

MATERIAL EDUCATIVO

Asignatura de Fotografismo U.S.A.C.

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Licenciatura de Diseño Gráfico con orientación Publicitaria

Material Educativo para la Asignatura de Fotografismo de la Escuela de Diseño Gráfico de FARUSAC, Proyecto de investigación comunicación, realizado en la ciudad de Guatemala, en el periodo de julio a noviembre del año 2,005

Wendy Irasema Aguilar Dávila

Carne: 199924592

Previo a optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico con orientación Publicitaria
Fecha de examen publico:



PLUS **ilumina**
tu creatividad



ilumina
tu creatividad

Material Educativo para la Asignatura de Fotografismo
de la Escuela de Diseño Gráfico de FARUSAC

Material Educativo para la Asignatura de Fotografismo de la Escuela de Diseño Gráfico
de FARUSAC, Proyecto de investigación comunicación, realizado en la ciudad de
Guatemala, en el periodo de julio a noviembre del año 2,005



ilumina

tu creatividad

Índice

Presentación

Introducción

CAPÍTULO I

1.1. Antecedentes.....	15
1.1.1. Problema	15
1.2. Justificación.....	16
1.2.1. Magnitud.....	16
1.2.2. Trascendencia.....	16
1.2.3. Vulnerabilidad.....	16
1.2.4. Factibilidad.....	17
1.3. Objetivos.....	18
1.3.1. Objetivos Generales.....	18
1.3.2. Objetivos Específicos.....	18

CAPÍTULO II

2.1. Perfil del cliente y el servicio que brinda.....	20
2.1.1. Universidad de San Carlos de Guatemala.....	20
2.1.2. Datos generales de la Institución.....	21
2.1.3. Organización Académica de FARUSAC.....	22
2.1.4. Programa de Diseño Gráfico.....	25
2.1.5. Asignatura de Fotografismo.....	29
2.2. Grupo objetivo.....	30
2.2.1. Grupo objetivo primario.....	31
2.2.2. Grupo objetivo secundario.....	31



Índice

CAPÍTULO III

3.1. Conceptos Fundamentales del tema.....	33
3.1.2. Accesorios básicos para un estudio fotográfico.....	37
3.1.3. Composiciones.....	39
3.1.4. La Iluminación con flash en la fotografía.....	41
3.1.5. Doble exposición.....	44
3.1.6. Fotografías de noche.....	44
3.1.7. Fotografías de la figura humana.....	45
3.2. Conceptos Fundamentales de diseño.....	46
3.2.1. Asimetría.....	46
3.2.2. Color.....	46
3.2.3. Diagramación.....	49
3.2.4. Diseño Gráfico.....	49
3.2.5. Equilibrio.....	50
3.2.6. Formato.....	50
3.2.7. Material Educativo.....	50



Índice

3.2.8. Simetría.....	51
3.2.9. Subtitulares.....	51
3.2.10. Tipografía	51
3.2.11. Titulares.....	53
3.3. Conceptos publicitarios y fundamentales en la creación y uso de las piezas gráficas plateadas.....	53
3.3.1. Diseño publicitario.....	53
3.3.2. Folleto.....	53
3.3.3. Manual Escrito.....	53
3.3.4. Manual Interactivo.....	53
3.3.5. Trifoliar.....	53

CAPÍTULO IV

4.1 Conceptualización de Diseño.....	55
4.1.1. Concepto central.....	55
4.1.2. Conceptos secundarios.....	55
4.1.3. Elementos de diseño.....	56
4.1.3.1. Icónico.....	56



Índice

4.1.4. Lingüístico.....	58
4.1.5. Cromático.....	58
4.1.6. Tipográfico.....	59
4.1.7. Formatos.....	60
4.2. Proceso de Bocetaje.....	60
4.2.1. Pre-boceto.....	60
4.2.2. Boceto.....	65

CAPÍTULO V

5.1. Comprobación y eficacia de la propuesta gráfica final.....	86
5.1.1. Técnica.....	86
5.1.2. Instrumentos.....	87
5.1.3. Técnica de recolección de información.....	89
5.1.4. Perfil del informante.....	90
5.1.5. Procedimientos para la comprobación de la eficacia de las piezas.....	90
5.1.6. Respuestas gráficas de la encuesta realizada para la validación de piezas gráficas.....	90
5.1.7. Análisis e interpretación de resultados.....	102
5.1.8. Propuesta Gráfica Final y Fundamentación.....	103



ilumina

tu creatividad

Índice

Conclusiones..... 157

Lineamientos para la reproducción y difusión de las piezas gráficas..... 158

Referencias bibliograficas

Glosario

Anexos



Nómina de Autoridades

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Arq. Jorge Arturo González Peñate

Arq. Raúl Estuardo Monterroso Juárez

Arq. Jorge Escobar Ortiz

Br. José Manuel Barrios Recinos

Br. Gerber Manuel Santizo Rodas

Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Decano de la Facultad de Arquitectura.

Vocal I

Vocal II

Vocal III

Vocal IV

Vocal V

Secretario

Terna sinodal

Arq. Brenda Penados

Lic. Glenda Betzaida Gonzáles de Paguaga

Lic. Stuardo Samayoa



Dedicatoria

Hoy hemos alcanzado una meta más de nuestros sueños, un anhelo, un fragmento de nuestra historia personal, que no hubiera sido posible sin la ayuda y la fuerza de Dios padre amado y sus ángeles que nos ha enviado para luchar. Por lo que dedico esta tesis de graduación.

A: Dios Padre bueno, por estar a mi lado, cada momento de mi vida, por su amor, fuerza y misericordia. Por que sin su luz jamás hubiera tenido las fuerzas para luchar y salir adelante; sé que esto es el principio de una ardua labor profesional, de la cual me has permitido ser participe, por lo que espero demostrar tu amor y sabiduría en cada una de las cosas que realice hoy y siempre.

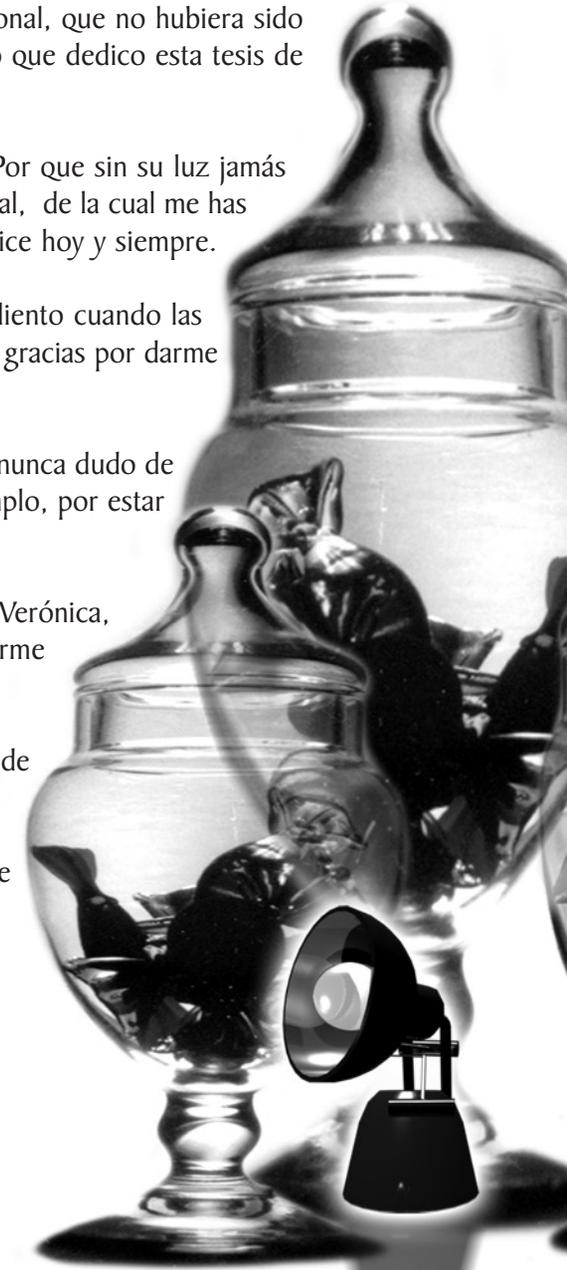
A: Mis padres, por apoyarme, por creer en mí, por acompañarme en esas noches de desvelo, por darme aliento cuando las fuerzas se me desvanecían, por ser esa mano amiga, gracias por sus consejos, mamá, papito los amo mucho, gracias por darme la oportunidad de vivir y ser parte de su vida.

A: Mis hermanos, Erick, Donald, Marvin, Lester y en especial a mi hermano Víctor por creer en mí, por que nunca dudo de mi capacidad como profesional y por darme la oportunidad de demostrárselo, por sus consejos, por su ejemplo, por estar ahí cuando más lo he necesitado.

A: Mis mejores amigos (a), que más que mis amigos (a) han sido como hermanos (a) para mi, en especial a Verónica, Rosario, Axel y Gary, los amo mucho y mil gracias por ser los ángeles que Dios ha utilizado para levantarme cuando más lo he necesitado.

A: Mis compañeros y amigos de promoción, que estuvieron junto a mi, mientras avanzamos en el recorrido de la carrera profesional. Gracias por estar a mi lado.

A: La Universidad de San Carlos de Guatemala, por abrirme las puertas de esta casa magna y hacerme participe de la familia San Carlita.



ilumina

tu creatividad

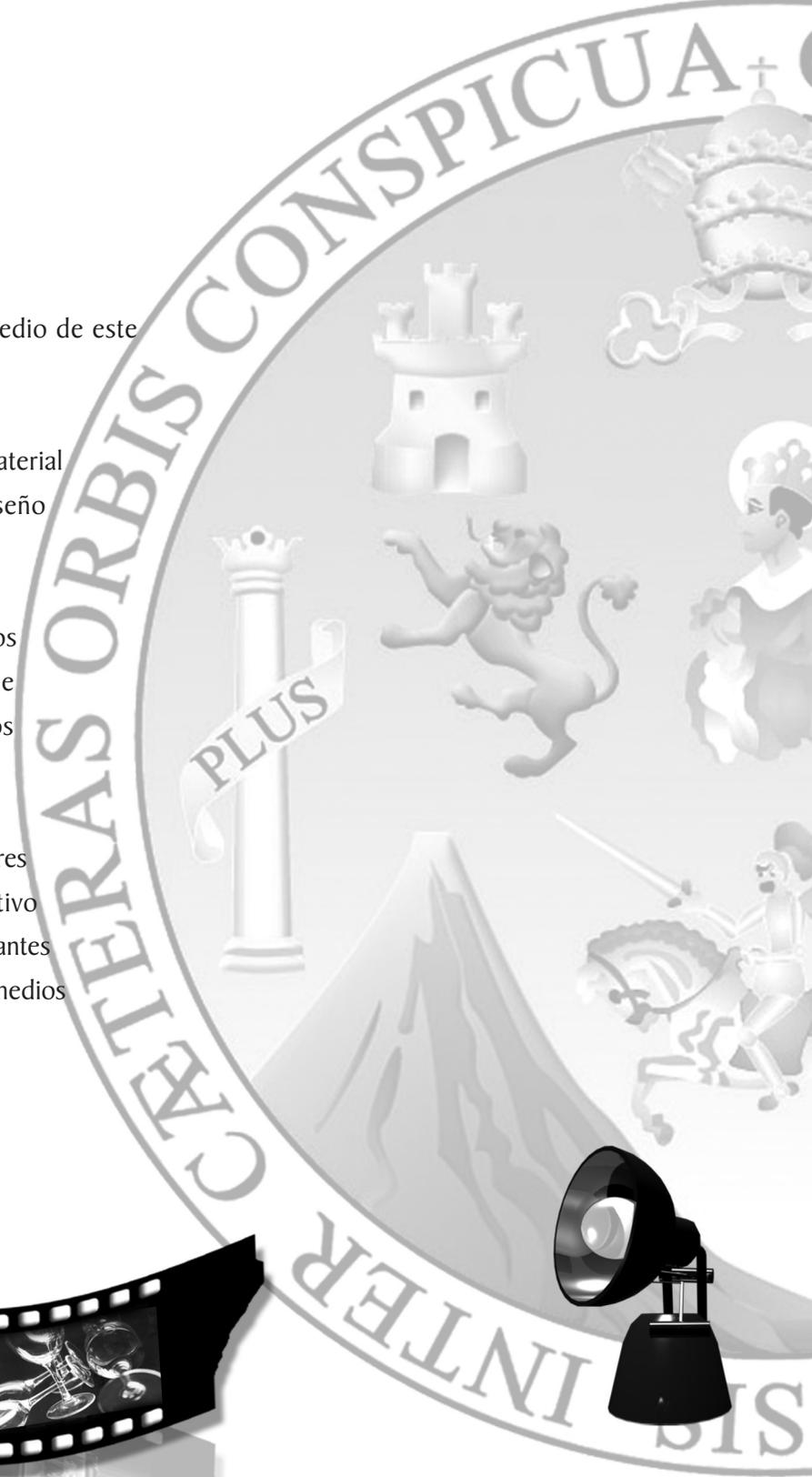
Presentación

La Escuela 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 educativo de apoyo, para la asignatura de fotografismo, de la Escuela de Diseño Gráfico de FARUSAC.

Siendo este un proyecto innovador esperamos que sea de inspiración para otros que deseen crear material similar o algún otro tipo de material innovador, que mejore y actualice los conocimientos de la población estudiantil, para que los mismos estén a la vanguardia de la tecnología.

El proyecto esta realizado con el afán de heredar a los maestro y futuros visualizadores gráficos, una mejor educación, por medio de la utilización de material educativo de apoyo interactivo, con la finalidad de lograr que el nivel educativo de los estudiantes de la Diseño Gráfico alcance un nivel creativo que pueda ser competitivo en los medios visualizadores del país.



ilumina tu creatividad

Introducción

Como estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de 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, para poder transmitir así un concepto o mensaje en forma directa.

Al profundizar en la fotografía, hemos analizado que por medio de ella se nos da la oportunidad de transmitir el concepto de comunicación social que queremos dar a través de la imagen, por lo que vemos la importancia de la misma, en el diseño gráfico.

Por ello creemos que la preparación educativa que se imparte en la Escuela de Diseño gráfico es fundamental en el desarrollo profesional de la población estudiantil. 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 de la escuela de Diseño Gráfico, carece de material educativo que cubra todo el programa de la asignatura, ya que en la actualidad sólo cuenta con un manual interactivo

que únicamente cubre el tema de Filtros y Efectos fotográficos por: Axel Eulalio Barrios Lara y Wendy Aguilar Dávila, proyectos de graduación. Por lo que está es una de las motivaciones por la que se decidió trabajar el problema de investigación – comunicación: Material Educativo para la Asignatura de Fotografismo de la Escuela de Diseño Gráfico de FARUSAC.

Esperando que con la creación del presente proyecto se logre cubrir todo el programa de la asignatura de fotografismo y se aporte con esta casa Magna a la preparación de la educación profesional y la mejora de la misma.

Para desarrollar este proyecto se realizaron cinco capítulos, donde se muestra la temática investigatoria del proceso de investigación de lo general a lo específico, con la finalidad de encontrar la solución a la problemática planteada.

En el primer capítulo, se enfatiza en los antecedentes, la problemática, la magnitud, trascendencia, vulnerabilidad y factibilidad de la problemática o carencia analizada, con la finalidad de encontrar una solución vial a la misma.

En el segundo capítulo, se muestra la investigación de la información general sobre la Universidad de San Carlos de Guatemala, su estructuración, 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 a través de los objetivos.

En el tercer capítulo, se muestra la conceptualización indagada sobre la temática expuesta en el planteamiento del problema, con la finalidad de adquirir mayor conocimiento sobre el mismo y poder buscar una solución eficaz y funcional al mismo.

En el cuarto capítulo, se desarrollo la conceptualización de diseño, con la finalidad de dar inicio a la creación



ilumina

tu creatividad

Introducción

de pre-boceto, bocetos, para obtener así los bocetos finales y la estructuración de cada uno de ellos.

En el quinto capítulo, se comprobó la eficacia de las piezas gráficas a través de la técnica de validación y encuesta, las cuales permitieron obtener información cualitativa y cuantitativa sobre la funcionabilidad y mejoras que se debían realizar a las mismas.

Por lo que posteriormente de dichos cambios se prosiguió a la creación de los artes finales, los cuales fueron fundamentados en su funcionabilidad y diseño.

Por medio de los resultados obtenidos en la validación de las piezas gráficas, se ha llegado a la conclusión que el uso y la divulgación de las piezas propuestas en este proyecto, podrían mejorar la comprensión y preparación de la población estudiantil de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

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



CAPITULO No.1
CAPITULO No.1



PLUS **ilumina**
tu creatividad



1.1. ANTECEDENTES

Como estudiantes de la Escuela 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.

A través de una buena y correcta fotografía se da la oportunidad de transmitir un concepto de comunicación social, reflejando de esta manera la importancia de la misma, en el diseño gráfico.

La preparación educativa que se imparte en el programa de la Escuela de Diseño gráfico de FARUSAC, 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. Por lo que partiendo de este análisis, se identificó la necesidad y la importancia que tiene que los futuros visualizadores de nuestro país que se forman en FARUSAC, cuenten con material educativo que refleje los avances del arte gráfico y tecnológico dentro del medio visual del país.

Si la formación de esta población se encuentra en un nivel creativo que pueda competir en el medio, su desenvolvimiento será mayor y sus logros superarán la calidad gráfica visual con la que han sido preparados. Por lo anterior se les ha planteado a las catedráticas que imparten dicha asignatura, la inquietud de apoyar las clases magistrales con material gráfico visual que mejore la calidad educativa de sus estudiantes, mostrando ellas gran interés y disponibilidad por la realización, dirección y orientación para la realización de dicho material, dando sugerencias o requerimientos de las imágenes a emplear y su contenido.

1.1.1. PROBLEMA

La asignatura de fotografismo del área de fotografía del programa de diseño gráfico, actualmente cuenta con material educativo de filtros y efectos fotográficos, el cual únicamente cubre un tema central de los cuatro que se deben abarcar dentro del programa de estudio y contenido de dicha asignatura; por lo cual, se decidió trabajar el problema de investigación – comunicación: Material Educativo para la Asignatura de Fotografismo de la Escuela de Diseño Gráfico de FARUSAC, que se realizará en la ciudad de Guatemala, durante el mes de julio a



noviembre del año 2,005; para ser utilizado a partir del año 2,006 en el desarrollo de la asignatura de fotografismo, el cual abarcará los tres temas restantes de estudio y contenido que se establece en el programa de la asignatura de fotografismo. Con la creación del presente proyecto, se pretende aportar a esta casa magna la mejora de la educación profesional que se imparte dentro de la misma.

1.2. JUSTIFICACIÓN

1.2.1. MAGNITUD

En la realización del presente proyecto se desea beneficiar a los docentes del área de fotografía y al 68% de la población estudiantil del programa de Diseño Gráfico, que llega a obtener los prerrequisitos que se solicitan en el programa curricular de la carrera para asignarse la materia de fotografismo ya que, ambos, podrán contar con una nueva modalidad de enseñanza y aprendizaje, que motivara su área creativa en la realización de la práctica que se lleva a cabo dentro del periodo escolar.

