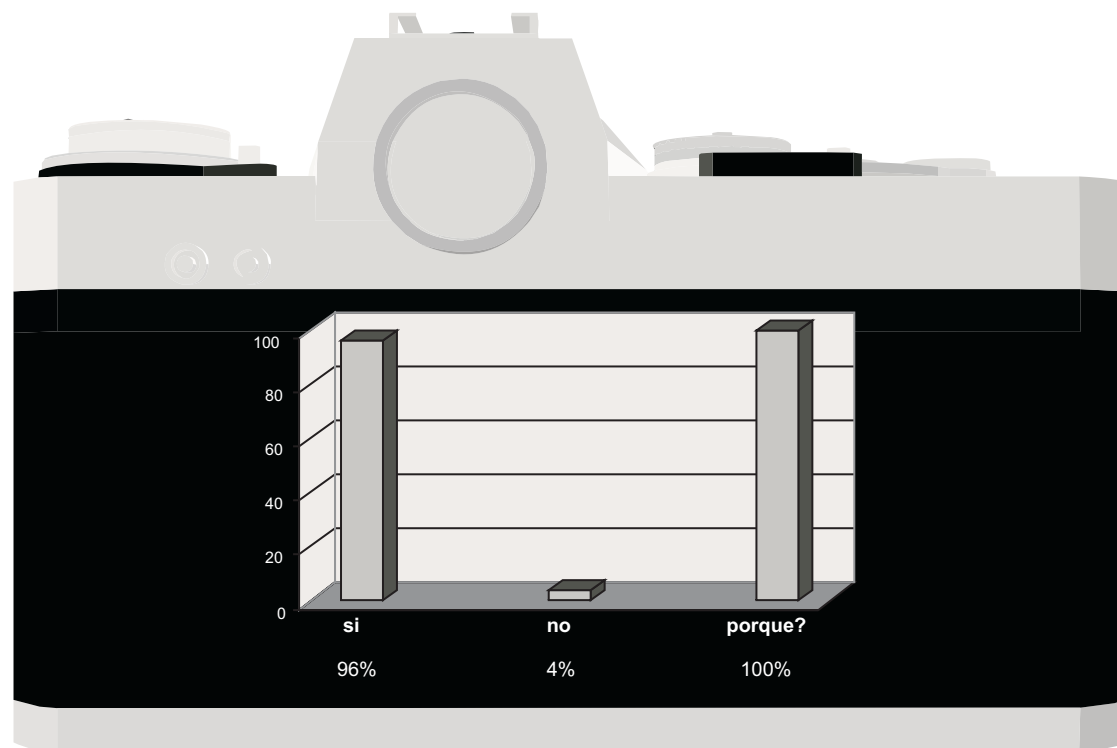
Material innovador y diferente en cuanto a diseño.

Los temas estan interesantes para la clase de fotografía.

Es muy didáctico.

Hay muchas personas que desean conocer técnicas de fotografía.

Amplia el conocimiento.





## pregunta 10

Si usted, al cursar la asignatura de fotografismo, hubiera contado con este material, cree que hubiera mejorado su comprensión en la temática de cada uno de los títulos que conforman el contenido de este manual?

si      no      ¿por qué?

### ¿Por qué?

Es un material que mantiene el interés, enseña de forma fácil.

Porque es muy fácil de entender.