Y a la vez, ayudará a elevar el nivel de comprensión de los estudiantes en cada uno de los ejercicios que se ejemplifiquen en las clases teóricas que estipula o requiere dicha asignatura.

1.2.2. TRASCENDENCIA

Muchas problemáticas han afectado a nivel mundial la calidad educativa, moral y social del ser humano y la población estudiantil universitaria no ha sido la excepción.

Actualmente, la tecnología ha dado pasos agigantados en las áreas visuales, lo cual afecta a los medios gráficos que existen en el área del diseño gráfico y quien se encuentra a la vanguardia de la tecnología cuenta con los conocimientos necesarios para plasmar y transmitir un mensaje que impacte a la población. Solamente los diseñadores que tengan estos conocimientos, tendrán las mayores posibilidades de ser absorbidos por los

medios publicitarios nacionales o internacionales.

Si a esta problemática le sumamos el bajo nivel del hábito e interés por la lectura que muestran los jóvenes de este siglo, los centros educativos se ven con la modalidad de romper con los esquemas de educación que anteriormente se utilizaban, para darle paso a la creatividad y la interactividad, los cuales motivan el interés por adquirir nuevos conocimientos en los estudiantes.

Si en manos de FARUSAC, está la formación de los futuros creativos de Guatemala, el reto y el compromiso por fomentar y desarrollar su creatividad es mayor ya que cada uno de ellos serán los que en un futuro transmitan las ideas y mensajes positivos o negativos a la población guatemalteca.

1.2.3. VULNERABILIDAD

A los diseñadores hay que hablarles y despertarles su lado creativo, ya que el diseño es una parte muy importante en la transmisión de ideas y la fotografía un complemento de cada una de



ellas; por lo que diseñar un material de apoyo educativo que sea rico en creatividad y posea una variedad e interactividad en sus piezas gráficas para el curso de fotografismo, permitirá que la formación en los estudiantes de Diseño gráfico adquiera un mejor enfoque visual ya que el diseño busca transmitir las ideas esenciales del mensaje de forma clara y directa, usando para ello diferentes elementos que den forma al mismo y lo hagan fácilmente inteligible, a través de material educativo que esté a la vanguardia del diseño, con la finalidad de captar su interés para mejorar su calidad educativa en cada una de sus clases magistrales.

Si se logra captar la atención y el interés de los alumnos por alcanzar un mejor nivel de exposición fotográfica, para cada uno de ellos será más fácil comunicar visualmente un mensaje de forma efectiva a través de la fotografía, ya que para la creación de la misma sabrán que deben conocer a fondo los diferentes recursos gráficos que tienen a su disposición y

que deben tener la imaginación, la experiencia, el buen gusto y el sentido común necesario para combinarlos de forma adecuada y así, lograr un excelente trabajo visual.

1.2.4. FACTIBILIDAD

Actualmente, en el área de fotografía del programa de diseño gráfico de FARUSAC, las asignaturas de fotografía y fotografismo cuentan con material de apoyo como: Figura humana, por: Carlos Germán Tarrago, Material didáctico para la asignatura de fotografía por: Glenda Betzaida Gonzáles y Material educativo de filtros fotográficos para el mejoramiento del aprendizaje y comprensión de la signatura de fotografismo del programa de diseño gráfico de FARUSAC por: Axel Eulalio Barrios Lara y Wendy Aguilar Dávila, todos, proyectos de graduación.

La asignatura de fotografismo cuenta con una actualización curricular mínima cada año, la cual consiste en buscar un enfoque moderno a cada uno de los temas que se han establecido, para que se cubran en el pensum de estudios del área técnica de D.G., esto



con la finalidad que los conocimientos que reciban los estudiantes esten actualizados. El material gráfico de hojas de ejercicios prácticos, trifoliales, folleto de tips de fotografías publicitarias, que se propone será autofinanciado por los alumnos ya que el mismo se diseñara en blanco y negro, de esta manera será para los estudiantes más factible reproducir el mismo por medio de la fotocopidora, que esta al alcance económico de cada uno de ellos.

A excepción de los artes originales que se le entregarán al catedrático asignado para impartir dicho curso, y el material que se pretende dejar en la biblioteca de la facultad y central de la universidad, serán reproducidos a color; de esta manera el catedrático podrá utilizar el material educativo para ejemplificar cada uno de los temas que en él se abarcan en clases magistrales y a los estudiantes que utilicen este material en las bibliotecas les será más factible o agradable la comprensión del mismo.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVOS GENERALES

Contribuir con la carrera de Diseño gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala creando un material educativo para la asignatura de Fotografismo, con la finalidad de mejorar el aprendizaje de los alumnos que integran el programa de Diseño gráfico FARUSAC.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

1. **M**ejorar la comprensión y la calidad educativa de los estudiantes de diseño gráfico ante la temática de la iluminación en la fotografía, con la finalidad de prepararlos para un adecuado desenvolvimiento en el medio gráfico del país.
2. Fortalecer la formación educativa de la escuela de diseño gráfico con material de apoyo que se encuentre a la vanguardia

de la tecnología, con el afán de forjar diseñadores gráficos que se encuentren familiarizados con programas y presentaciones que en la actualidad son utilizados para exposiciones interactivas.

3. Enfatizar el interés y las mejoras que suele despertar y causar el uso del Diseño gráfico en piezas educativas.
4. Despertar la creatividad de los estudiantes, a través de material de apoyo con el que se interesen e identifiquen con la finalidad de obtener grandes logros fotográficos que puedan ser competitivos en el medio del diseño a nivel nacional.



CAPITULO No.2
САБИТУЛО NO.2



PLUS **ilumina**
tu creatividad



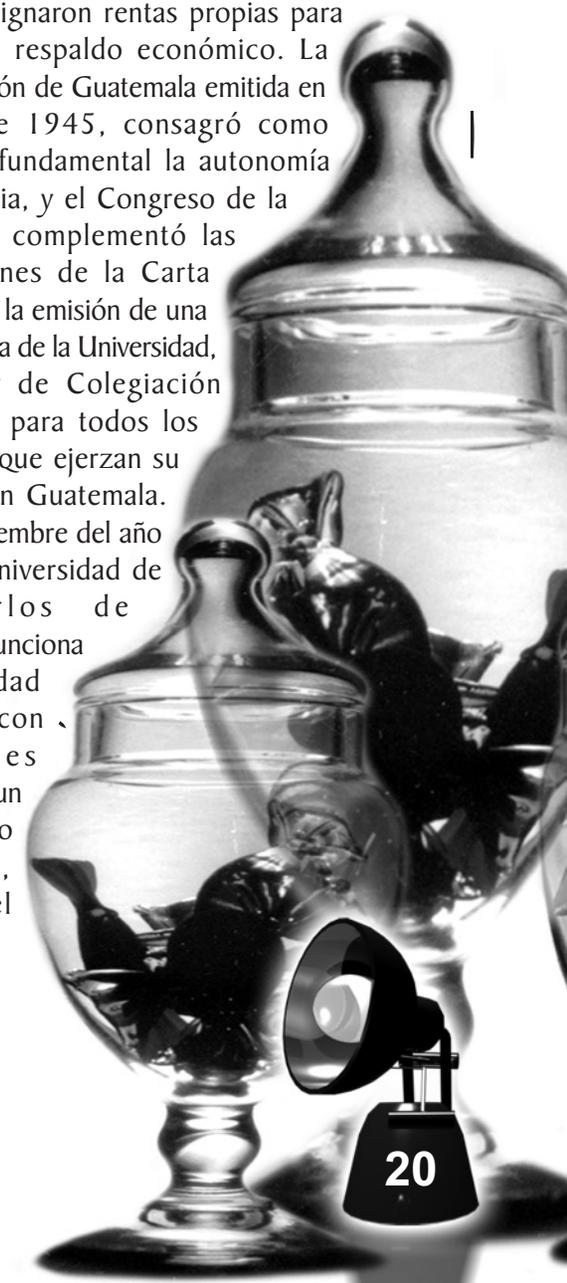
2.1. PERFIL DEL CLIENTE Y EL SERVICIO QUE BRINDA

2.1.1. UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

La Universidad de San Carlos de Guatemala fue fundada por Real Cédula de Carlos II, de fecha 31 de enero de 1676. Los estudios universitarios aparecen en Guatemala desde mediados del Siglo XVI, cuando el primer obispo del Reino de Guatemala, Lic. Don Francisco Marroquín, funda el Colegio Universitario de Santo Tomás, en el año de 1562, para becados pobres; con las cátedras de Filosofía, Derecho y Teología. La Universidad de San Carlos 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.

Durante la época colonial, cruzaron sus aulas más de cinco mil estudiantes y además de las doctrinas escolásticas, se enseñaron la filosofía moderna y el pensamiento de los científicos ingleses y franceses del siglo XVIII. Sus puertas estuvieron abiertas a todos: criollos, españoles, indígenas y entre sus primeros graduados se encuentran nombres de indígenas y personas de extracción popular. La libertad de criterio está ordenada en sus primeros estatutos, que exigen el conocimiento de doctrinas filosóficas opuestas a la dialéctica, para que el esfuerzo de la discusión beneficiara con sus aportes formativos la educación universitaria. Esta institución desapareció en el último cuarto del Siglo XIX, para resurgir en el año de 1947. A semejanza de lo que ocurrió en otros países de América Latina, nuestra universidad luchó por su autonomía, que había perdido a fines del siglo pasado, y la logró con fecha 9 de noviembre del año 1944, decretada por la Junta Revolucionaria de Gobierno. Con ello se restableció el nombre tradicional de la Universidad de San Carlos de Guatemala

y se le asignaron rentas propias para lograr un respaldo económico. La Constitución de Guatemala emitida en el año de 1945, consagró como principio fundamental la autonomía universitaria, y el Congreso de la República complementó las disposiciones de la Carta Magna con la emisión de una Ley Orgánica de la Universidad, y una Ley de Colegiación obligatoria para todos los graduados que ejerzan su profesión en Guatemala. 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, son 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.com

2.1.2. Datos generales de la Institución

Nombre completo:
Universidad de San Carlos de Guatemala,
Facultad de Arquitectura,
Escuela de Diseño Gráfico,
Asignatura de Fotografismo.

Siglas: U.S.A.C. / FARUSAC / D.G.

Dirección: Departamento de
Guatemala, Campus Central. Ciudad
Universitaria, Avenida Petapa zona
12.

Centro Universitario Metropolitano
9 Avenida 9-45 zona 12.

Ciudad Universitaria, Edificio
T1 y T2

Teléfono: 2476-1373
2485-1900 / 24439500
PBX: 247-66192

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

Autoridades de USAC en el periodo de 2003 - 2006

Rector Magnífico
Dr. M.V. Luis Alfonso Leal Monterroso.
leal@usac.edu.gt

Secretario General
Dr. Carlos Enrique Mazariegos.
secretariogral@usac.edu.gt

Secretario Adjunto
Ing. Agr. Alfredo Tobar Piril.
secretarioadj@usac.edu.gt



2.1.3. Organización Académica de FARUSAC

2.1.3.1. Junta Directiva de la Facultad

“La Junta Directiva es el órgano máximo de decisión de la Facultad, está integrado por el Decano, que la preside: el Vocal I y el Vocal II, representantes del sector docente: el Vocal III, representante del Colegio de Arquitectos; los Vocales IV y Vocal V, representantes del sector estudiantil y, el Secretario de Facultad.

La Junta Directiva constituye el eje decisorio de la Facultad y debe conocer la problemática y capacidades que ésta tiene. Dentro del modelo se plantea una propuesta destinada a solicitar a cada miembro de la Junta Directiva para que coordine el apoyo ante Junta Directiva de un programa específico orientado al mejoramiento de la Facultad, en el cual participen los diversos sectores facultativos.

Además de ello se solicitará su participación como asesores y orientadores en los dos consejos.”
www.usac.edu.com

2.1.3.2. Títulos y Carreras que ofrece FARUSAC

La facultad de Arquitectura otorga los siguientes títulos de:

Escuela de Arquitectura

Licenciatura en Arquitectura

Escuela de Diseño Gráfico

- A. Técnico Universitario en Diseño Gráfico en Diseño Gráfico
- B. Licenciatura en Diseño Gráfico

Escuela de Posgrados:

- A. Maestría en Planificación y Manejo Ambiental
- B. Maestría en Conservación, restauración de bienes inmuebles
- C. Maestría en Desarrollo Urbano y Territorio
- D. Maestría en gestión de riesgos
- E. Maestría en Diseño Arquitectónico



2.1.3.3. Visión y misión de la facultad de Arquitectura

Visión

“ Ser el ente rector de la educación superior en la formación del profesional de la Arquitectura y Diseño Gráfico, que aporten soluciones a los problemas nacionales en el ámbito de su competencia preservando los recursos culturales y nacionales.

Ser una dependencia de asesoría técnico-administrativa, autogestionaria, con personal altamente calificado y tecnología actualizada, con influencia, proyección y liderazgo en la Universidad de San Carlos de Guatemala, fundamenta sus acciones en principios científicos, éticos y social humanísticos.

“ y perfila cambios para lograr una estructura organizacional dinámica y funcional, con sistemas y procesos de trabajo ágiles y eficientes. Comprometida con el desarrollo integral de la institución y de la sociedad guatemalteca.” www.usac.edu.com

Misión

“ Formar profesionales de la Arquitectura y Diseño Gráfico altamente calificados y competitivos en el mercado laboral, con liderazgo para ser agentes de cambio y comprometidos con el proceso de desarrollo sostenible del país.

Ser una dependencia de asesoría técnico-administrativa responsable del estudio, actualización y mejoramiento de la estructura organizativa de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

crear, innovar, simplificar y agilizar sistemas, procesos e instrumentos administrativos, con el objetivo de contribuir de manera eficaz y eficiente en la transformación y desarrollo de las funciones sustantivas de la universidad.”

2.1.3.4. Objetivos de La Facultad de Arquitectura

“ La Facultad de Arquitectura tiene como objetivo la formación de un profesional en el campo de la Arquitectura y el Diseño Gráfico que ejerza su profesión con eficacia y eficiencia, que sea creativo y que esté preparado para enfrentar la problemática actual y futura, con una visión estratégica en relación a su contexto social, cultural, tecnológico y ambiental; contribuyendo de esta forma al cumplimiento de los fines, objetivos y políticas de la USAC y de la Facultad de Arquitectura.

Objetivo General

Establecer las bases para la adecuada formación del Arquitecto y del Diseñador Gráfico de manera que al egresar estén lo suficientemente preparados para enfrentar la problemática de la arquitectura y el Diseño gráfico a nivel nacional e internacional.



Objetivos Específicos

Formar Profesionales de alto nivel académico en el campo de la arquitectura y el Diseño gráfico, orientados a atender con eficacia, eficiencia, equidad y productividad las demandas que impone la sociedad guatemalteca, en las diferentes áreas de desempeño del Diseño, la arquitectura y el urbanismo. Posibilitar la generación de conocimiento científico, tecnológico y humanístico a través de la formación de profesionales en arquitectura y del Diseño gráfico en diferentes niveles: grado (licenciatura) y postgrado (maestría y doctorado). rindar alternativas de formación superior.

Apoyar la investigación básica aplicada en las áreas de su competencia, en función de las características del medio. Orientar el proceso formativo a la solución de los problemas y necesidades de la sociedad guatemalteca dentro de sus áreas de acción.

Fortalecer las actividades de extensión y servicio en función del cumplimiento de los fines universitarios. " www.usac.edu.com

2.1.3.5. Valores y Propósitos que maneja la entidad

FARUSAC tiene el compromiso con la comunidad estudiantil, docente y administrativa y la sociedad Guatemalteca en general, de buscar la excelencia académica en cada una de las cohortes que van egresando de esta unidad académica. Con la finalidad de que el estudiante o egresado logre el manejo, el conocimiento y la tecnología de punta con capacidad empresarial para competir en el mercado laboral con arquitectos y diseñadores de cualquier parte del mundo, pero con profundo compromiso social para atender las necesidades del país. compromiso social para atender las necesidades del país.

2.1.4. Programa de Diseño Gráfico

La Facultad de Arquitectura se funda, según consta, en el Acta No. 657 del Honorable Consejo Superior Universitario, el día 7 de junio de 1958. En cumplimiento de lo dispuesto por el Consejo Superior Universitario, el Colegio de Ingenieros y Arquitectos de Guatemala presentó el 18 de julio de 1958. Según consta en el Acta No. 660, la terna para elegir al Decano interino, se procedió a elegir en votación secreta y la elección recayó en la persona del Arq. Aycinena Echeverría, convirtiéndose en el primer



Decano interino de la Facultad de Arquitectura. Para 1971, la Facultad cuenta con su propio edificio, es importante mencionar que es el primero en su género de tipo cuadrado con patio al centro, auditorio áreas de dibujo y salones abiertos para los talleres.

cuadrado con patio al centro, auditorio áreas de dibujo y salones abiertos para los talleres.

En Guatemala, se da un movimiento que, paraliza la educación de la Arquitectura, durante 8 meses, para lograr una transformación en la enseñanza de la Arquitectura, éste da inicio al Congreso de Reestructuración de Arquitectura. En 1975, en el "Plan de Desarrollo Universitario" nuevamente se recomienda la creación de carreras técnicas cortas, como una posibilidad de ofrecer salidas laterales a estudiantes que por diversas razones no pueden terminar una carrera a nivel de licenciatura.

En 1984, se retorna la idea de crear carreras técnicas cortas en la Facultad de Arquitectura, durante el II Congreso de Evaluación de la Facultad, a través de una ponencia en la que se señala el aumento en el costo social del arquitecto, la saturación progresiva del campo profesional del arquitecto. Un año después, a finales de 1985, se nombra una comisión para que realice un estudio, a través del cual se asienten las bases necesarias para la creación y desarrollo de la carrera de Diseño Gráfico.

La comisión nombrada realiza el estudio a través de una recopilación y análisis de los currículos vigentes en distintas universidades y centros de educación superior a nivel nacional e internacional entrevistas a diseñadores gráficos que se desenvuelven en el país y el estudio de extensa bibliografía sobre Diseño gráfico, para presentar finalmente la propuesta, en

la que se adecua la experiencia y conocimiento sobre diseño gráfico recopilados en la investigación, a la realidad guatemalteca.

Es así como los honorables Miembros del Consejo Superior Universitario aprueban la carrera de Técnico Universitario en Diseño Gráfico, según punto Décimo Segundo. Acta No. 29-86. de fecha 26 de noviembre de 1986. La carrera tuvo éxito rápidamente, el que se evidenció a través del posicionamiento laboral de sus primeros egresados.

Actualmente, se siente la necesidad de llevarla hacia el nivel de licenciatura y es así como el 12 de noviembre del año 2003 es aprobada por el Honorable Consejo Superior Universitario según consta en el acta No.26-2003 de noviembre del año 2003 es aprobada por el Honorable Consejo Superior Universitario, según consta en el acta No.26-2003." www.usac.edu.com



2.1.4.1. Objetivo del Programa de Diseño Gráfico de FARUSAC

Objetivo General

“ El programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, tiene como objetivo el de formar profesionales adaptados a la globalización, tecnología y modernización de las estructuras económicas, defensores de los valores culturales de la Nación. El programa debe mantener un nivel de excelencia que permita que sus egresados posean conocimientos conceptuales y técnicos actualizados en el ámbito de su especialidad, desarrollando competencias laborales acordes a la práctica real.