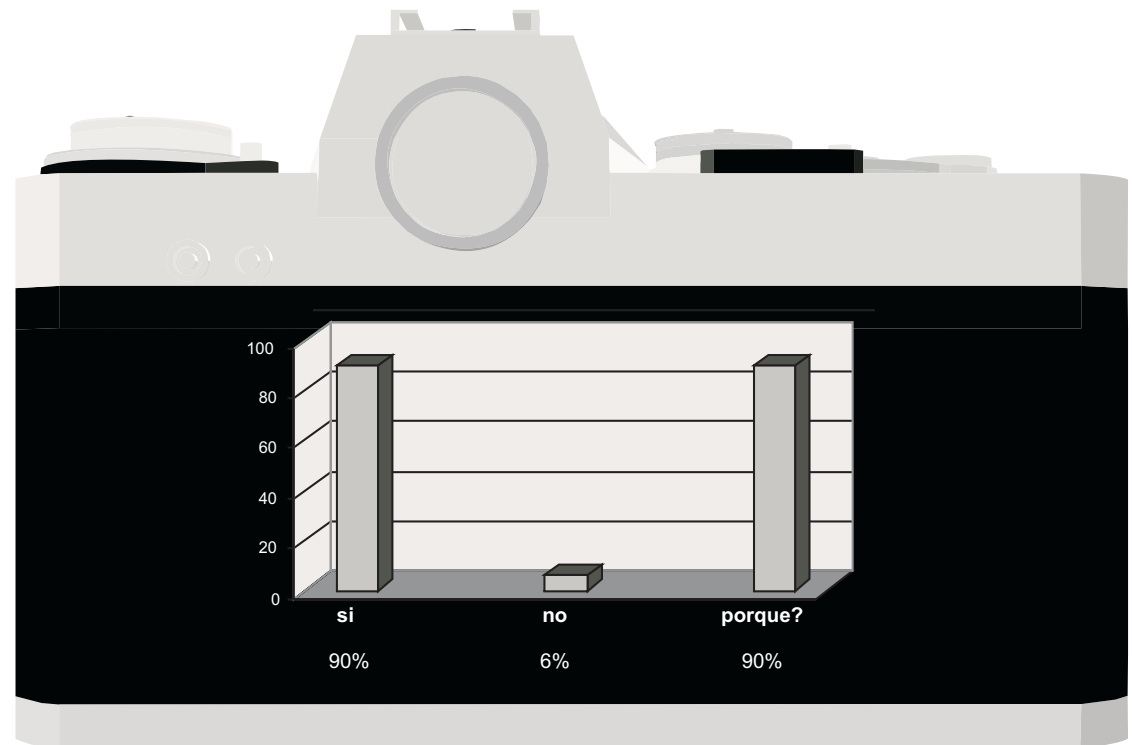
los catedráticos lo explican de una forma conceptual y teórica.

Porque no todo lo que contiene el material lo impartieron en el curso.

Se entiende mejor con un material de apoyo.

Explica detalladamente otras cosas.

Podría haberlo consultado en mi casa con más tiempo.





## CONCLUSIONES

1. La divulgación y utilización de las piezas propuestas en este proyecto podrán ser utilizadas tanto para la asignatura de fotografía como para fotografismo; debido a su contenido, ya que en el área de fotografía sólo se podría enfocar el material a los primeros temas que son referentes a la información básica de la fotografía, la iluminación, el obturador y diafragma. O se podría hacer uso del material en forma exclusiva para la asignatura de fotografismo y utilizar estos temas como recordatorios de la asignatura anterior y enfocarse en el tema central de los filtros fotográficos.

2. Cada una de las piezas de diseño incluidas en la propuesta gráfica, han demostrado ser eficaces, ya que todas juegan un papel muy importante en el cuidado, la personificación, el contenido y uso de las mismas.

Debido a la unidad que se mantuvo en el diseño de las piezas, ha sido más fácil para el usuario poder identificarlas.

3. Por medio de las imágenes, que se han colocado en las piezas de diseño planteadas en este proyecto; se ha podido ejemplificar con claridad cada uno de los temas que cubre su contenido debido a que esto ayudará a mejorar la captación de los estudiantes, ya que el ser humano por naturaleza retiene más información con lo que ve.

4. El contar con una pieza impresa que tuviera el contenido de este material y el hecho de que el mismo podría ser reproducido por medio del mecanismo de la fotocopia, causó un interés por la obtención del mismo en un tiempo no muy lejano.





5. El diseño de las guías de uso ha logrado informar claramente al catedrático y al estudiante la forma en que se recomienda la divulgación y uso del material en una forma clara y positiva.

6. Una de las piezas gráficas que tuvo más aceptación fue el manual interactivo, debido a ser un material a la vanguardia de la tecnología.

El factor que se puede asociar con el impacto visual, que causó el manual interactivo, es que el mismo por las cualidades con las que cuenta, de ser un material donde se puede interactuar y ejemplifica cada una de sus temáticas en forma dinámica, despierta el interés del estudiante y crea una exposición agradable de su material. Rompiendo de esta manera con el esquema de las clases netamente teóricas.