Capaces de producir comunicación gráfica con impacto para los medios de comunicación masiva, la publicidad y las empresas que demandan sus servicios y, a la vez, ser agentes de cambio comprometidos en la contribución de

la solución de las necesidades de los sectores marginados, desarrollando campañas de interés social.” www.usac.edu.com

2.1.4.2. Ciclos y Horarios de Estudio:

A. Ciclos educativos

“ En línea con la política de optimización de los recursos y con la finalidad de aprovechar al máximo el espacio físico y dar solución a la masificación estudiantil, se plantean tres jornadas de estudios:

Jornada matutina

Antes de primer año de las carreras, que se imparten en la facultad, en base a estudios realizados en las últimas cohortes que indican que un alto porcentaje de estudiantes que ingresan a la misma no trabaja durante el primer año de la carrera, existe un horario de primer a cuarto ciclo de la carrera de Diseño gráfico. De 7:00 a 13:00 horas.



Jornada nocturna de Diseño Gráfico

Para los estudiantes de primer año de Diseño Gráfico que puedan demostrar fehacientemente que laboran en jornada completa, existe un horario de 14:00 a 20:00 horas. La totalidad de secciones de segundo y tercer año de la carrera de Técnico Universitario en Diseño Gráfico. Los estudiantes de la Lic. de Diseño Gráfico, deberán asistir a clases los días viernes por la tarde y sábado por la mañana.

Horarios de estudio del Programa de Diseño Gráfico

En el primer y segundo año los estudiantes pueden escoger entre las jornadas: matutina en un horario de 7:00 a 13:00 hora y nocturna. A partir del tercer año, los estudiantes deben incorporarse a la jornada

nocturna, la cual inicia sus actividades a las 14:00 y concluye a las 20:30 horas.

2.1.4.3. Programa de Asignaturas Intercidos

Los estudiantes podrán cursar asignaturas cuando: Haya cursado la materia y la reprueba. Quiera nivelar su ciclo, y tenga aprobados los prerrequisitos. Para optar a una asignatura de carácter práctico en Escuela de vacaciones. El estudiante deberá tener un mínimo de 35 (treinta y cinco) puntos de calificación acumulada en la nota del curso y el mismo debe tener una duración de cuarenta horas mínimo. Los alumnos que deseen rechazar su nota reprobada deben asignarse cursos de 60 (sesenta) horas.

2.1.4.4. 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.

La licenciatura tiene tres enfoques y se estructura en cuatro semestres a partir del nivel técnico, incluye en el último año el proyecto de graduación y el ejercicio profesional supervisado.” www.usac.edu.com



2.1.4.5. Perfil del Diseñador G. y Campo ocupacional

Ser creativo es una disciplina constante de la creación de elementos comunicacionales de naturaleza gráfica y que generalmente se desarrolla en una superficie bidimensional, debido a que está destinado a facilitar la comprensión de ideas o mensajes, mediante imágenes que pueden ser figurativas o codificadas.

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

El Diseñador Gráfico egresado de la U.S.A.C 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 señalística 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.

- 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 obtenida en la oficina de Coordinación del Programa de Diseño Gráfico de FARUSAC.



2.1.4.6. Áreas de Estudio del Programa de Diseño Gráfico

La Escuela de Diseño Gráfico tiene dos grandes áreas de estudio:

El área Tecnología y Diseño:

La cual tienen 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, la cual 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 Diseño, Psicología de la Comunicación, Mercadotecnia, entre otras.

2.1.5. Asignatura de Fotografismo

2.1.5.1. 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 y seguir en la práctica de prueba y error del uso de la cámara de 35 mm." Programa curricular de código 154 Fotografismo, año 2000.

2.1.5.2. Metodología de la Asignatura de Fotografismo

Para el desarrollo de las clases se utiliza las técnicas de exposición magistral, proyección de ejemplos, dinámicas en grupo. Programa curricular de 154 Fotografismo, 2000.

2.1.5.3. Temas de estudio de la Asignatura de Fotografismo

- Iluminación en la fotografía
- Fotografía en color
- Tonos contrastes y texturas
- Naturaleza y el producto
- Cámara digital y figura humana.

2.1.5.4. 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.
- "Vincular al estudiante con un medio de expresión útil en su desempeño profesional" Programa de la asignatura de Fotografismo



Objetivos de la Temática de la Asignatura

- Que el estudiante:
- Utilice adecuadamente los diferentes tipos de luz en la fotografía
 - Que aplique la teoría del color en la fotografía al servicio de la imagen
 - Que destaque la características físicas de la imagen para causar impresiones
 - Que capte la personalidad de los objetivos fotografiados
 - Que aplique los conceptos adquiridos en la solución de problemas fotográficos.” Programa de la asignatura de Fotografía.

2.1.5.5. Principales actividades que se realizan para cumplir con los objetivos

- Clases magistrales
- Presentación de ejemplos
- Charla de profesionales invitados
- Ejercicios de aplicación
- Dinámicas de grupo
- Visita a exposiciones fotográficas

2.2. Grupo Objetivo

2.2.1 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 licenciatura en Diseño Gráfico o carrera afín
- Trabajadores en los medios comunicacionales del país
- Estudiantes de una especialización universitaria

Psicográfico:

Personas activas; Innovadores, les gusta probar cosas nuevas. Poseen intereses sobre el diseño y la fotografía. Poseen criterio propio sociables.

Geográfico:

Habitantes de la ciudad capital, la Antigua Guatemala, Chimaltenango y departamentos y municipios cercanos a la ciudad capital.



2.2.2. 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 B y C+.
Son usuarios de los programas de diseño gráfico Freehand, Adobe Photoshop, Corel, etc.

Psicográfico:

Poseen un criterio muy crítico y observador
Son personas muy joviales, dinámicas
Tienen facilidad de palabras
Les atraen mucho los colores, gráficas y composiciones estéticas.
Están abiertos aprender nuevas técnicas de diseño.

Geográfico:

Habitantes de la ciudad capital, Antigua Guatemala, departamentos y municipios aledaños a la ciudad capital.



CAPITULO No.3
CAPITULO No.3



PLUS **ilumina**
tu creatividad



3.1. Conceptos Fundamentales del tema

3.1.1. La Iluminación natural en la fotografía

“ La calidad de la luz es decisiva en la calidad de la fotografía y se define en torno a los cuatro factores siguientes, que deben combinarse armoniosamente o de otro modo, para incidir en la fotografía resultante:

Intensidad: Por la mañana temprano y a últimas horas de la tarde, cuando el sol está bajo en el cielo produce graciosas sombras alargadas perfectas para paisajes. Cuando el sol está alto, a mediodía no tiende a haber tanto contraste y las sombras son mucho más oscuras, pero es el mejor momento para recrear formas gráficas y en relieve.

Dirección: Para realzar detalles la luz frontal es funcional, siempre que no sea excesivamente intensa, puede ser útil puesto

que las sombras quedan detrás del objeto. Si la luz solar penetra directamente en la cámara puede crear una sensación brumosa, pero sin dañar la vista, aunque también puede ser de gran utilidad para acentuar siluetas o iluminar sutilmente por detrás un motivo floral. Si la luz es lateral, las sombras que se crean aumentan la sensación de profundidad.

El color: El color de la luz también cambia a lo largo del día, a primera hora y última hora del día, la luz tiende a ser cálida debido a que a esta hora mucha luz blanca atraviesa la gruesa capa atmosférica. Las variaciones de la luz cálida convierten esta parte del día en un momento idóneo par la fotografía. A medida que el sol se eleva en el cielo, penetra en la atmósfera más luz blanca y la calidez desaparece.

Contraste: Una luz intensa produce un contraste mejor marcado entre las zonas claras y las oscuras. Es un error pensar que este es el mejor tipo de luz para hacer

fotografías. Porque, aunque puede proporcionar buenos resultados si se buscan relieves o volúmenes pronunciados, es decir medir la luz en situaciones contrastadas hay que sacrificar parte de los detalles porque ninguna película, puede procesar tanto contraste, por lo que habrá que decidir qué parte es la más importante para hacer la lectura de la exposición.” Mc Whinnie Ailsa
Manual esencial de Fotografía

3.1.1.1. Factores determinantes de la Iluminación

“ Los factores que determinan la calidad de la luz son muy contrastantes, ya que cada uno de ellos es independiente,



pero los mismos demuestran sus virtudes en exposiciones bien logradas, por lo que un fotógrafo tiene que estar preparado para los siguientes factores:

Sol: La luz del sol funciona mejor combinada con otros elementos como un rayo atravesando las nubes o la iluminación trasera de una escena. Los cielos azules pálidos no son apropiados para paisajes, del mismo modo que la luz directa no es la mejor para retratos.

Lluvia: Este fenómeno natural limpia la atmósfera e intensifica los colores naturales. No es fácil lograr captar nubes tormentosas en el fondo mientras el primer plano está bañado en luz, pero si se logra, el efecto es impactante.

Viento: El viento puede añadir un toque de dinamismo a una fotografía. Para captar su efecto debe utilizarse una velocidad lenta.

Niebla: La niebla de primera hora puede resultar muy atmosférica y tiene, además, la ventaja de tapar zonas demasiado abarrotadas o detalles del fondo que de otro modo, en condiciones atmosféricas más claras, estropearían la foto. La niebla es particularmente fotogénica si se combina con un sol naciente que ilumine la escena desde atrás. Pero para captarlo hay que estar dispuesto a madrugar.

Nubes: La formación de nubes logran un elemento esencial en los paisajes, dado que una composición con un cielo plano no resulta muy inspirador. La importancia de un cielo cubierto de nubes claras no debe subestimarse, ya que proporciona una difusión inmaculada de la luz sin igual para retratos y naturalezas muertas. La luz dispersa que entra por una ventana orientada al norte puede crear también la difusión de la luz necesaria.

Épocas del año: La luz no sólo cambia a lo largo del día sino que también varía a lo largo del año, de modo que incluso si se tienen en cuenta los cambios en el entorno, la misma fotografía tomada en invierno y en primavera resultados muy distintos. Una de las ventajas del invierno es que el sol nunca esta por completo encima de un sujeto, por lo que en un día invernal no hace falta madrugar tanto como en verano porque la sombra se mantiene durante todo el día y la luz no resulta tan dura.

Temperatura exterior: La luz natural resulta sorprendente por su amplia gama de distintas temperaturas de colores. La temperatura de luz de primera y última hora del día oscila entre 3,000 k y 4,000 k. La temperatura a medio día es la estándar, 5,500 k pero puede variar dependiendo de la presencia de nubes en el cielo. La intensidad del sol reduce la temperatura a 5,500 k pero un cielo sin nubes puede llegar a superar los 10,000 k. Las nubes afectan la temperatura del color, un cielo con nubes dispersas, estará en torno a los 9,000 K ya que las mismas bloquean al sol y el azul del cielo es dominante.



Proyección de color: Si se toma una fotografía con una iluminación que tenga una temperatura de color inferior a 5,500 K, se proyectará un tono cálido, anaranjado sobre la película (similar a la luz de velas), pero si la temperatura del color fuese superior a 5,500 K proyectaría un tono azulado, por lo que se debe tomar en cuenta qué efecto o mensaje queremos transmitir en la fotografía para tomar en cuenta la temperatura de la luz ya que esta hará que el color varíe en la exposición. " Mc Whinnie Ailsa Manual esencial de Fotografía

3.1.1.2. Temperatura del color

" Para comprender mejor la temperatura del color se debe tener en cuenta que 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 (K). La temperatura del color está basada en el hecho de que los cambios de color de la luz del día concuerdan con los cambios de color de un material cuando se calienta. " Editorial Ágata, Luces geniales, guía rápida de fotografía.

3.1.1.3. Cambios de color de la luz del día

" 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 roja 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 dispersión ocurra 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 solo se dispersa la luz azul. " Editorial Ágata, Luces geniales, guía rápida de fotografía.



3.1.1.4. Iluminación a contra luz

“ **A**l realizar fotografías con el sol de frente se despliegan ante nosotros un sin fin de posibilidades creativas y controlables, que recibe el nombre de iluminación trasera y puede utilizarse, por ejemplo: para crear siluetas, o efectos impactantes o relevantes dentro de la fotografía. Su gran ventaja es que es una técnica que puede usarse durante todo el día, al contrario de lo que ocurre con otras técnicas, que es mejor fotografiar a primera o última hora del día. Cabe mencionar que el contra luz puede realizarse en forma lateral dándonos una iluminación fotográfica de $\frac{3}{4}$ de iluminación lo cual hace que se vean más los detalles de nuestro objeto o sujeto a fotografiar ” Mc Whinnie Ailsa Manual esencial de Fotografía

3.1.1.5. Luz incidente y luz reflejada

“ **E**l fotómetro de la cámara recibe solamente la luz que refleja el objeto, no la luz que incide sobre el mismo. Un fotómetro de luz incidente considera sólo la luz que cae en el objetivo. Ésta se mide con un fotómetro manual y su principal ventaja consiste en que la medición es más fiable puesto que es independiente del

brillo del propio objeto. La exposición es correcta porque el color del objeto y el reflejo de la luz en su superficie influyen en la cantidad de luz que recibe la cámara.

” Mc Whinnie Ailsa Manual esencial de Fotografía

3.1.1.6. Luz cenital

“ **S**e debe tomar en cuenta que con la luz cenital, aparecerán sombras pronunciadas bajo la nariz y la barbilla, y probablemente, al rededor de los ojos, del sujeto de un retrato. En estos casos conviene sujetar el reflector horizontalmente y lo más cerca posible de la cara del sujeto con cuidado de que no se cuele en la imagen. Si se está retratando un busto, el modelo puede sujetar el reflector sobre su regazo y ajustar la altura según las indicaciones del fotógrafo. Si no, también se puede reclutar a un amigo que se encargue de sostener y mover el reflector. ” Mc Whinnie Ailsa Manual esencial de Fotografía

3.1.1.7. Luz lateral

“ **C**on luz lateral pueden conseguirse distintos efectos utilizando un reflector. Resulta práctico para comenzar, una imagen demasiado contrastada, como en el caso anterior, pero también, sirve para introducir luz en una situación nublada. Para fotografiar naturaleza muerta con luz lateral, un pequeño reflector, como un cartón envuelto en un trozo de papel de aluminio, es suficiente. Conviene fijarlo al lugar para repetir el montaje y asegurar resultados similares. Pueden mantenerse algunas sombras alejando el reflector de la composición y suprimirlas, acercándolo lo más posible. ” Mc Whinnie Ailsa Manual esencial de Fotografía

3.1.1.8. Luz en movimiento

“ **E**xisten técnicas que expresan movimiento en una fotografía al ponerlas en prácticas. Se puede congelar la acción sobre la película o emplear una velocidad de obturador alta o un flash electrónico. Se puede desenfocar el objeto para transmitir sensación de velocidad.



Además, existen técnicas como el barrido o el zoom que también desenfocan la imagen dando como resultado una impresión de movimiento. Se recomienda utilizar trípode para realizar exposiciones de movimiento y el obturador abierto con un disparador de cable con sistema de bloqueo, de esta manera cualquier luz en movimiento se registra en la película como un rayo continuo.” Editorial Ágata, Luces geniales, guía rápida de fotografía.

3.1.2. Fotografía de estudio

“ Las fotografías de estudio no se descubren: se crean, son producto de la imaginación del fotógrafo y no de la observación de un instante que se capta. Los estudios representan un medio bajo el control técnico del fotógrafo que puede alterar todas las variables que afectan a la imagen: material, estilo, composición, pose y fondo. En el estudio no se esta a la merced del tiempo, sino que la luz puede ser todo lo brillante y contrastada o lo suave y sutil que se prefiera.” Mc Whinnie Ailsa Manual esencial de Fotografía

3.1.2.1. Accesorios básicos para un estudio fotográfico:

Reflectores

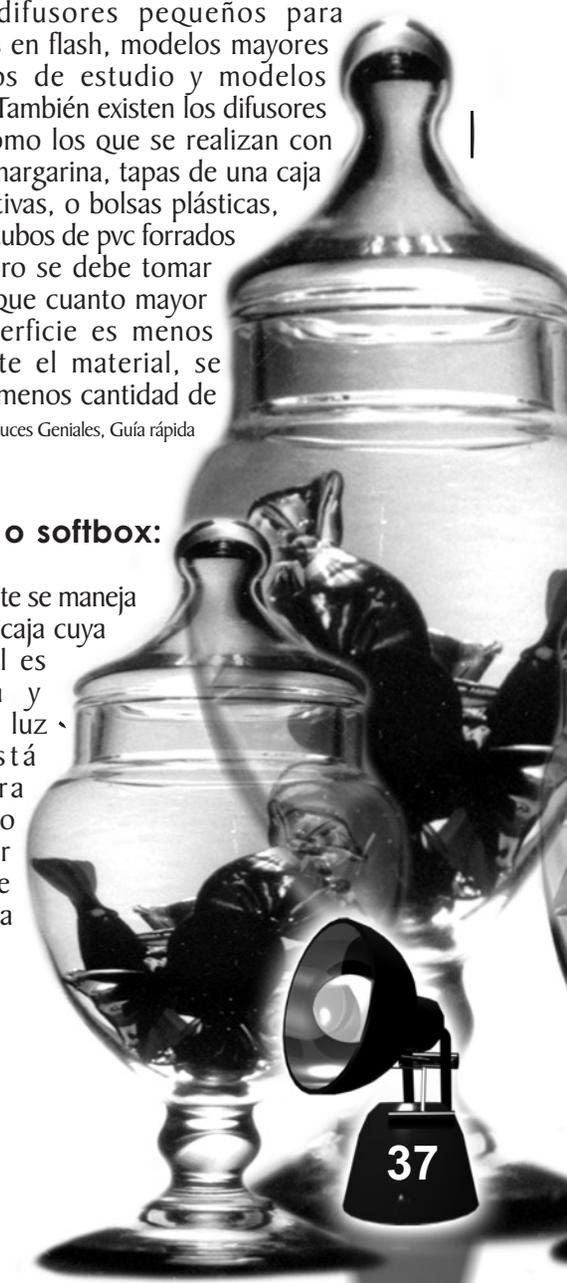
“ Es uno de los accesorios más útiles del armamento fotográfico y puede consistir simplemente en un pedazo de tela blanca, de papel, de aluminio, de cartulina dorada. El reflector blanco hace que se rebote una luz suave y sutil en las zonas en sombra. Es útil par conseguir un resultado natural. El reflector plateado refleja una luz más dura y fría útil par fotografía de naturaleza y de moda. Y las características del reflector de luz dorada son similares a las que despide un reflector plateado, pero el tono es más cálido y puede modificar ligeramente el color del sujeto. Es especialmente útil para retratos.” Mc Whinnie Ailsa Manual esencial de Fotografía

“ Los difusores representan una alternativa de las cartulinas reflectantes. Se instalan también en el flash y suavizan la luz, pero hay algunas diferencias, ya que con la utilización del mismo, ya no es necesario girar el flash hacia otro punto; su iluminación es más directa y normalmente más dura, aunque varia según el modelo.