7. La utilización y divulgación del material didáctico de apoyo, propuesto y validado en este proyecto, permitirá que las nuevas generaciones que integren la población estudiantil del programa de Diseño gráfico y estudiantes de carreras afines de la USAC y otras universidades del país, obtengan una mejor preparación profesional en su educación, al hacer uso de este material educativo de apoyo.







## RECOMENDACIONES

Posteriormente de haber realizado el proyecto de material educativo de apoyo para la asignatura de fotografismo de FARUSAC y comprobada la eficacia y validación de las piezas de diseño que conforman la propuesta gráfica justificada; recomendamos se tomen en cuenta los siguientes puntos:

1. Con el propósito de mejorar la temática de las clases magistrales, de la asignatura de fotografismo, del programa de Diseño gráfico, se recomienda evaluar y utilizar el material didáctico, como un medio de comunicación entre docente y estudiante.
2. Tomando en cuenta que este material puede ser utilizado como referencia bibliográfica para los estudiantes, se estima importante que se divulgue la utilización del mismo. Ya que esto permitirá al grupo objetivo secundario, una mejor comprensión y familiarización con cada uno de los temas que en el se desarrollan.

3. Es innegable que el presente material ayudará al estudiante en los conocimientos de la fotografía profesional, por lo que se recomienda proporcionarle al interesado la facilidad de poderlo reproducir por medio de la fotocopidora.

4. Realizar ejercicios fotográficos que estimulen la creatividad de los estudiantes, con el fin de mejorar los materiales educativos de otras asignaturas, de manera que se obtenga material de calidad, a la vanguardia de la tecnología.

5. Evaluar y revisar, anualmente, el material didáctico, con la finalidad de verificar los temas o imágenes que se deben ampliar o reemplazar, debido a las necesidades de la población y avances de la tecnología moderna.

6. Se recomienda que este material sea mejorado por estudiantes finalistas de la carrera de diseño gráfico, catedráticos del área de fotografía, ya que los mismos saben de las necesidades que se tienen en la población estudiantil.





## LINEAMIENTOS

### Lineamientos para la reproducción y difusión de las piezas gráficas

#### 1. Opciones de reproducción

La reproducción de cada pieza está descrita de 2 formas, tomando la alternativa más económica para la comodidad del alumno y del maestro.

#### Folleto escrito

##### Opción 1

Imprenta Los Próceres

Tel. 2385-5600

4a. calle 17-27 Z. 14

Q 23.0 c/folleto

1 sólo color impresión tiro y retiro

##### Opción 2

Fotocopias

Facultad de Arquitectura

2do. nivel de la facultad

Q 2.00 c/folleto

fotocopias duplex

#### Acetatos

##### Opción 1

Xerox

Tel. 2334-4316 al 17

7a. Av. 20-15 Z 1

Q 9.45 c/acetato

##### Opción 2

Fotocopias

Facultad de Arquitectura

2do. nivel de la facultad

Q 5.00 c/acetato

#### Reproducción de CD's

##### Opción 1

Reproducción Musidar

Tel. 2362-7495 / 2362-7040

6a. Ave. 10-36 Z 9

Q 15.00 c/cd impreso grabado y con caja

##### Opción 2

Reproducción propia

Costo de cd en blanco Q 5.00 sin ningún otro costo adicional siendo a discreción la impresión de las portadas y del cd.



# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



### **Impresión de portada y contraportada de CD´s**

La reproducción de este tipo de material es más aconsejable hacerla de modo casero y no reproducción en masa ya que es demasiado costoso hacerlo siendo un tiraje bajo.

### **Impresión de CD´s sobre su superficie** **Opción 1**

Impresión digital o tampografiado:  
Q 15.00 c/cd impreso y grabado con caja

### **Opción 2**

Impresión de tinta  
Facultad de Arquitectura  
2do. nivel de la facultad  
Q 25.00 c/cd impreso y grabado

### **2. Opciones de difusión**

Se hace la salvedad que por las piezas de portada y contraportada de carpeta de materiales, portada y contraportada de CD, e impresión de CD, no se estipula la difusión de las mismas como piezas en particular.