Existen difusores pequeños para colocarlos en flash, modelos mayores para focos de estudio y modelos inflables. También existen los difusores caseros como los que se realizan con tarros de margarina, tapas de una caja de diapositivas, o bolsas plásticas, marcos de tubos de pvc forrados de tela, pero se debe tomar en cuenta que cuanto mayor sea la superficie es menos transparente el material, se transmitirá menos cantidad de luz.” Ágata, Luces Geniales, Guía rápida de Fotografía.

Ventana o softbox:

“ Básicamente se maneja en forma de caja cuya parte frontal es translúcida y produce una luz suave, está ideado para imitar el efecto de la luz solar indirecta que se filtra por una



ventana. Cuanto mayor sea su tamaño, mayor será la luz que recibe el sujeto a una distancia dada, la suavidad de su luz es también graduable en función de la distancia al sujeto, de forma que si la distancia es corta la luz resulta más suave. Se pueden crear en forma casera con monturas de metal o madera en forma de faroles o cuadros con una base de pedestal que los sostenga, forradas de tela de color negra, blanca, gris, plata o dorado.” Mc Whinnie Ailsa Manual esencial de Fotografía

Paraguas:

“ Existen diversos tamaños de paraguas con superficies distintas. En casi todos los casos se aparta la luz del sujeto y se dirige al paraguas que la rebota. La mayoría están hechos de materiales blancos, plateados o dorados y algunos son reversibles con una parte blanco y la otra de color metálico. En algunos casos están hechos de una tela traslúcida diseñada para que la luz del flash pase a través de ella en lugar de rebotar.

Los metalizados producen una luz más dura y direccional que los blancos y con los dorados se crea un efecto de calidez. Los paraguas son los modificadores más utilizados porque son relativamente baratos. Se pliegan fácilmente y son bastante versátiles, especialmente los reversibles.” Mc Whinnie Ailsa Manual esencial de Fotografía

Fondos:

“ Son superficies planas, utilizadas para darle armonía, elegancia y sutileza a la exposición, pueden variar de tonalidad según la creatividad del fotógrafo, y pueden ser fijos como monturas o móviles en el caso de telas o papeles de fondo. Para la exposición de fotografías de productos se recomienda montar el fondo a base de un cuadrado que contenga tres laterales iguales y un lado sin superficie para que el fotógrafo lo pueda utilizar como visor y la parte

superior del cuadrado pueda servir para iluminación del producto, el cuadrado puede ser realizado de madera pintada de blanco o con monturas de papel o cristal para que en cada uno de sus laterales penetre la luz y los mismos cumplan con la finalidad de laterales difusores.” www.fotografiafacil.com

Soportes:

“ Es necesario sujetar el flash, los paraguas, reflectores, difusores y la cámara a un soporte que muchas veces suele consistir en una estructura de tres patas y de altura ajustable o suelen usarse pedestales ajustables para cada una de las piezas utilizadas en el estudio fotográfico. Es necesario que cada uno de los elementos que se usen esté accesible al movimiento debido a las variaciones de la iluminación Fotográfica.

” Mc Whinnie Ailsa Manual esencial de Fotografía



3.1.3. Composiciones

3.1.3.1. Textura:

“ **P**ara captar las texturas, se utiliza la exposición, particularmente, si la iluminación se emplea variando los colores. Un grado de exposición insuficiente suele mejorar la calidad de la textura de un objeto. Los tonos de piel en un retrato por ejemplo, adquieren una textura más intensa al aparecer más oscuros de lo normal. Si por otro lado, se desea minimizar la textura de la piel, al sobre exponer la fotografía o usando un filtro suave se suelen alcanzar buenos resultados.

Para intensificar la textura es necesario aumentar el contraste de la iluminación, tanto dirigiéndola desde un ángulo más pronunciado como cambiando la posición de la cámara. Respecto a superficies planas, tales como el agua, los guijarros o los tabloncillos de madera del suelo, la iluminación de ángulo bajo conduce a las más intensas imágenes. Tomar una foto disparando hacia un sol bajo resulta ideal para obtener este impactante efecto. Sin embargo, no apunte la

cámara directamente al sol, póngala de tal forma que su ángulo respecto a la superficie sea el mismo que el sol. Mientras la luz puede pasar resbalando sobre una superficie plana, se ilumina sólo una parte de los objetos curvados. Pero a pesar de que algo del objeto este en la sombra, se tiende a aceptar que la textura es uniforme en toda la superficie.” Myles Alison, Efectos especiales, guía rápida de fotografía.

3.1.3.2. Línea:

“ **E**s una forma muy sencilla de expresar profundidad. La línea resulta muy útil para dirigir al ojo desde la parte delantera de la imagen hacia el punto de interés principal. Podemos mencionar que las líneas verticales convergentes le pueden provocar mareos, así que saque máximo partido de ello para producir fotografías espectaculares.” Ágata, Luces Geniales, Guía rápida de Fotografía.

3.1.3.3. Ritmo:

“ **E**s una área compuesta por un diseño íntegro o completo que al ser dividido en forma horizontal, vertical y curva, por la mitad siempre encajaría uno en el otro, y una mitad correspondería a la otra mitad. En el caso aún



más excepcional que representa una imagen alrededor de un punto central, como una rueda que al doblarse sobre cualquier eje saldrían dos mitades exactas. Tales composiciones igualmente transmiten una sensación de igualdad y equilibrio.

“ Ágata, Luces Geniales, Guía rápida de Fotografía.

3.1.3.4. Detalles, Bodegones y productos

“ Con los objetos más insignificantes se puede a menudo crear un bodegón interesante, especialmente si se juntan objetos que transmitan un sentimiento o un estado de ánimo. Una simple rosa o una pieza de fruta pueden ser los protagonistas perfectos de un bodegón iluminado tenuemente.” Mc Whinnie Ailsa Manual esencial de Fotografía

3.1.3.5. Formas y sombras

“ Las formas son atractivas porque muestran detalles no deseados o imágenes espontáneas, se forman de varias maneras, a través de luz natural o artificial, fotografiar contra el sol

o usar niebla o bruma. La manera más sencilla de crear formas es conseguir un contraste de iluminar a contraluz el tema contra un fondo claro.

Una iluminación intensa produce sombras oscuras, mientras que la luz suave crea sombras más claras. Cuanto más oscura sea la sombra más fuerte será el efecto, pero a veces una sombra suave nos sirve para resaltar una gama de tonos suaves que no se forma con luz más fuerte. Las sombras son particularmente útiles para darles a las fotografías una sensación de tercera dimensión. Las nubes proyectan sombras en la tierra, las cuales ayudan a mostrar su forma. De manera parecida el contorno del cuerpo humano se puede remarcar con sombras colocadas cuidadosamente.” Ágata, Luces Geniales, Guía rápida de Fotografía.

3.1.3.6. Reflejos

“ Cuando los rayos del sol rebotan en una superficie lisa o brillante, se produce una fuente de luz natural secundaria conocida con el nombre de luz reflejada. Las paredes blancas, la arena de la playa o la nieve son buenas reflectantes de la luz y proporcionan iluminación adicional a la imagen. Por el contrario, si la superficie en la que incide la luz es de color oscuro, los rayos no se reflejarán, sino que serán absorbidos.

El agua es el reflectante más conocido y también el que produce efectos más espectaculares, pero debemos tener cuidado a la hora de fotografiar temas en los que aparece el agua, ya que los reflejos suelen ser más brillantes que el tema en sí.

El hecho de que la gama de reflejos sea tan amplia obliga a decidir el punto de referencia para medir la luz, debemos escoger entre los detalles del tema o los reflejos en el agua, ya que no es posible captar ambos a la vez. El cielo es una gran superficie azul que lanza sus reflejos en todas direcciones. Es por esto que todas aquellas fotografías tomadas con el cielo descubierto, tendrán una tonalidad azul reflejada por todas las superficies.



El tiempo ideal para la fotografía no siempre es un cielo azul totalmente descubierto, sino cubierto de densas nubes blancas, que aminoran los reflejos azules, y hacen aparecer los colores tal y como nosotros los percibimos en la realidad. La mejor iluminación para captar buenos reflejos es la del sol atravesando un hueco entre nubes muy densas. Pero no podemos disponer casi nunca de esta situación ideal. Los molestos efectos de reflejo producidos por superficies brillantes, se pueden eliminar con un filtro polarizador, como ya fue explicado en la sección de accesorios.” www.fotografiafacil.com

3.1.3.7. Color

“En una fotografía el color suele ser más llamativo y puede producir una impresión duradera. Una adecuada composición en color exige un claro conocimiento del color y cómo emplearlo. Las combinaciones de color en una fotografía pueden influir mucho en el efecto de la imagen.

Algunas son muy llamativas, mientras otras provocan menos emoción y crean una sensación suave y de tranquilidad.

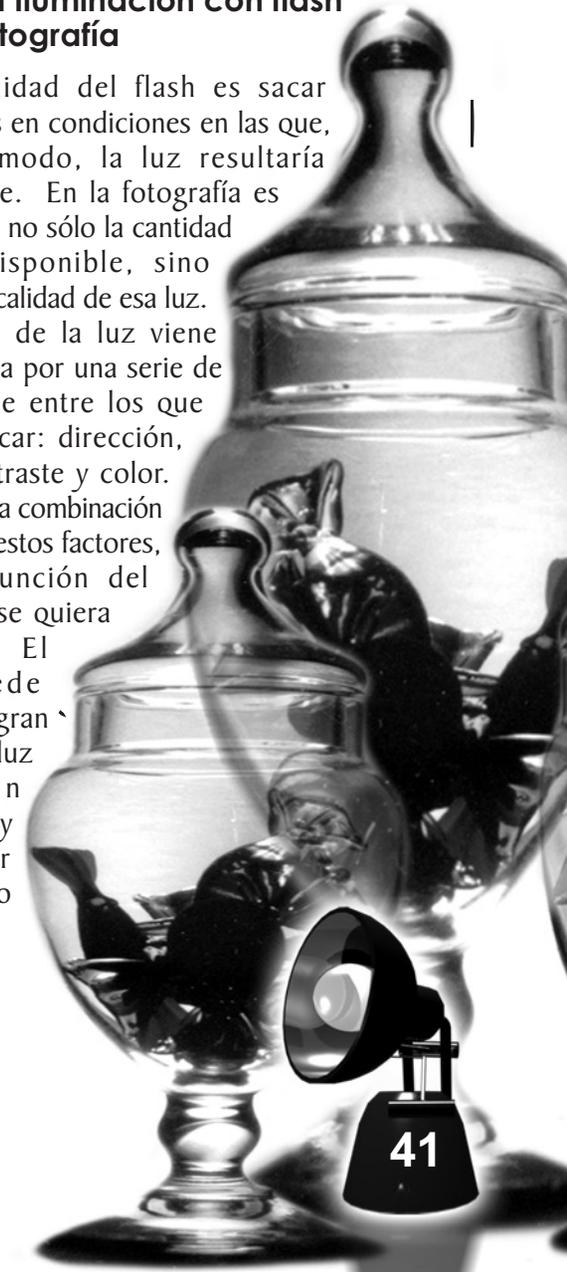
En la fotografía se puede plasmar la armonía de color, el color y contraste, los colores cálidos, colores fríos, colores pastel, colores acentuados, etc.

Los colores parecen más saturados con una luz suave y difusa. Las luces y sombras son más débiles comparadas con la luz de un día soleado. Un color se vuelve saturado cuando la luz brillante debilita su tinte.

Es el mismo efecto que el de la sobre exposición, igualmente si se añade sombra, el color se oscurece y se vuelve no saturado. El efecto es el mismo con una imagen expuesta insuficientemente.”
Ágata, Efectos especiales, Guía rápida de Fotografía.

3.1.4. La Iluminación con flash en la fotografía

“La finalidad del flash es sacar fotografías en condiciones en las que, de otro modo, la luz resultaría insuficiente. En la fotografía es importante no sólo la cantidad de luz disponible, sino también la calidad de esa luz. La calidad de la luz viene determinada por una serie de factores, de entre los que cabe destacar: dirección, altura, contraste y color. No existe una combinación perfecta de estos factores, estar en función del efecto que se quiera conseguir. El flash puede resultar un gran aliado de la luz en un momento y lugar determinado



cuando la luz no es la apropiada para el sujeto que se quiere fotografiar. ” Mc Whinnie Ailsa Manual esencial de Fotografía

3.1.4.1. Ventajas del flash

” El flash es brillante, dado que la luz que emite un flash es muy potente para su tamaño, puede utilizarse con velocidades de obturación bastante rápida.

Es ajustable, puede seleccionarse al nivel de brillo de acuerdo con la distancia focal y la apertura del diafragma utilizada.

Es una luz breve, brilla solo durante una fracción de segundo, a veces tan breve como 1/1000 s permitiendo congelar el movimiento de objetos en movimiento.

Es versátil, puede aplicarse a usos diversos cambiando el ángulo o la posición o haciendo que la luz refleje en una superficie cercana.

Está equilibrado con respecto a la luz diurna, por lo que reproduce una temperatura de color similar a la de la luz diurna,

de modo que si se utiliza una película normal no es necesario enredar con distintos filtros para evitar la proyección de un tono sobre la película.

Es portátil, los flash son pequeños y pueden trasladarse en un bolsillo de la bolsa fotográfica. Los modelos más pequeños caben incluso en un paquete de tabaco.” Mc Whinnie Ailsa Manual esencial de Fotografía

3.1.4.2. Tipos de flash

* **Flash de zapata:** Están diseñados para conectarse mediante una zapata a la cámara normalmente encima del prisma.

En el centro de la zapata, hay un conmutador eléctrico que dispara el flash en el momento oportuno. En algunos modelos antiguos.

La zapata no está provista de conmutador eléctrico y se limita a ser una sujeción.

* **Flash rebotado:** Logra una luz más suave y natural que con iluminación directa. Para conseguirlo, es necesario inclinar hacia arriba el cabezal de flash o rotarlo. Con la mayoría de flashes de zapata puede hacerse lo último al menos.

* **Flash independiente con columna y cabezal:** Consiste en un gran cabezal montado sobre un tubo largo que hace las veces de mango. Éstos son en general mucho más potentes que los de zapata, reciclan la luz más rápidamente y cuentan con una amplia gama de accesorios, especialmente, en lo que se refiere a la variedad de fuentes luminosas. Este tipo de flash se usa habitualmente para prensa, bodas y otras variantes de la fotografía profesional. Como en el caso de los de zapata, se comercializan modelos con diferentes grados de automatismo y sofisticación dependiendo de las necesidades y la economía de cada uno.” Mc Whinnie Ailsa Manual esencial de Fotografía



3.1.4.3. Uso de flash a pleno sol

“ Es uno de los usos más efectivos del flash, consiste en sacar una foto a contraluz utilizando el flash para iluminar el rostro del sujeto, de forma que se crea un contorno atractivo y se evita que el sol deslumbre el sujeto. También puede utilizarse en días nublados aunque no haya sombras, para iluminar la cara y crear un destello en la mirada.” Mc Whinnie Ailsa Manual esencial de Fotografía

3.1.4.4. Exposición equilibrada con el uso del flash

“ Algunos flashes cuentan con una función de control de la proporción de la luz del flash; el cual permite alterar los valores de la luz del flash para adaptarlos a la luz ambiental. Si se selecciona un valor de los pasos inferiores, siempre y cuando sea posible, el ordenador incorporado hará el resto de los cálculos y la cámara seleccionará la velocidad de sincronización apropiada aunque, en cuanto al flash se refiere, la velocidad de obturación es indiferente siempre y cuando sea superior a la de la sincronización.”

Mc Whinnie Ailsa Manual esencial de Fotografía

3.1.4.5. Flash de relleno no dedicado

“ Si se utiliza un flash automático que no sea de dedicación, el proceso es un poco más laborioso:

- Se selecciona en el objetivo una de las opciones de apertura sugeridas para uso del flash, después se mide la luz de la escena o del sujeto para determinar la velocidad de obturación adecuada para la exposición.

- Al seleccionar la velocidad de obturación, de este modo se conseguirá un efecto de relleno (siempre que no sea superior a la velocidad de sincronización), pero, el sujeto se vera sobre expuesto ya que no se tomó en cuenta la luz del flash.

apertura del diafragma debe ser un valor inferior que lo indicado por el flash. Si se desea conseguir una proporción mejor, la apertura debe reducirse en dos valores.

velocidad de obturación a la nueva apertura para conseguir una luz que represente un ambiente adecuada.”

Mc Whinnie Ailsa Manual esencial de Fotografía



3.1.4.6. Flash de Rebote

“ Uno de los problemas del flash es su dureza, por lo que es mejor hacer que la luz del mismo rebote en las paredes o el techo en lugar de nuestro objetivo, de modo que el flash se convertirá en una fuente lumínica. De esta manera se podrá conseguir una luz de calidad sustancialmente diferente, además de ofrecer una luz más suave y favorecedora, soluciona el problema de los ojos rojos y reduce la densidad de las sombras del fondo.

Es recomendable que los puntos en los que se refleje el flash sean de un color blanco o similar para que no alteren el color de la luz, y del sujeto y que la distancia del punto reflector esté cerca del sujeto. También se debe tomar en cuenta que la luz del flash rebotará en la superficie con el mismo ángulo con el que incida sobre ella. Si el flash se rebota en una pared demasiado cerca del sujeto, el lado de la cara contraria quedará en sombra.

Lo mejor es dirigir el flash hacia un punto intermedio entre el fotógrafo y el sujeto, ya al menos, a un metro de distancia.”

Ágata, Luces Geniales, Guía rápida de Fotografía.

3.1.5. Doble exposición

“ Para crear este efecto se necesitan exposiciones muy largas, incluso, con películas rápidas ya que la intensidad de la luz es de unos quince puntos menos que la luz del día. Algunas de las mejores imágenes son trucos donde se usa la técnica de la doble exposición. Un teleobjetivo potente hará que la luz aparezca con un tamaño respetable en la imagen. Es importante hacer una composición con cuidado para dejar suficiente espacio en la fotografía para la segunda imagen. Entonces, usando el botón de la cámara de doble exposición o presionando el tiempo necesario de la velocidad B, tomaremos otra fotografía, con cuidado otra vez, para

evitar que las dos imágenes se superpongan. Es recomendable hacer un esquema de la escena para no equivocarse.

“ . Ágata, Luces Geniales, Guía rápida de Fotografía.

3.1.6. Fotografías de noche

“ La cámara puede ver color que nosotros no vemos y puede examinar las sombras donde nosotros no podemos verlas. Por la noche, la luz de la luna hace que los paisajes parezcan irreales y misteriosos, y que las ciudades se transformen completamente. Hay una variedad sorprendente de fuentes de luz de diferentes colores, incluyendo las farolas, luces de coches, luces de neón, velas y fuegos, ya que todos crean varios efectos interesantes para la fotografía.

Si se quiere reflejar detalles por la noche se debe medir la parte más brillante de la escena y abrir el diafragma tres puntos **f**, o elegir una velocidad de obturación tres puntos más lentos. Como la luz artificial es más débil que la luz del día, se necesitara una velocidad de obturación lenta, así como una película de alta velocidad.”