Debido a que la función de la creación de estos diseños, surgió por la necesidad de identificar y proteger el material didáctico de apoyo para la asignatura de fotografismo del programa de FARUSAC. De esta manera creemos que con la difusión de las siguientes piezas se estará llevando a cabo la divulgación de las piezas anteriores en mención.

#### **2.1. Difusión de manual interactivo**

Se estima de manera necesaria la difusión del manual interactivo, a través de las referencias bibliográficas, que son publicadas en los programas de la asignatura de fotografía y fotografismo del





programa de Diseño gráfico de FARUSAC y como material didáctico en las clases magistrales de estas asignaturas.

## **2.2. Difusión de manual escrito**

Tomando en cuenta que el manual escrito, fue diseñado para ser reproducido a través del mecanismo de la fotocopiadora, se recomienda que esta pieza sea difundida como fuente bibliográfica de apoyo, para los alumnos del programa de Diseño gráfico. Debido a que su reproducción estará al alcance económico de los mismos.

## **2.3. Difusión de guía de uso**

La difusión de esta pieza, será de manera integral, ya que la guía de uso se diseñó dentro de las demás piezas, lo cual nos indica que cuando se dé la difusión de las piezas de manuales escritos e interactivos y los acetatos, éstas, automáticamente, publicaran la guía y el usuario se encontrará con un anfitrión dentro del material,

que le mostrará la forma en que se recomienda, el uso del material didáctico elaborado en el presente proyecto.

## **2.4. Difusión de acetatos**

Se recomienda que la difusión de los acetatos creados con el contenido de fotografía filtros y efectos fotográficos, se dé:

- en el momento en que el material interactivo esté siendo utilizado por otra persona y se necesite la divulgación del contenido del material,
- cuando el equipo de computadora y cañonera del programa de Diseño gráfico no esten disponibles, para llevar a cabo una clase magistral con el manual interactivo,
- en el momento en que el maestro quiera que el alumno se convierta en expositor del material, como actividad motivacional hacia la asignatura.







### 3. Sugerencias para la actualización del diseño de las piezas gráficas

Es necesario que no se descarte la actualización de las piezas gráficas de diseño, debido al constante cambio que existe en el medio gráfico virtual y porque cada actualización permitiría seguir modernizando el material de apoyo que se utiliza en las asignaturas.

Se debe tomar en cuenta la variación que puede sufrir o no, la estructura curricular del programa de Diseño gráfico y el contenido de la asignatura de fotografismo, para llevar a cabo la actualización, del contenido del material.

En el caso del manual interactivo es recomendable que este material sea actualizado en un plazo no mayor de 2 años debido a los cambios tecnológicos y modernos en los que se desenvuelve la

interactividad, pero todo dependerá de los cambios que sufra el programa de fotografismo.

El manual interactivo puede ser actualizado mediante herramientas de diseño y animación como Flash o programas similares.

Actualmente está dividido en enlaces o links los temas que están contenidos en el proyecto. De ser requerido aumentar el contenido de este, se puede reestructurar totalmente o parcialmente el material, todo dependería de los requerimientos y necesidades del usuario.

Se recomienda que en cuanto a la actualización del contenido del material, sean utilizadas imágenes creadas por los estudiantes del programa de Diseño gráfico.



# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



En los diferentes ejercicios prácticos que se realizan dentro de las asignaturas de fotografía y fotografismo, se debe tomar en cuenta en la actualización, de cada una de las piezas, que este proyecto ha sido diseñado como material de apoyo para catedráticos y alumnos con fines no lucrativos, por lo que cada una de las actualizaciones que se realicen deberán ser bajo estos mismos lineamientos.





## REFERENCIAS

### A. Bibliografía:

#### Libros citados

- Biblioteca de consultas Microsoft, Encarta 2005 © 1993-2004. Microsoft Corporación.
- Busselle, Michael, El Libro guía de la Fotografía. Por Salvat Editores, S.A. España 1980.
- Diccionario Básico de la lengua Española, 2004.
- Diccionario Sopena 2002
- Editorial Agata, Luces Geniales, guía rápida de fotografía, 2000.
- Ender Klaus, Técnicas de fotografía con Filtros.
- Langer, Don. Fotografía al alcance de Todos, por Editorial Omega Inc. Miami Florida 1965.

- Manual de Windows, Educamsa, décima edición
- Paz Mendoza, Eva Graciela. Manual de Técnicas Gráficas y aplicación Creativa de la letra.
- Tórtola Julio, Método del Diseño para el Diseñador Gráfico, 2da. Edición.

### B. Varios:

#### Fotocopias y otros

- Proyecto de Graduación Inédito. Gómez Paola, manual de normas.
- Proyecto de Graduación Inédito. González Glenda Betzaida, Material didáctico para la asignatura de Fotografía.
- Proyecto de Graduación Inédito. Hernández Cesar, Piezas de Diseño gráfico.





- Fotocopias USAC, Ferrer. 1993:89.
- Fotocopia de manual de imagen corporativa.USAC.
- Fotocopia de programa de la asignatura de Fotografía.
- Fotocopia de programa de la asignatura de Fotografismo.
- Información obtenida de la oficina de coordinación del programa de Diseño Gráfico de FARUSAC.
- Otto Valle, fotocopias Elementos conceptuales del Seminario de Graduación.
- Otto Valle, fotocopias guía de Seminario de Graduación.
- Trifoliar informativo del programa de Diseño Gráfico de FARUSAC, Una alternativa para tu Futuro.

## **C. Direcciones citadas de internet**

- [www.cursodefotografía.com](http://www.cursodefotografía.com)
- [www.flash-animacion.com](http://www.flash-animacion.com)
- [www.fotografíafacil.com](http://www.fotografíafacil.com)
- [www.grafimetal.com](http://www.grafimetal.com)
- [www.inicia.es/glosario.html](http://www.inicia.es/glosario.html)
- [www.lacasacomunicación.com](http://www.lacasacomunicación.com)
- [www.usac.edu.com](http://www.usac.edu.com)
- [www.sinteplast.com/elcolor.html](http://www.sinteplast.com/elcolor.html)







## GLOSARIO

**Abertura** Orificio situado cerca de o dentro del objetivo. Controla la cantidad de luz que lo atraviesa mediante un diámetro variable. Calibración en números f.

**Acercamiento** Accesorio que permite la distancia de enfoque mínima del objeto. Entre estos accesorios se cuentan los tubos, fuelles y los objetivos suplementarios.

**Aficionado, da.** Que siente afición por alguna actividad. Que cultiva o practica, sin ser profesional, un arte, oficio, ciencia, deporte, etc.

**Acusado, da.** Dicho de una cosa: cuya condición destaca de lo normal y se hace manifiestamente perceptible.

### **Animación Flash**

Por animación entendemos que los objetos que aparecen en la pantalla cambien de posición, tamaño, aspecto, color, que giren, se deformen, etc.

**Arte final** Es la etapa final en la elaboración de un arte gráfico, está formado por diversos elementos con imagen, texto, diagramación, etc. Exige técnicas de preparación particulares a tener en cuenta dentro del original, para disponer de ellos en óptimas condiciones de reproducción.

### **Barra de desplazamiento**

Estas barras aparecerán solamente cuando la pantalla no alcance para desplegar toda la información disponible.

Por lo que con el puntero del mouse se debe colocar en los indicadores ascendentes y descendentes para ver completamente el contenido del material.

**Bidimensional** De dos dimensiones. 2 [cuerpo] Representado según su altura y su anchura, y, no su profundidad.

**Boceto** Bosquejo para mostrar unas ideas gráficas. El layout suele ser el primer paso de un boceto.



# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



### **Botones**

Los botones de flash son objetos gráficos a los que pueden asignar diferentes estados (normal, sobre, presionado...) y que cuando los pulsemos (o pasemos por encima), se ejecuten determinadas acciones.

**Cámara** Se aplica a cámara de cine, cámara de televisión y cámara fotográfica. Instrumentos utilizados para filmar o grabar imágenes, que posteriormente pueden ser utilizadas o no, en anuncios publicitarios o propaganda política.

**Cámara Reflex** Cámara en la que un espejo refleja la imagen formada por el objetivo sobre una pantalla de enfoque.

### **CD – ROM**

Soporte de información (texto, sonido, grafismo, fotografía y video) en disco compacto de lectura láser utilizado en ocasiones como catálogo interactivo. Se debe tomar en cuenta que el CD es un medio estándar para el almacenaje de datos digitales en forma legible por la máquina, accesible con un lector laser-basado.