Ágata, Luces Geniales, Guía rápida de Fotografía.



3.1.7. Fotografías de la figura humana

La fotografía humana es muy importante en el medio visual escrito ya que en la actualidad muchas empresas hacen uso de personas en sus publicaciones, con la finalidad de hacer ver verídico o creíble los servicios o logros que se pueden alcanzar con el uso de sus productos o servicios. Sin embargo, muchos creativos y fotógrafos artísticos sueñan con trascender un mayor nivel con dar un gran salto creativo de crear una sorpresa visual o una imagen extremadamente expresiva.

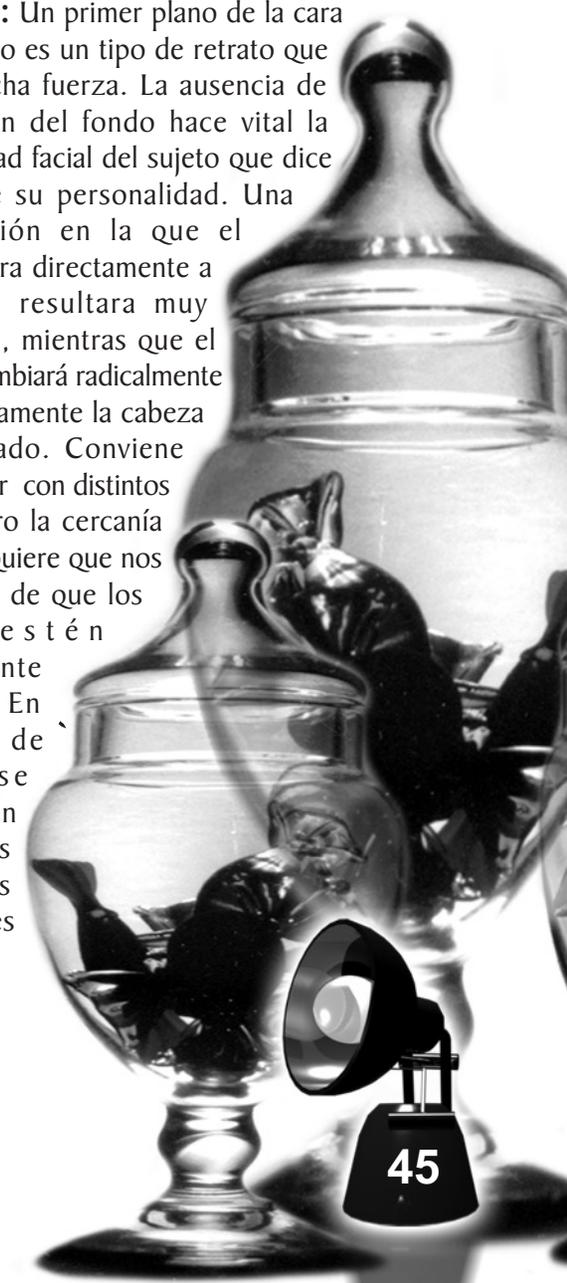
Todo consiste en conseguir la atención del espectador en primer lugar y luego informar o vender y para ello el uso de la figura humana ha dado un gran impulso. Una campaña realizada para Francesca Biasia (vendedores de bolsos para dama), por la Agencia D'Adda Lorenzini, Vigorello BBDO / Milán y Roma, muestra tres fotografías de damas con fotografías instantáneas de bolsos

en una foto como pendientes, en otra como el top de la modelo y en la última fotografía muestra a la modelo con un sujetador creado por las fotografías instantáneas de bolsos, esto con la finalidad de transmitirle a su grupo objetivo que el bolso de una dama es una parte importante de la moda y de su vestir diario.

“ Una excelente foto del cuerpo humano es el retrato, el cual radica en la pose, ya que si la persona parece incomoda ante la cámara es, probablemente, debido a la pose que el fotógrafo ha elegido. El sujeto no podrá desplegar su encanto ante la cámara sin más, a no ser que sea político o modelo de profesión, sino que necesitará algunas indicaciones.

El fotógrafo debe hacer que se relaje el modelo charlando con él, ya que en el momento que empiece una charla que le interese, la persona será menos consciente de la cámara que le apunta, el retrato se puede realizar en las siguientes áreas:

La cara: Un primer plano de la cara del modelo es un tipo de retrato que tiene mucha fuerza. La ausencia de distracción del fondo hace vital la expresividad facial del sujeto que dice mucho de su personalidad. Una composición en la que el modelo mira directamente a la cámara resultara muy impactante, mientras que el mensaje cambiará radicalmente si gira ligeramente la cabeza hacia un lado. Conviene experimentar con distintos ángulos pero la cercanía al sujeto requiere que nos aseguremos de que los ojos estén perfectamente enfocados. En este tipo de retrato se mostrarán todas las marcas faciales por lo que es



útil para producir caracterizaciones.

El busto: Este tipo de fotografía revela más de la persona y el fondo, deben considerarse más factores, como lo que llevan puesto y la posición de las manos. Un buen punto de partida es colocar el cuerpo y los hombros del modelo en un ángulo de 45 grados respecto de la cámara. " Mc Whinnie Ailsa Manual esencial de Fotografía.

3.2. Conceptos Fundamentales de diseño

3.2.1. Asimetría

Un diseño asimétrico tiene un equilibrio de valores visuales pero la disposición no está formalmente realizada alrededor de un eje central. La asimetría confía en una compleja colocación e interacción de elementos diferentes para conseguir una sensación de equilibrio mediante la disposición, Cualquier composición equilibrada que no sea simétrica, es asimétrica. El diseño

asimétrico desafía al espectador a buscar y descubrir el equilibrio en la composición. El equilibrio creado mediante una composición asimétrica no es tan evidente como en una composición simétrica.

La naturaleza dinámica de la asimetría solicita atención mientras atrae activamente al espectador. Los diseños asimétricos pueden ayudar a expresar un sentimiento o a definir el mensaje. " Landa Robin, El diseño en la publicidad

3.2.2. 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 color negro resulta de la ausencia de toda impresión luminosa y el blanco se compone de todos los del espectro.

3.2.2.1. Colores Complementarios

Estos son los llamados pigmento o de impresión, son los que manejamos usualmente, y se forman a partir de las combinaciones de los colores, estos son: azul, rojo y amarillo en su forma original en donde se llaman CYAN, MAGENTA y AMARILLO; también son llamados los colores puros. Del CYAN MAGENTA y YELLOW nace la sigla CMYK con la que se maneja la de impresión; la letra K adicional representa el negro que haría falta para completar una gama completa de colores. Los colores CMYK son usados para impresión y separación de colores. Usan 4 canales que contienen 32 BIT por píxel (8 x 4).

3.2.2.2. Armonía del color

La teoría de la armonía del color se refiere sólo a la obtención de conexiones y al hecho de evitar separaciones y, por lo tanto, en el mejor de los casos. En todas las armonías cromáticas se pueden observar tres colores:



- Uno dominante: que es el más neutro y de mayor extensión, sirve para destacar los otros colores que conforman nuestra composición gráfica, especialmente, al opuesto.
- El tónico: es el complementario del color de dominio, es el más potente en color y valor, y el que se utiliza como nota de animación o audacia en cualquier elemento (alfombra, cortina, etc.)
- El de mediación: que actúa como conciliador y modo de transición entre cada uno de los dos anteriores, suele tener una situación en el círculo cromático cercano a la de color tónico.” Ferrar 1993:89

3.2.2.3. Psicología del color

“- **Amarillo:** Es el color más intelectual, y puede ser asociado con una gran inteligencia o con una gran deficiencia mental; Van Gogh tenía por él una especial predilección, particularmente en los últimos años de su crisis. Este primario significa envidia, ira, cobardía, y los bajos impulsos, y con el rojo y el naranja constituye los colores de la emoción. También evoca satanismo (es el color del azufre) y traición.

Es el color de la luz, el sol, la acción, el poder y simboliza arrogancia, oro, fuerza, voluntad y estímulo. Mezclado con negro constituye un matiz verdoso muy poco grato y que sugiere enemistad, disimulo, crimen, brutalidad, recelo y bajas pasiones. Mezclado con blanco puede expresar cobardía, debilidad o miedo y también riqueza, cuando tiene una leve tendencia verdosa.

- **Anaranjado:** Es algo más cálido que el amarillo y actúa como estimulante de los tímidos, tristes o linfáticos. Simboliza entusiasmo y exaltación y cuando es muy encendido o rojizo, ardor y pasión. Utilizado en pequeñas extensiones o con acento, es un color utilísimo, pero en grandes áreas es demasiado atrevido y puede crear una impresión impulsiva que puede ser agresiva. Mezclado con el negro sugiere engaño, conspiración e intolerancia y cuando es muy oscuro, opresión.

- **Rojo:** Se lo considera con una personalidad extrovertida, que vive hacia afuera, tiene un temperamento vital, ambicioso y material, y se deja llevar por el impulso, más que por la reflexión. Simboliza sangre, fuego, calor, revolución, alegría, acción, pasión, fuerza, disputa, desconfianza, destrucción e impulso, así mismo crueldad y rabia. Es el color de los maniáticos y también el de los generales y los emperadores romanos y evoca la guerra, y el mal.



ilumina

tu creatividad

Como es el color que requiere la atención en mayor grado y el más saliente, habrá que controlar su extensión e intensidad por su potencia de excitación en las grandes áreas ya que cansa rápidamente.

Mezclado con blanco es frivolidad, inocencia, y alegría juvenil, y en su mezcla con el negro estimula la imaginación y sugiere dolor, dominio y tiranía.

Significa martirio, misticismo, tristeza, aflicción, profundidad y también experiencia. En su variación al púrpura, es realeza, dignidad, suntuosidad. Mezclado con negro, es deslealtad, desesperación y miseria. Mezclado con blanco: muerte, rigidez y dolor.

- **Azul:** Se lo asocia con los introvertidos o personalidades reconcentradas o de vida interior y está vinculado con la circunspección, la inteligencia y las emociones profundas. Es el color del infinito, de los sueños y de lo maravilloso, y simboliza la sabiduría, fidelidad, verdad eterna e inmortalidad.

También significa descanso, lasitud. Mezclado con blanco es pureza, fe, y cielo, y mezclado con negro, desesperación, fanatismo e intolerancia. No fatiga los ojos en grandes extensiones.

- **Verde:** Es un color de gran equilibrio, porque está compuesto por colores de la emoción (amarillo = cálido) y del juicio (azul = frío) y por su situación transicional en el espectro. Se lo asocia con las personas superficialmente inteligentes y sociales que gustan de la vanidad de la oratoria y simboliza la primavera y la caridad. Incita al desequilibrio y es el favorito de los psiconeuroticos porque produce reposo en el ansia y calma, también porque sugiere amor y paz y por ser al mismo tiempo el color de los celos, de la degradación moral y de la locura. Significa realidad, esperanza, razón, lógica y juventud.

Aquellos que prefieren este color detestan la soledad y buscan la compañía. Mezclado con blanco expresa debilidad o pobreza. Sugiere humedad, frescura y vegetación, simboliza la naturaleza y el crecimiento.

- **Blanco:** Es el que mayor sensibilidad posee frente a la luz. Es la suma o síntesis de todos los colores, y el símbolo de lo absoluto, de la unidad y de la inocencia, significa paz o rendición. Mezclado con cualquier color reduce su cromatismo y cambia sus potencias psíquicas, la del blanco es siempre positiva y afirmativa. Los cuerpos blancos nos dan la idea de pureza y modestia.

- **Gris:** No es un color, sino la transición entre el blanco y el negro, y el producto de la mezcla de ambos. Simboliza neutralidad, sugiere modernidad y es una fusión de alegrías y penas, del bien y del mal.

- **Negro:** Símbolo de elegancia, serenidad y misterio.



Corresponde en el uso de un mercado distinguido debido a que connota selección.” www.estocolmo.com

3.2.3. Diagramación

“ Cuando se habla de diagramación se hace referencia a la parte visual de un impreso; es decir, al proceso de reunir, de una manera orgánica y armónica, los textos e imágenes que pretenden ser entregados al lector. De esto se encarga el departamento de diseño del periódico.

La diagramación es una fase aparentemente sencilla, pero su complejidad radica en que de ella depende que haya una fácil lectura, que el cuerpo del texto sea correcto y proporcionado, que las imágenes sean comprensibles y concuerden con el texto o la información que están apoyando, etc. Los encargados de esto son los diseñadores, quienes, por lo general, se encargan de tareas o secciones específicas, siguiendo, eso sí, las directrices generales dadas por un diseñador jefe, que es quien da unidad visual

y estilística al texto para que éste se distinga claramente de los otros.

En el momento de llevar a cabo la diagramación, hay que tener en cuenta cuestiones como la caja tipográfica, la paginación, el cabezote, los títulos, los subtítulos, la fuente (letra) y su tamaño, los espacios, las gráficas, las fotos, las ilustraciones entre otras cosas.

Cuando ya se tiene claramente definida la manera en que resuelve las anteriores cuestiones, generalmente se hace uso de plantillas para facilitar el trabajo y para mantener una unidad visual y de estilo en todas y cada una de sus impresiones.

Por último, vale decir que es en la diagramación donde se puede lograr que un impreso sea llamativo a primera vista, o que resulte siendo un texto que no invita a ser leído.” www.bcpdeñarepublica.com/biblioteca/virtual

3.2.4. Diseño Gráfico

El diseño gráfico es la proyección de la imaginación y la creatividad, a través de la sensibilidad para transmitir ideas. Línea, color, forma, tipo de letra, textura, forma, patrón, luz espacio, son los elementos en los que se fundamenta la creación del diseño para interactuar, gritar o susurrar ideas o emociones.

El modo en el que se crea, selecciona y se coloca la tipografía, las imágenes y los elementos gráficos en un diseño u obra es diseñar.”

Landa Robin, El diseño en la publicidad



3.2.5. Equilibrio

“ El equilibrio es muy importante en el diseño ya que un diseño que esté mal equilibrado podría desilusionar a los espectadores, hacer que se sientan incómodos y posiblemente rechacen el mensaje. Por lo que combinar los principios del equilibrio con otros principios del diseño asegurará que las composiciones funciones de forma armónica y que transmitan el mensaje deseado.” Landa Robin, El diseño en la publicidad

3.2.6. Formato

“ Posee una gran variedad de formas, la mayoría son rectangulares, hay rectángulos estándar, que no son extremadamente largas en ninguna dirección y rectángulos alargados, que son mucho más largos en una dirección. La forma del formato influye en el uso de otros elementos formales, como encabezados y formas, además de las opciones de composición. ” Landa Robin, El diseño en la publicidad

3.2.7. Material Educativo

“ En la enseñanza es el nexo entre las palabras y la realidad. Lo ideal sería que todo aprendizaje se llevarse a cabo dentro de una situación real de vida. La finalidad del material educativo es:
Aproximar al alumno a la realidad de lo que se quiere enseñar.
Ofreciéndole una noción mas exacta de los hechos fenómenos estudiados.
Motivar la clase, despertara y retener la atención.
Facilitar la percepción y la comprensión de los hechos y de los conceptos.
Concretar e ilustrar lo que se está exponiendo verbalmente.
esfuerzos para conducir a los alumnos a la comprensión de hechos y conceptos.
Ayudar a la formación de la imagen y su retención.
Contribuirá a la fijación del aprendizaje a través de la impresión más viva y sugestiva que puede provocar el material.

Favorecer la enseñanza basada en la observación y la experimentación. la enseñanza más activa y concreta, así como más aproximada a la realidad.
más objetivo y realista del medio que rodea al alumno y en el que se tendrá que desenvolver, favoreciendo el aprendizaje y su retención.” Dale Edgard, Material didáctico y educativo. Holt.

3.2.7.1. Clasificación del material educativo

“ Los alumnos en cuanto a la vía de un mejor aprendizaje, pueden ser clasificados en visuales, auditivos y mixtos. Los de tipo visual se dan en mayor cantidad que los otros dos. Es necesario aclarar. Sin embargo, los alumnos de tipo visual (los que aprenden mejor viendo) no excluyen la explicación oral de las imágenes estudiadas, sea por intermedio del profesor o bien, por otro medio de comunicación. Se infiere, así, que los medios audiovisuales alcanzan a los tres tipos de alumnos. Por lo que el material educativo se puede clasificar en: símbolos orales, símbolos visuales, imágenes fijas, radio, grabaciones, filmes, televisión, exposiciones, visitas y excursiones, demostraciones, dramatizaciones,



experiencias simuladas, experiencias directas, talleres creativos, ejercicios prácticos, explicaciones interactivas, material de apoyo escrito, material de apoyo gráfico, material de apoyo auditivo, etc.” Dale Edgard, Material didáctico y educativo. Holt.

3.2.8. Simetría

“ **U**n diseño simétrico usa elementos similares o idénticos colocados a ambos lados de un eje horizontal o vertical imaginario de modo que cada lado de la composición sea como la imagen en un espejo de la otra. La disposición resultante es ordenada y parece estable. La simetría funciona favorablemente debido al fuerte sentido de la estabilidad que proyecta. Este sentimiento puede aprovecharse para mejorar o reforzar la expresividad de un diseño. ” Landa Robin, El diseño en la publicidad

3.2.9. Subtitulares

“ **E**stos pueden presentarse dependiendo de la naturaleza del texto, en varias categorías y su tratamiento particular va a depender de su importancia jerárquica. Puede haber casos de subtitulares con diferentes categorías que dependerán de la estructura del contenido del material, En títulos,

subtítulos y textos no es recomendable mezclar tipos de letras parecidas.” www.lacascomunicación.com

3.2.10. Tipografía

“ **S**e llama así a los diferentes tipos de letras utilizados en la elaboración de diseños. Es un conjunto de letras que se caracterizan por ser de un solo tipo.”

3.2.10.1. Modalidades de la letra

“ **L**as letras pueden presentarse en diferentes modalidades o variaciones, las cuales podemos apreciar en la estructura de las mismas. Ya que por su posición pueden ser:

Romana o recta:

Mantienen una posición vertical y es la más utilizada porque facilita la lectura.

Itálica o inclinada:

Mantiene una posición inclinada hacia la derecha y se utiliza para enfatizar.

Por su versión pueden ser: mayúsculas o altas, minúsculas o bajas.

Por su ancho pueden ser condensada, regular y expanded.

Por su peso o grosor sus rasgos varían en Light, médium, bold y extra bold.” Paz Mendoza Eva Graciela D.G.,

Manual de técnicas Gráficas y aplicación creativa de la letra.



3.2.10.2. Clasificación de tipos de letra

Los tipos de letras por sus características se agrupan en siete diferentes familias tipográficas, las cuales son:

Romano:

Estos estilos se caracterizan 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 elegantes y sobrios.

Romano Antiguo:

Se caracteriza por sus caracteres basados en figuras geométricas perfectas, círculo, cuadrado o triángulo. Posee proporciones poco contrastantes entre grosores de astas y remates, los cuales se integran con formas suaves y curvas. Su eje es oblicuo.

Romano Transicional:

Posee mayor contraste en los gruesos y delgados de sus astas. Los serif son comparativamente más livianos que sus astas. El eje de las letras se torna menos oblicuo.