### **Color**

Impresión que produce en la vista la luz reflejada por un cuerpo. La luz solar se compone de siete colores elementales que constituyen el espectro y son: rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul, añil y violeta.

El negro resulta de la ausencia de toda impresión luminosa y el blanco se compone de todos los del espectro.

**Colores Base** Son los primarios: rojo = magenta, azul = cyan y amarillo.

**Colores complementarios** Son los que se componen entre sí. Un secundario es complementario del primario que está ausente de dicho secundario: el rojo es complementario del verde y viceversa; el azul del naranja y el amarillo del violeta.



# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



**Contraste** Se refiere al contraste que puede o debe tener una imagen. Es un impacto conseguido por la presencia intencionada de elementos dispares en un conjunto. El contraste se puede crear por posición entre colores, formas, tonos, proporciones, etc.

**Conllevar** Ayudar a uno a llevar [los trabajos]. Ejercitar la paciencia [en los casos adversos].

**Contorno** Conjunto de las líneas que limitan una figura o composición.

**Contraste** Evaluación subjetiva de las diferencias de luminosidad y densidad del sujeto, negativo o copia. El contraste depende del propio sujeto, de la iluminación.

**Copia** Por lo general, nombre dado a un positivo sobre papel.

**Cortinilla** Lamina opaca que protege la película en los chasis de los formatos grandes y medianos.

**Costo** Gasto realizado para la obtención o adquisición de una cosa o de un servicio. Conjunto de gastos para la producción de bienes y servicios.

**Créditos de autor** Se le llama así al texto que aparece al final de una obra o material literario, con los nombres de las personas que han intervenido en su elaboración.

**Cuerpo de texto** Es el contenido escrito de un anuncio en medios gráficos, excluyendo titulares y subtítulos.

**Chasis** Envase de metal o plástico con una ranura que deja paso a la película y permite su carga a la luz. Empleado en las cámaras de 35mm.



# MATERIAL DIDÁCTICO

*Filtros y Efectos Fotográficos*



**Diafragma** Abertura variable del objetivo. Controla la cantidad de luz que llega a la película. Puede ir delante, dentro o detrás del objetivo.

**Diagramación** Es componer; es el proceso por el cual se combina la colocación de los elementos que componen el diseño, dentro de un espacio determinado.

**Difusión** Acción y efecto de difundir. 2. Extensión, dilatación viciosa en lo hablado o escrito.

**Digital** Un soporte audiovisual digital, es aquel cuya señal está compuesta por códigos binarios y que emite en forma de impulsos codificados. Las ventajas de los soportes digitales frente a los electromagnéticos tradicionales son muchas: no-degradación de las copias, desaparición de ruidos de fondo y distorsiones, etc.

**Digitalizar** Pasar cualquier información gráfica o audiovisual a soporte digital.

**Disciplina** Doctrina; regla de enseñanza impuesta por un maestro a sus discípulos. Asignatura. Conjunto de reglas para mantener el orden y la subordinación entre los miembros de un cuerpo.

**Diseño** Es un procesó lógico que resuelve un conjunto de necesidades humanas en un marco económico y cultural determinado.

**D.G.** Diseño gráfico.

**Diseño gráfico** Es la creación eficaz de piezas gráficas que resuelven creativamente un fin. Es un medio de comunicación visual, es una disciplina que traduce gráfica o visualmente una idea en una forma práctica, útil y eficiente. Así, pues, se puede definir el Diseño gráfico como un medio de expresión, que constantemente se utiliza para dar a entender gráficamente un contenido; es un lenguaje expresado basándose en imágenes y tiene la función de comunicar algo específico.

**Disperso** Que está dispersado o distribuido en un área determinada.







**Edición electrónica** Proceso de realización de material impreso de forma electrónica o informática. También se refiere a la edición mediante soportes de CD ROM, o, disco.

**Encuesta** Conjunto de preguntas recogidas en un cuestionario para conocer la opinión del público sobre un asunto determinado. Es utilizado en elaboración de investigaciones como instrumento de recolección de información.