Romano Moderno:

Sus caracteres están basados en figuras geométricas como rectángulos, elipses, óvalos y trapecios, ensanchando notoriamente sus formas y regulando un poco más sus dimensiones. Los contrastes entre gruesos y delgados son más bruscos al presentar serif en forma de líneas delgadas y planas que no presentan integración gradual con las astas. El eje de las letras es vertical, lo que acentúa en la letra una apariencia rígida, haciéndola ver más ancha y más negra.

Egipcios:

No ofrecen contraste entre rasgos gruesos y delgados a lo largo de sus astas. Sus remates se toman más pesados con formas

rectángulas y se unen a las astas por medio de ángulos redondeados. Esta familia se caracteriza por ser de alta legibilidad y por ello es muy recomendado para los libros de lectura.

Contemporáneo o Palo Seco:

También se le conoce como Sans Serif y se caracteriza por no tener adornos ni remates, sin variaciones de grosor en sus astas, si no más bien un grosor homogéneo a todo lo largo. Se usa para expresar actualidad, fuerza, industria, dinamismo, jovialidad, importancia. Su legibilidad es tanto más difícil, pues la ausencia de remates no ayuda a la identificación de las letras, por lo que se aconseja aumentar la medida de la interlinea a fin de facilitar el flujo de la lectura.

Caligráficos:

Presentan formas libres que imitan la escritura manuscrita. Los ejes de las letras son notoriamente inclinados hacia la derecha, Tienen grandes variaciones de grosor a lo largo de sus astas. Por la finura de sus trazos son empleados en textos que expresan feminidad, elegancia, delicadeza y lujo.



Misceláneos:

Estos tipos lo constituyen todos aquellos que no pueden clasificarse en ninguna de las familias anteriores por demasiada ornamentación, por presentar formas tan variadas como lo permita la creatividad de su diseño. Su regla es ser original.” Paz Mendoza Eva Graciela D.G., Manual de técnicas Gráficas y aplicación creativa de la letra.

3.2.11. Titulares

“Corresponde 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.”
www.lacascomunicacion.com

3.3. Conceptos publicitarios y fundamentales en la creación y uso de las piezas gráficas plateadas:

3.3.1. Diseño publicitario

El diseño publicitario, es la creación, y diseño de publicaciones impresas, tales como; revistas,

periódicos, libros, fotos, panfletos, etc. A lo largo del tiempo han ido apareciendo diversos métodos y formas de comunicación, desde los graffiti, (las famosas pintadas en la pared que realizaban los romanos para comunicar alguna noticia), los carteles, las primeras publicaciones de prensa (diarios) y luego las revistas. Después ya se extendió a la Televisión, la radio.

En esta fase del desarrollo de los medios de comunicación, es cuando se une, a su vez, al desarrollo del mercado, los productos de mercado, las empresas, serán puntos fuertes que defenderán en gran medida de los diferentes medios.

3.3.2. Folleto

“Es parecido a un libro, sólo que con pocas páginas. Es útil para explicar un tema a más profundidad.” Hernández Cesar, Medios Impresos, Fotocopias.

3.3.3. Manual Escrito

“Es un soporte informativo impreso elaborado con sentido comercial o educativo para distintos públicos.”
www.lacascomunicacion.com/diccionario.htm

3.3.4. Manual Interactivo

“Es un medio visual, utilizado virtualmente, para dar a conocer un tema determinado”

www.adandesign.com/AdanE/diccio_c.html

3.3.5. Trifoliar

“Es una hoja tamaño carta u oficio doblada en tres partes (tres folios), de ahí su nombre.

Explica concretamente de qué se trata el tema y generalmente informa, acerca de los lugares donde podemos conseguir más información. Se utiliza con carácter promocional.”

Hernández Cesar, Medios Impresos, Fotocopias.



CAPITULO No. 4
CAPITULO No. 4



PLUS **ilumina**
tu creatividad



4.1 Conceptualización de Diseño

La creatividad hace referencia a esa capacidad innovadora del hombre que no surge de una deducción matemática o lógica, surge de la imaginación y las ideas creativas. " La idea es el pensamiento único tras un anuncio o campaña publicitaria, por lo general basada en un beneficio funcional o emocional, o, en el espíritu o estudio de la marca. " Landa Robin, El diseño en la publicidad

Una adecuada conceptualización publicitaria enfoca un tema o un mensaje en forma persuasiva, muchas veces en forma directa o indirecta, en algunas ocasiones se hace uso de falacias, paradojas, moralejas, mensajes, analogía visual, metáfora visual, etc. Esta variación depende del enfoque que se le quiera dar al mensaje o el objetivo y fin de la campaña. De la conceptualización se desglosara el tema, las imágenes, colores y movimiento que se le de a las piezas gráficas, cada uno de los elementos gráficos deberá representar y enfatizar el concepto primario de la campaña, partiendo o desembocando hacia los conceptos secundarios.

La finalidad del concepto es persuadir a los estudiantes a usar el material, para mejorar su calidad educativa a través de un método innovador y moderna, a la vez se desea que sea claro y legible, de fácil comprensión.

4.1.1. Concepto central

- Ideas principales de concepto central:
Ilumina tu creatividad

El término de ilumina nos lleva a: Un enfoque de formación educativa: educar, fortalecer, idea, conocimiento, formación, superación, aprendizaje, le damos tips para mejorar su educación. Un enfoque de un tema de la fotografía: La iluminación fotográfica, una adecuada foto publicitaria iluminada, contraluz, iluminación de estudio, iluminación natural, etc., le damos un nuevo enfoque de cómo iluminar una exposición. El termino tu creatividad: En un enfoque psicológico esta frase nos lleva a connotar en un enfoque creativo: ideas nuevas, moda, vanguardia, tecnología, dinamismo, espontaneidad, simpleza, actualidad, diseño, forma color.

4.1.2. Conceptos secundarios

Del concepto primario desglosamos como ideas secundarias, enlazadas al concepto Priscila los siguientes conceptos:

Iluminamos tu creatividad:

Para que demuestres tu mejor idea.

Para que uses tu mejor cámara

Para que des tu mejor disparo

Para que hables como tú quieras

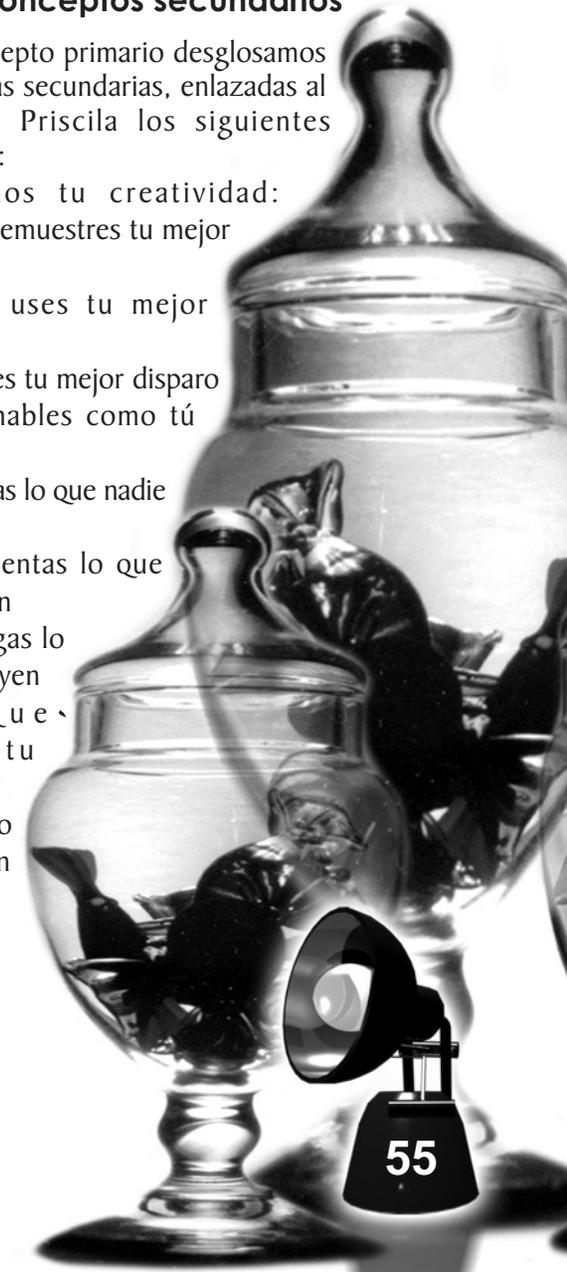
Para que veas lo que nadie ve

Para que sientas lo que otros sienten

Para que oigas lo que todos oyen

Para que ilumines tu futuro

Para que no olvides quienes eres



4.1.3. Elementos de diseño

En la creación de las piezas de diseño se busca su funcionabilidad, su comprensión, su agrado visual ante el usuario o grupo objetivo, de igual manera se desea alcanzar que cada una de las piezas de diseño mantenga unidad entre sí con la finalidad de unificada la imagen del material educativo.

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, pero se hace la salvedad que los artes finales serán reproducidos a full color.

La imagen con la que se destaca el material de apoyo de la iluminación para la clase de fotografismo, está conformada por elementos icónicos, lingüísticos y cromáticos, los cuales están fundamentados en:

4.1.3.1. Icónico

Es la 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 son:



La lámpara

La implementación de la imagen de una lámpara en el diseño de las piezas gráficas ayudará a enfatizar en el tema de la iluminación de la fotografía. La imagen de una lámpara o bombilla, transmite la sensación de luz, energía, claridad, brillo, destello, etc. con un énfasis de conocimiento, superación, aprendizaje, idea, inteligencia, creatividad.



ilumina

tu creatividad

La película

Se hará uso de este elemento debido a que es una imagen que representa claramente cómo se plasma la esencia de la fotografía. A través de ella se pueden reproducir innumerables veces imágenes y momentos captados por medio del arte fotográfico. El uso de este ícono nos recuerda las diversas actividades que debe realizar un fotógrafo para hacer de un momento memorable algo real que pueda llegar a las manos de un visualizador.

El logotipo de la U.S.A.C.

Representa nuestro compromiso con la universidad, y la búsqueda de mejoras de material educativo para la población estudiantil; connota el respeto y la lealtad a esta casa magna de estudios.



4.1.3.2. Lingüístico

Los conceptos lingüísticos utilizados en las propuestas gráficas están basadas en el contenido del presente proyecto y en el concepto central de diseño, el cual está integrado por las frases de:

Ilumina tu creatividad

Las cuales representan y demuestran ideas, conocimiento, formación, superación, aprendizaje, dinamismo, modernismo, vanguardia, tecnología, espontaneidad, simpleza, actualidad.

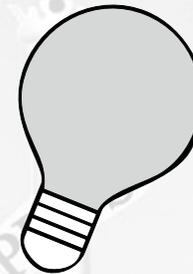
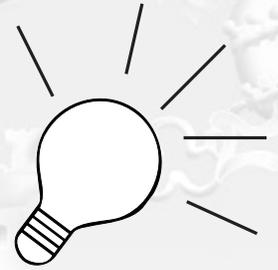
4.1.3.3. Cromático

En la realización de la propuesta gráfica justificada, se crearan piezas a full color y a un solo color por lo que se hará uso de los siguientes colores:

- **Amarillo:** En parte del texto del slogan, debido a que es un color brillante y dominante. Este color es utilizado para representar la luz, transmite calidez, alegría y energía; connota la luz del sol y la naturaleza. En la gama de colores, el amarillo es el color más visible y reconocible.

- **Azul:** El fondo de las piezas gráficas tomará vida con un degrade azul, ya que el mismo emana ideas de frescura, naturaleza, pureza; representa cualidades positivas de integridad, estabilidad, confianza. Además, el uso del fondo azul junto al texto amarillo, ofrece un contraste neto y poderoso, ya que el mismo será un buen punto visual llamativo.

- **Blanco:** La mayoría de los textos que irán sobre fondos de color azul serán de color blanco, debido a que el contraste de color, servirá para la legibilidad de los mismos;

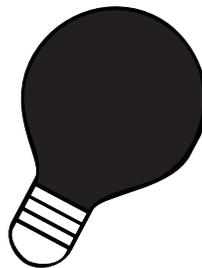
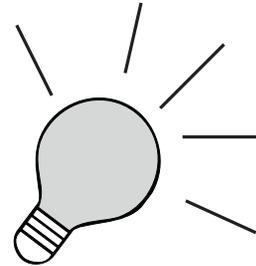


y en los puntos y fillos de destellos de luz, que integran el diseño también se hará uso de este color, debido a que es representante de la pureza, legibilidad, paz, luz, claridad, nuevo, modernidad.

-Gris: Se hará uso de este color en las piezas que se realizarán para ser reproducidas a un color o por medio del proceso de la fotocopidora, ya que la combinación del negro, blanco y gris, hace más llamativo el diseño, rompe con la dureza del negro, y despierta el interés del grupo objetivo. Para la utilización del color gris se ha tomado en cuenta que el mismo representa buen gusto, dignidad, discreción, diseños selectos.

- Negro: En la aplicación a full color se hará uso del color negro en la película fotográfica y en pequeños detalles de luz y sombra, basados en que grandes áreas de negro dan

al diseño sofisticación y estilo; en el diseño de las piezas a un solo color el pigmento negro se aplicará en los fillos, textos e imágenes debido a que el color negro es el principal candidato en la abundancia de textos, y trasmisor de sensaciones de inteligencia, elegancia, modernismo y serenidad.



4.1.3.4. Tipográfico

Para los titulares o subtulares del material educativo se empleara una tipografía contemporánea o palo seco, ya que expresa actualidad, fuerza, industria, dinamismo, jovialidad, importancia, lo cual ayudara a enfatizar la importancia de los mismos y a captar el interés del lector o usuario por el material.

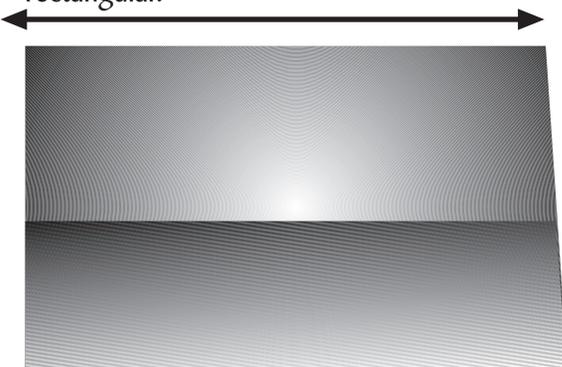
TITULOS Y SUB TITULOS

Para el contenido del material se hará uso de tipografía egipcia que se caracteriza por ser de alta legibilidad y debido a que su uso es muy recomendado para los libros de lectura.



4.1.3.5. Formatos:

Debido a que se desea unificar el diseño de las piezas planteadas tanto en imagen como en forma se diseñarán en un formato horizontal, con la finalidad de distribuir mejor los elementos que integran el diseño. La utilización de un formato horizontal, transmite, paz, armonía, y connota ideas de futuro, riqueza, poder, ampliación. En el diseño del manual interactivo de la iluminación, la utilización de un formato horizontal es el más recomendable, ya que las dimensiones estándar en las que son creadas las pantallas de computadoras, pizarras o pantallas para retroproyectores cuentan con un formato cuadrado o rectangular.



Los íconos que conformarán la imagen representativa del presente proyecto están integrados por líneas curvas, tanto en la película fotográfica, como en los destellos de luz y la lámpara, debido a que la línea curva le da un toque sutil a las líneas rectas, connotando sensaciones de dinamismo, movimiento, jovialidad, libertad, actualidad.

4.2. Proceso de Bocetaje

4.2.1. Pre-boceto

Etapa en donde se diseña la primera idea a mano alzada y digital. 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 departamento de arte, las imágenes. Por lo general se hacen varias versiones, con pequeñas variaciones de diseño o de lenguaje entre sí. Llamamos a esta tarea **rough** o **pre-boceto**.
www.lacasacomunicacion.com/diccionario

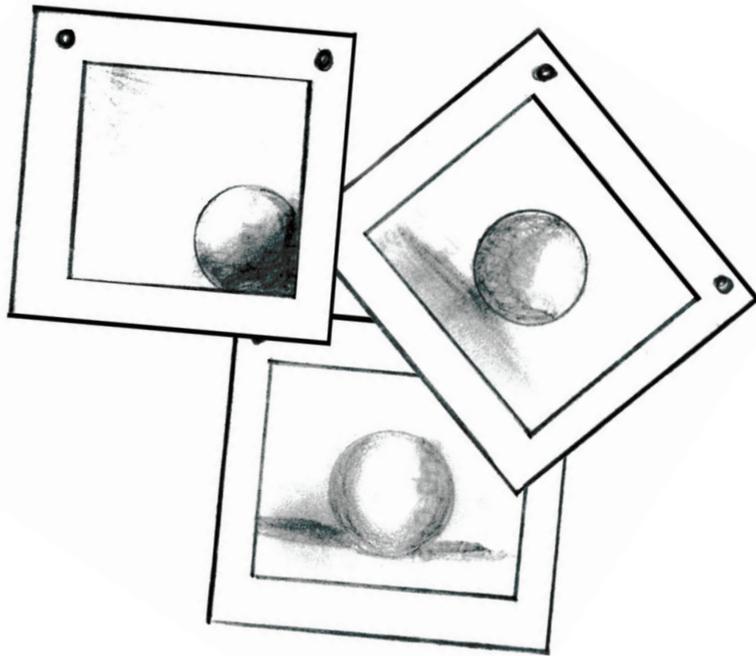
4.2.1.1. Pre - Boceto de Diapositivas

Tomando en cuenta que muchas veces en F.A.R.U.S.A.C., los catedráticos de la Escuela de Diseño gráfico no siempre pueden optar por la utilización de un equipo de computación con su cañonera, para la realización de sus clases magistrales, se ha propuesto que el material educativo de apoyo de fotografismo cuente con diapositivas para ejemplificar los factores, de la iluminación, por lo que en esta etapa de diseño se indaga conjuntamente, con una de las catedráticas que imparten esta asignatura, las fotografías que podrían ser funcionales para ejemplificar con facilidad algunos de los temas de la iluminación.

De ahí el surgimiento de las primeras ideas de fotografías que se podían plasmar en el instrumento de las diapositivas.



* Pre boceto de diapositivas



4.2.1.2. Pre - Boceto de Manual interactivo

Para la creación del manual interactivo de la iluminación se tenía la idea de crear un material de apoyo donde el estudiante y el catedrático 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 iluminación en la fotografía.