**Enfoque** Variación de la distancia entre un objetivo y una película para conseguir formar una imagen nítida sobre ésta.

**Espectro.** Resultado de la dispersión de un conjunto de radiaciones: solar o simple. Resultado de la dispersión de las radiaciones de la luz blanca del sol al pasar a través de un prisma de emisión, radiaciones emitidas por cuerpos incandescentes de absorción, el obtenido cuando un haz de rayos atraviesa un cuerpo luminoso o visible,

el obtenido en la región visible del espectro, en donde se percibe una gama de colores que va del rojo al violado; infrarrojo, el obtenido en la región anterior al rojo formado por radiaciones térmicas; ultravioleta, el obtenido más allá del violado, es invisible y está formado por radiaciones químicas.

**Exposición** Producto de intensidad luminosa que llega a la película (controlada por el diafragma) por el tiempo que dicha intensidad actúa (controlada por la velocidad de obturación).

**Exposímetro** Instrumento para medir la cantidad de luz que incide sobre o es reflejada por un sujeto. Por lo general lleva un calculador que facilita la conversión de la lectura en una combinación del diafragma y velocidad.

**Exuberante** Abundante y copioso en exceso.



# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



**FARUSAC** Facultad de Arquitectura  
Universidad de San Carlos de Guatemala.

**Fijado** Reacción que transforma los haluros de plata no efectuados por la luz en sales sensibles. De esta forma, la emulsión queda definitivamente insensible a la luz.

**Follaje** Adorno de cogollos y hojas con que se guarnece y engalana algo.

**Fotocopia** Reproducción económica en forma instantánea de un documento por procedimiento fotográfico.

**Fotografía** Arte de fijar y reproducir por medio de reacciones químicas, en superficies convenientemente preparadas, las imágenes recogidas en la cámara oscura.

**Fotoquímica** Perteneciente o relativo a la fotoquímica. Parte de la química que estudia la interacción de las radiaciones luminosas y las moléculas, así como los cambios físicos y químicos que resultan de ella.

**Gráfico** Medio de comunicación impreso. También se le considera formato para representación de datos que adopta muy variadas formas, tal es el caso de: cuadros, barras, líneas, tartas, etc.

**Grupos focales** Grupos focales, técnica utilizada en la mercadotecnia y en la investigación social. Es una técnica de explicación donde se reúne un pequeño número de personas guiadas por un moderador que facilita las discusiones.

Esta técnica maneja aspectos cuantitativos. Los participantes son conocidos como el grupo objetivo y habla libre y espontáneamente sobre temas que se consideran de importancia para la investigación.

**Ícono** Término asociado a la representación de cualquier imagen.



# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



**Imagen** En términos publicitarios y mercadológicos, es en primer lugar la representación visual realizada por cualquier medio de una institución, producto, ser vivo o muerto o de una cosa.

**Imprescindible.** Dicho de una persona o de una cosa de la que no se puede prescindir. Necesario, para entrar o lograr un objetivo.

**Impresión** Acción y efecto de imprimir en cualquier soporte gráfico, desde papel a cartón o película fotográfica, etc.

**Interactividad** Medio que permite una respuesta a través de su propia tecnología.

**Logotipo** Es el símbolo de una industria, una entidad, un comercio, un producto o una marca, diferenciado gráficamente mediante un tipo de letra cuyo grafismo ayude a fijar el recuerdo.

Un logotipo podría estar formado por nombres de marca (tipografía) y por símbolo de marca (imagen o figura).

**Longitud focal** Distancia entre el punto nodal posterior del objetivo y el plano focal cuando el objetivo esta enfocado al infinito.

**Metodología.** Parte de la lógica que estudia los métodos. Se divide en dos partes: la sistemática, que fija las normas de la definición, de la división, de la clasificación y de la prueba, y la inventiva, que fija las normas de los métodos de investigación propios de cada ciencia. En pedagogía, estudio de los métodos de enseñanza.

**Mortecino, na.** Que está casi muriendo o apagándose. Se dice del animal muerto naturalmente.



# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



**Negativo** Imagen fotográfica cuyos tonos son inversos respecto a los del original, con luces oscuras y sombras claras. Suele hacerse sobre una base transparente, que permite exponerlo sobre otro material sensible para hacer un positivo.