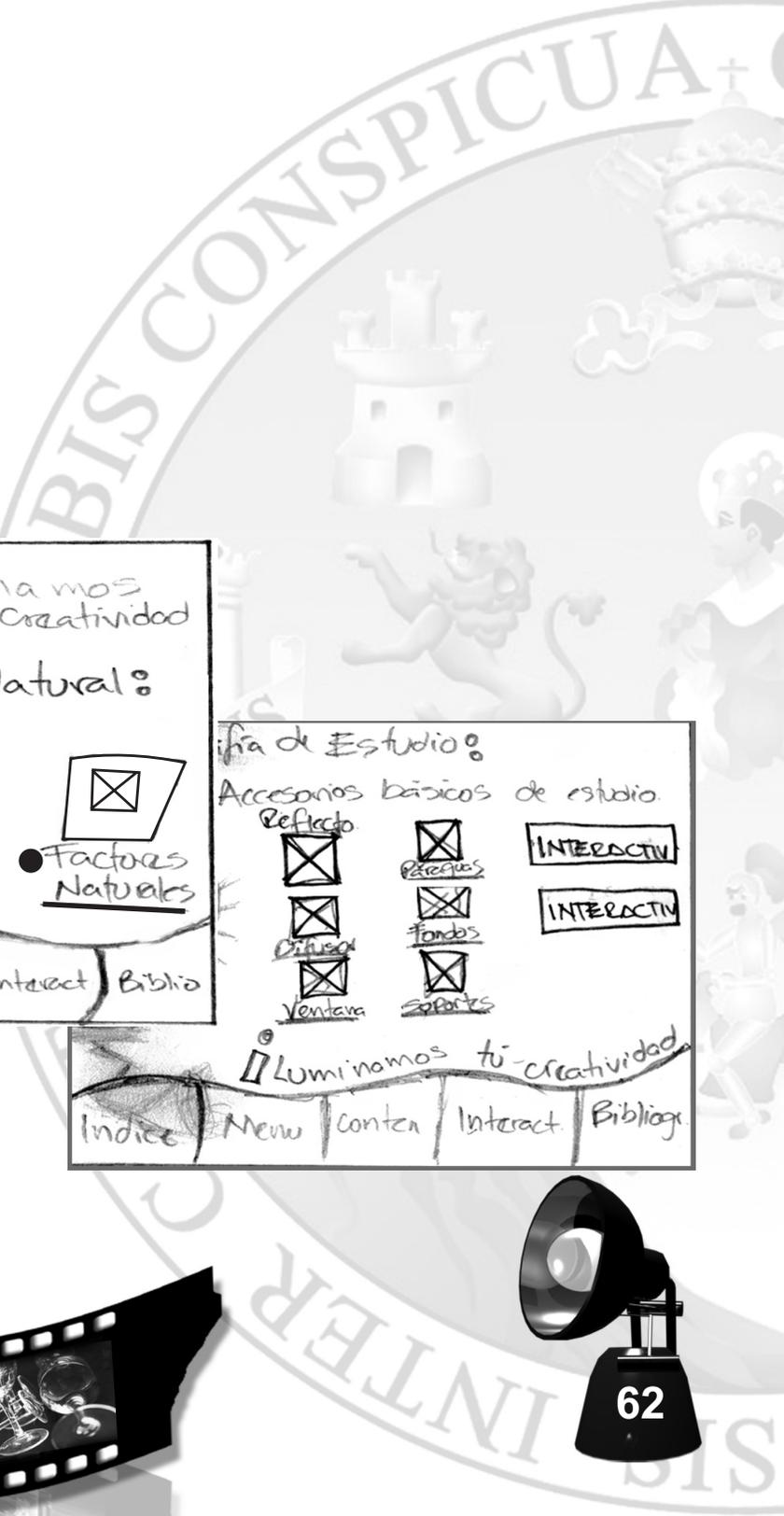
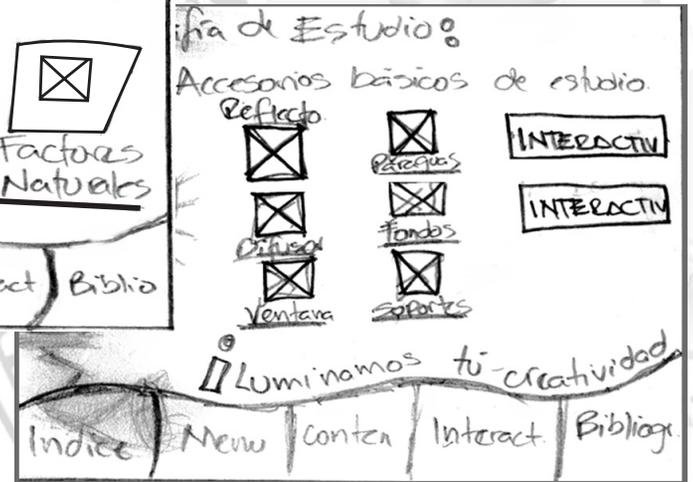
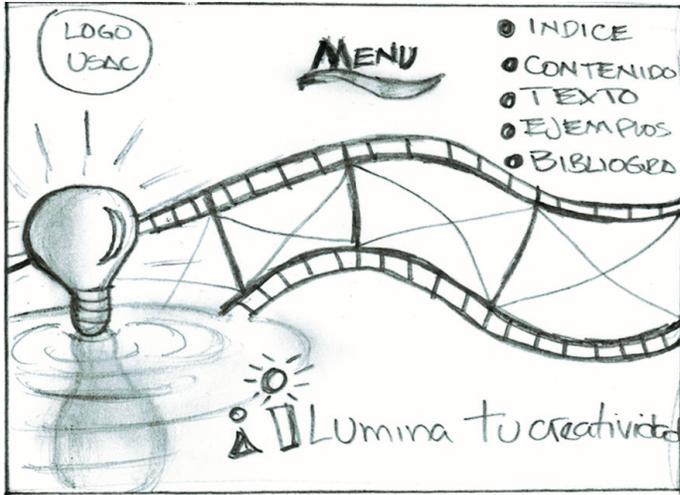
Se plasmó a lápiz las primeras ideas que se tenían para darle vida a este nuevo proyecto.

Se realizaron diversos diseños de cada una de las ventanas que se utilizarían para la creación de este manual, separando los temas por ventanas.

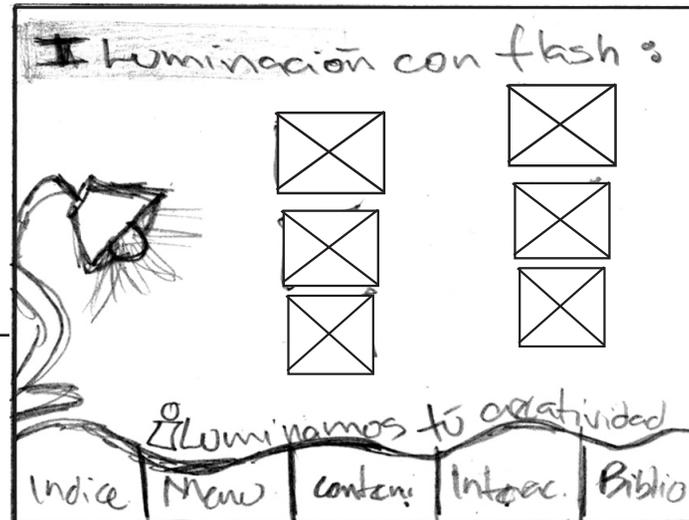
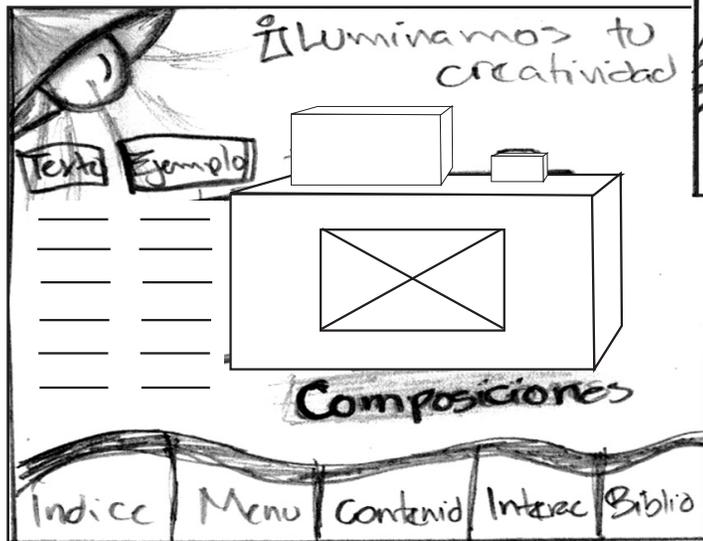
En esta etapa de diseño, para plasmar las primeras ideas no se utilizó ningún color ya que primero se deseaba tener bien fundamentada la imagen para poder pasar a la siguiente etapa donde se perfeccionaría la misma, a través de las herramientas de la computadora y se personalizaría la imagen del material.



Pre - Boceto de Manual interactivo



Pre - Boceto de Manual interactivo:

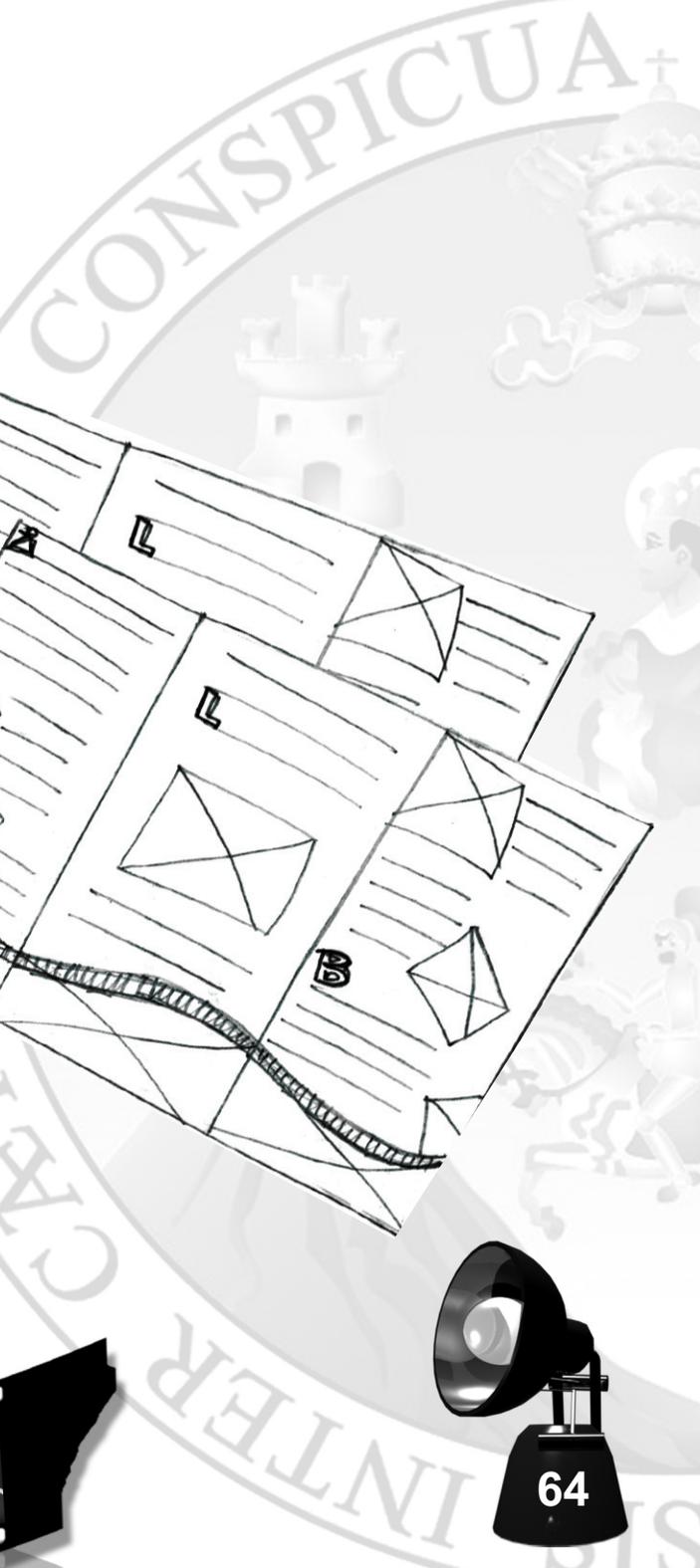
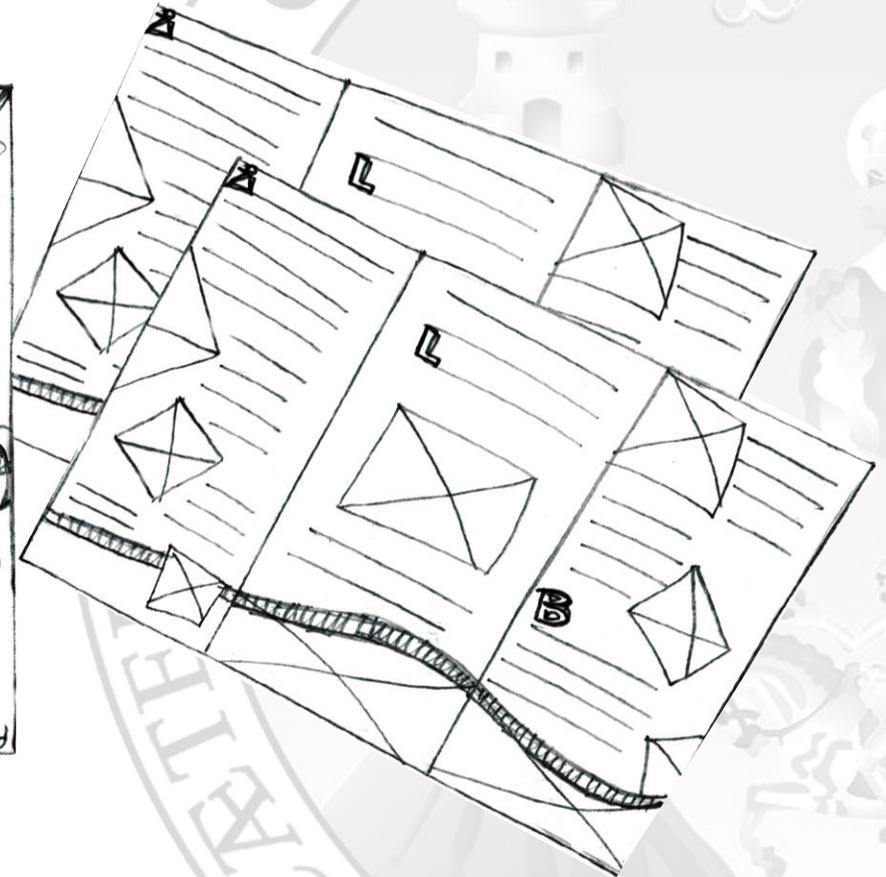


4.2.1.3. Pre - Boceto de Trifoliales

Se ha sugerido la utilización de trifoliales debido a que la finalidad de esta pieza gráfica es explicar concretamente de qué se trata un tema en específico, ya que su complejidad puede atraer el interés del lector.

En la realización del pre boceto se pensó crear un solo diseño para los tres trifoliales que se prometen en el presente proyecto, esto con la finalidad de unificar el diseño y la temática que cada uno de ellos cubre, por lo que en la portada del mismo se pensó utilizar la lámpara que representa el tema principal del material, y se diseñó una diagramación interna que permitiera la utilización de algunas fotografías que apoyaran el tema.

En los primeros pre bocetos realizados a computadora, el diseño carecía de personalidad, y la utilización de la película fotográfica en el interior, robaba espacio para el texto. Esta propuesta se había diseñado a full color, la cual no era funcional para el método de reproducción de la fotocopiadora.



4.2.1.4. Pre - Boceto de Hojas de ejercicio

Las hojas de ejercicio se han pensado utilizar para la práctica de la temática del curso y como material de apoyo para la realización de algunos elementos caseros que pueden ayudar a los estudiantes en la realización de exposiciones fotográficas. En el tiro de estas hojas no se había pensado la utilización de fotografías para que se tuviera más espacio para el texto del contenido, pero en el retiro sí se habían colocado áreas específicas para desarrollar ejemplos de algunos tips fotográficos para la iluminación, lo cual no era de mucha ayuda para mantener la uniformidad de las piezas gráficas. De ahí que se buscaron las mejoras del diseño para personificar estas piezas de diseño.



4.2.2. Boceto

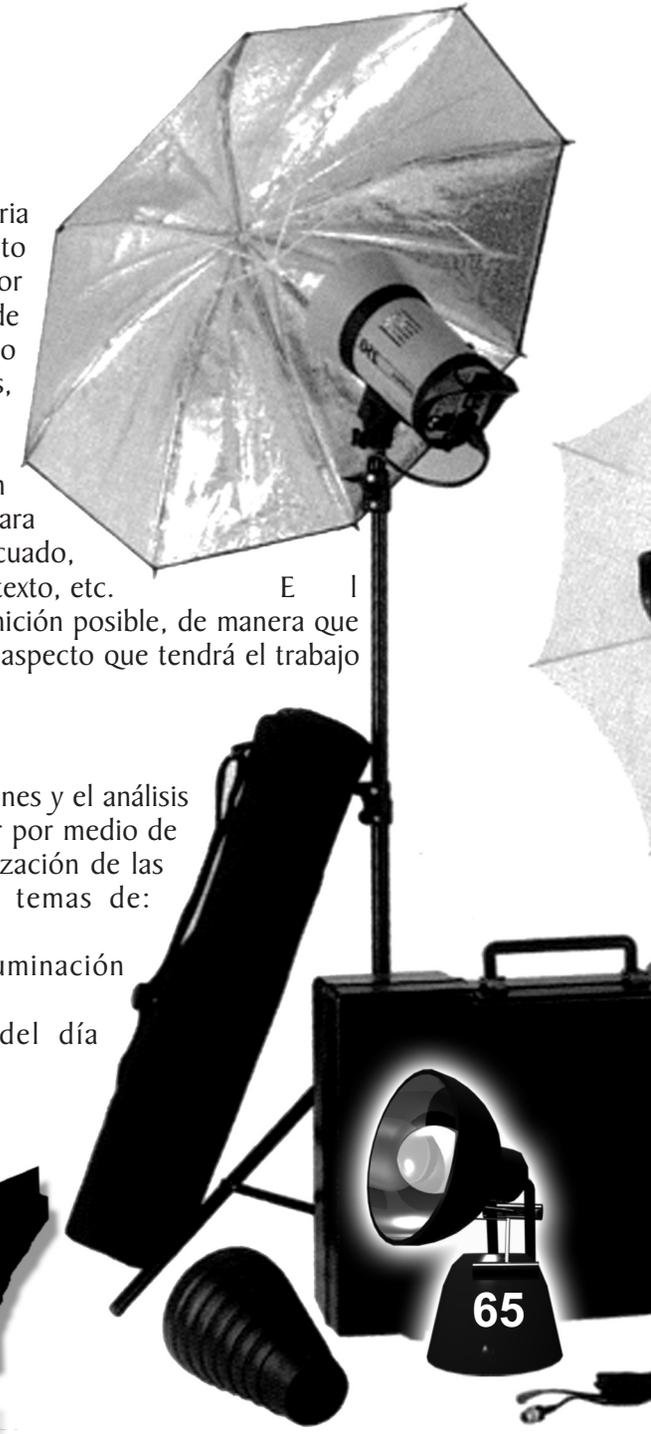
Muestra aproximada de una pieza publicitaria antes de tomar su forma definitiva. En el boceto se pasa en limpio la idea gráfica ya aprobada por la célula creativa (Director Creativo, Director de Arte). Se disponen los elementos tal como quedarán en el original con sus formas, colores, tamaños y distribución definitivas.