**Objetivo** Dispositivo óptico de vidrio o plástico que refracta la luz. En fotografía los objetivos hacen converger los rayos reflejados por un objetivo en un plano focal, sobre el que forman una imagen.

**Obturador** Dispositivo mecánico que controla el tiempo durante el que la luz actúa sobre la película. Los dos tipos más frecuentes son la central o de laminillas, el de plano focal.

**Oscilador** Aparato para producir corrientes oscilatorias. El que se usa en radiotelegrafía y radiotelefonía.

**Patrimonio** Bienes propios, antes espiritualizados y hoy capitalizados, adscritos a un ordenado como título para su ordenación. Conjunto de bienes pertenecientes a una persona natural o jurídica, o afectos a un fin, susceptibles de estimación económica. Bienes propios adquiridos por cualquier título, el perteneciente a la corona o dignidad real.

**Película** Material fotográfico consistente en una base transparente y delgada de plástico recubierta de una emulsión sensible. Se fabrica en forma de tiras y de hojas.

**Películas Interactivas** Es aquella que permite que el usuario decida el flujo de los acontecimientos, en respuesta al uso de botones en la pantalla, o cuando la película llega a determinado fotograma. Por ejemplo: cuando el usuario hace click (u otro evento) sobre un botón, se abre una página web en otra ventana, o se detiene la película, o, se mueve a un número de fotograma determinado.





# MATERIAL DIDÁCTICO

## *Filtros y Efectos Fotográficos*



También se pueden mover objetos, teclear datos en formularios y enviarlos, etc.

**Profundidad de campo** Distancia que separa el punto más próximo y más lejano de la cámara que aparece nítido en una exposición dada del enfoque.

**Procesado** Término general empleado para describir la secuencia de operaciones necesarias para transformar una imagen latente en otra visible y permanente.

**Revelado** Tratamiento químico o físico que transforma una imagen latente en otra visible.

**Sensibilizado, da** Dicho de una cosa: que ha sido sometida a sensibilización y reacciona positivamente.

**Símbolo** Grafismo cuyo objetivo publicitario es recordar una marca o un mensaje.

**SLR** Abreviatura para single-lens, reflex = reflejo de un objetivo. En este tipo de cámaras, la imagen que llegará a la película es la misma que llega a la pantalla del visor por medio de un espejo.

**Subtitulares** Estos pueden presentarse dependiendo de la naturaleza del texto, en varias categorías y su tratamiento particular va a depender del argumento del contenido.

**Tamaño** Describe las proporciones de cualquier pieza publicitaria en largo, ancho y alto. Curiosamente también se aplica para referirse a la longitud de un spot que no se mide en metros sino en segundos.

**Texto** Escrito publicitario que se utiliza para escribir en el propio anuncio gráfico o para locución de un spot o de una cuña. En publicidad se distingue mucho entre titulares y textos, ya que van próximos, pero no es lo mismo.





**Tipografía** Tipo o modelo de letra.

**Titulares** Corresponden a un orden jerárquico de primer orden, por consiguiente deben resaltar y reflejar un punto de atención que introduzca al lector a un tema determinado.

**TTL** Abreviatura para *through the lens* = a través del objetivo, que es la forma habitual en que toman la lectura las cámaras SLR.

**Zona activa de un botón** Aquí definimos la zona donde el botón responderá al ratón. Podemos crear un circular, para que se active en una zona rectangular, por ejemplo. Es muy importante en los textos, puesto que si no se crea una zona activa, sólo se detecta el ratón cuando está encima del trazo del texto en sí, no en el espacio entre letras, ni en el medio de una letra "O", por ejemplo.



# MATERIAL DIDÁCTICO

*Filtros y Efectos Fotográficos*



**IMPRÍMASE**

---

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo  
Decano de la Facultad de Arquitectura  
U.S.A.C.

---

Arq. Julio Roberto Tórtola  
Asesor Metodológico

---

D.G. Yadira Aguilar  
Asesora Gráfica

---

Wendy Irasema Aguilar Dávila  
Carné: 199924592

---

Axel Eulalio Barrios Lara  
Carné: 200015415