En esta etapa se decide qué elementos serán más importantes, cómo 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.lacasacomunicacion.com/diccionario.htm

4.2.2.1. Boceto de Diapositivas

Posteriormente a la búsqueda de imágenes y el análisis de los temas que se pueden ejemplificar por medio de este mecanismo, se procedió a la realización de las diapositivas que ejemplificarán los temas de:

- Iluminación natural en la fotografía
- Factores determinantes de la iluminación
- Temperatura del color
- Cambios de color de la luz del día
- Iluminación a contra luz



ilumina

tu creatividad

- Luz incidente y luz reflejada
- Luz cenital
- Luz lateral
- Luz en movimiento



1 INTENSIDAD



2 DIRECCION



3 COLOR



4 CONTRASTE



5 LUZ NATURAL



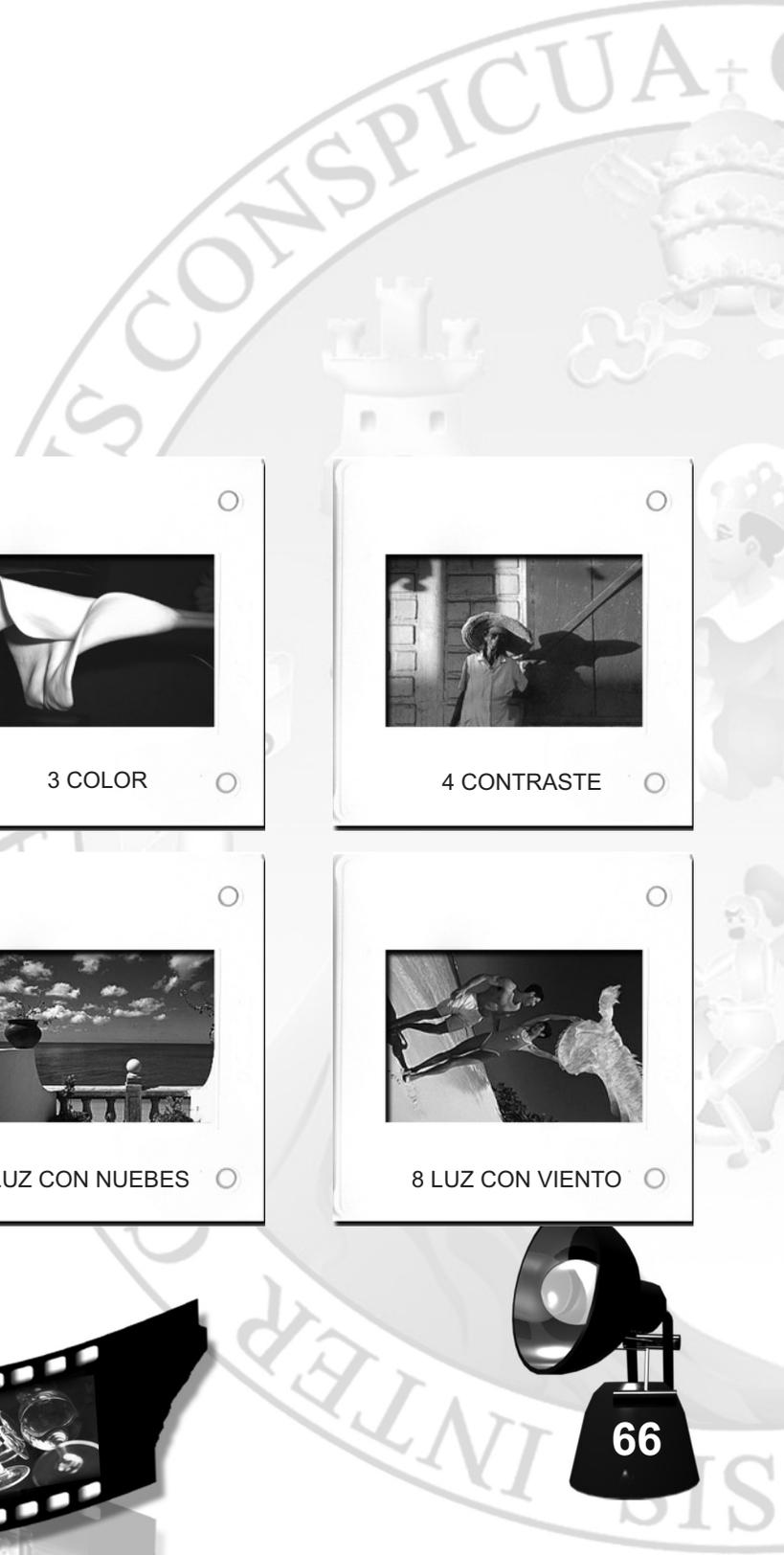
6 LUZ DE NIEBLA



7 LUZ CON NUBES



8 LUZ CON VIENTO



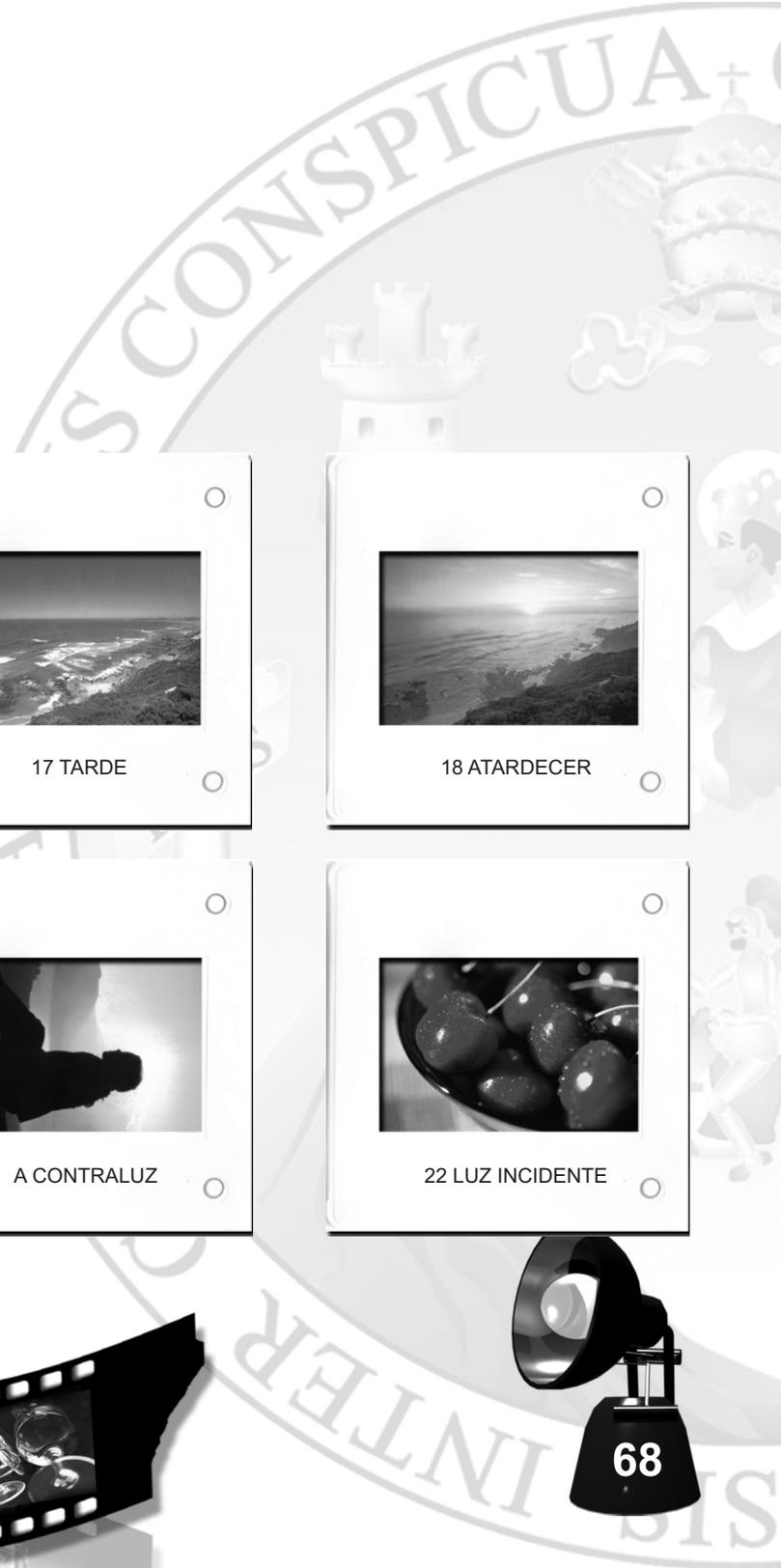
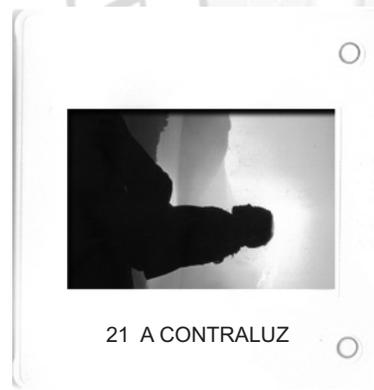
Boceto de Diapositivas:



ilumina

tu creatividad

Se diseñó a full color, la cual no era funcional para el método de reproducción de la fotocopiadora.



Boceto de Diapositivas:



4.2.2.2. Boceto de Animación

Después de analizar los pre bocetos, se trabajó en mejorar dicha propuesta con la finalidad de hacer el material más agradable y dinámico para el usuario, se estilizó más el diseño y se buscó darle un enfoque moderno. Por cada una de las áreas del manual interactivo se diseñó un entorno y funcionalidad para que cada pieza representara el tema de la iluminación y su contenido en forma agradable, para el usuario y su visualizador. El manual interactivo cuenta con:

Introducción:

Ha sido diseñado con la finalidad de captar la atención del usuario y su interés por el material, por lo que se ha diseñado de una manera dinámica y moderna, dándole vida a la lámpara. Los movimientos en el titular y en la lámpara gráfica connotan modernidad, actualidad, dinamismo, inteligencia y creatividad.



lumina

tu creatividad

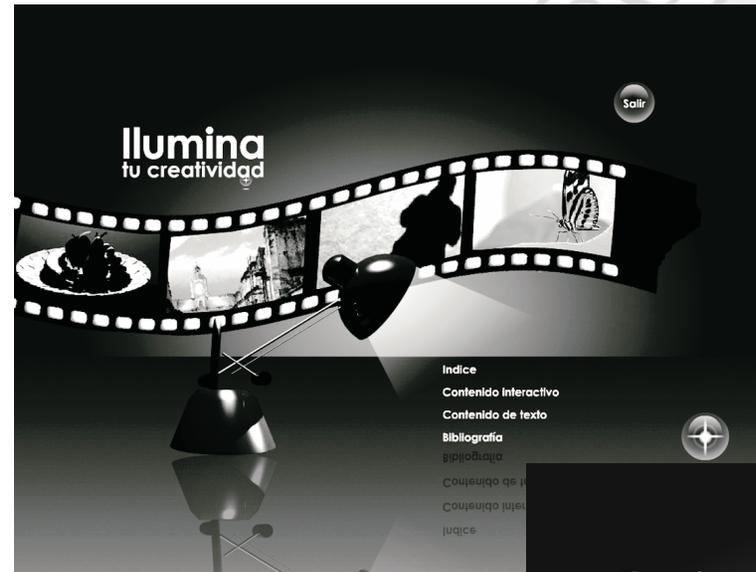


Menú o ventana principal:

Por medio de esta ventana el usuario o visualizador que cite o utilice este material, podrá obtener la información necesaria para saber en qué lugar o ventana del manual interactivo debe ubicarse para obtener la información que necesita o desea ejemplificar. El entorno de esta fase del material está unificada con las imágenes que conforman y personifican el material educativo de iluminación, su contenido o texto se ha diseñado con la funcionalidad de botón de apertura a cada una de las secciones a las que representa; los botones de ingreso con los que se cuenta en esta ventana llevan al usuario a las áreas de:

Índice:

Es fundamental que exista un área donde se muestre e indique los titulares y subtulares de la temática que dentro del manual interactivo se desarrollan, de ahí que se le ha delegado a estas áreas del material, la funcionalidad de comunicar e informar a los usuarios o visualizadores que citen como fuente bibliográfica este material, la temática que en este podrán encontrar.



Menú o ventana principal



Índice



Contenido interactivo - Iluminación natural:

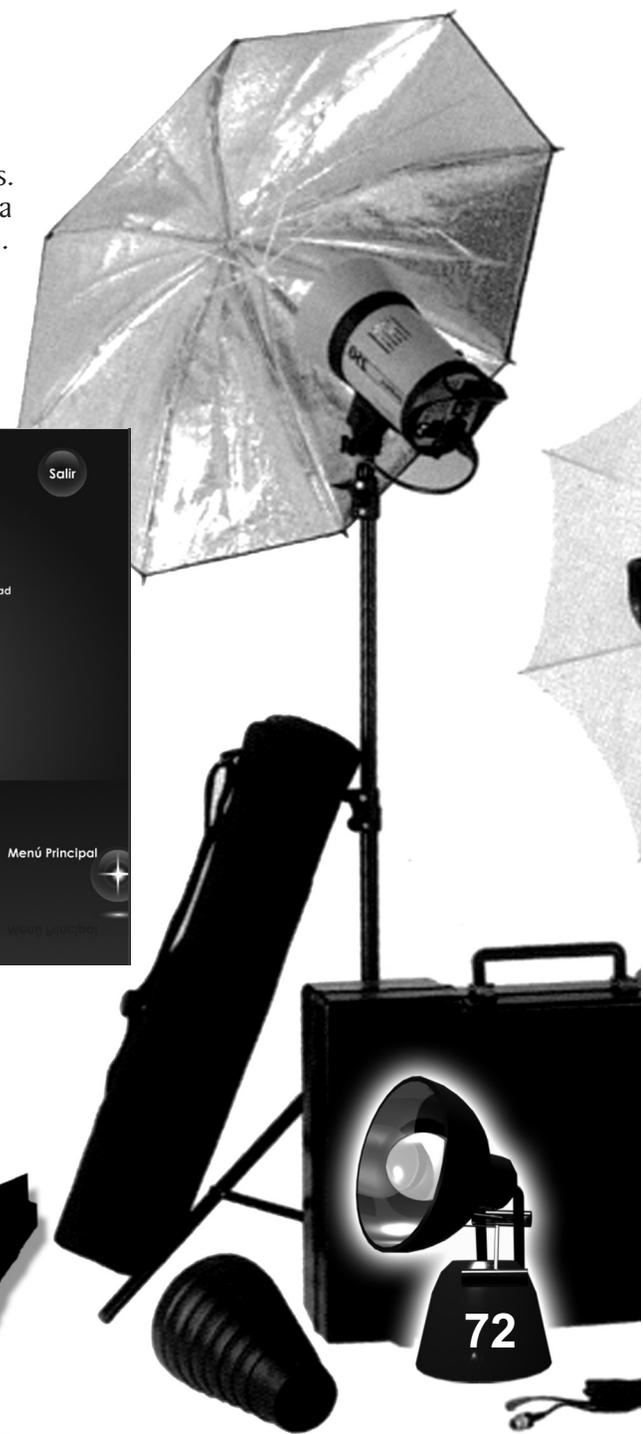
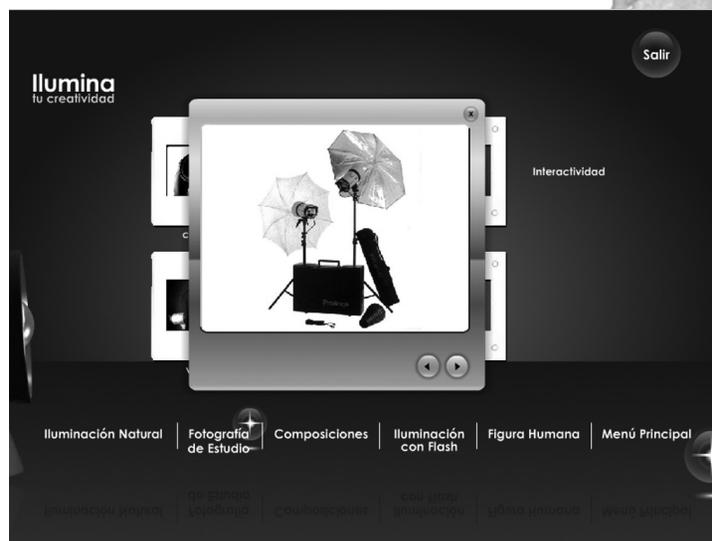
A través de tres imágenes que cumplen la función de botones de apertura, en esta ventana se muestra y ejemplifica por medio de diversas fotografías el tema de: luz natural, con la finalidad de recordar la importancia y los logros que se pueden obtener con la explosión de la misma. Cabe mencionar, que el menú de contenido interactivo aparecerá en cada una de las ventanas del contenido, con la finalidad de facilitarle al usuario ver o regresar a la ejemplificación de un tema en específico.

- Fotografía de estudio:

Por cuestiones económicas, muchos de los alumnos de F.A.R.U.S.A.C., no pueden optar, tener o adquirir un equipo profesional para un estudio fotográfico, pero es bueno que conozcan las piezas más utilizadas en el medio fotográfico, por lo que en esta área se ha colocado seis diapositivas de fotografías que cumplen con la funcionalidad de botones para ampliar cada una de las fotografías, con solo abrir una de estas fotografías el usuario podrá verlas todas con tan solo presionar el botón de siguiente o anterior que

se ha ubicado a pie de página de cada una de estas gráficas. Esto con la finalidad de facilitar al expositor y usuario la visualización que dentro de este material se desarrolla.

Fotografía de estudio

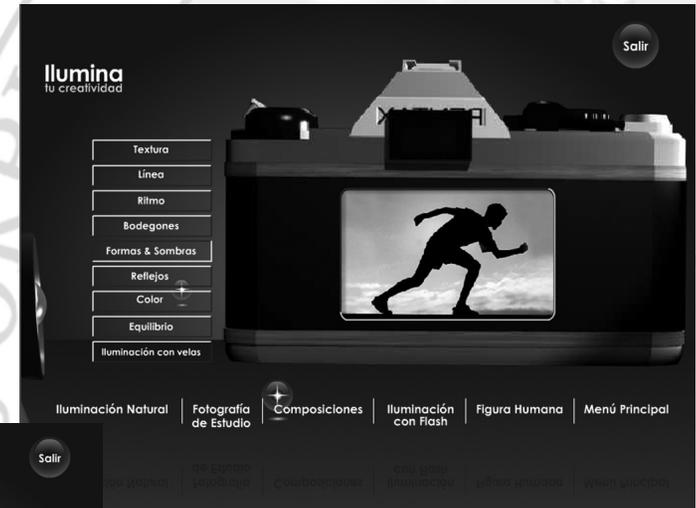


La ventana de fotografía de estudio cuenta con un botón que dice interactividad, el cual abre un área interactiva creativa donde muestra los diferentes tipos de iluminación que se pueden crear sobre un objeto en un estudio fotográfico, con tan solo variar la posición de la luz. En esta área el grupo objetivo podrá presionar una serie de botones que irán cambiando la iluminación de la imagen a la que se le está enfocando, de igual manera podrá ir viendo en donde y de qué manera esta colocada dicha luz, para captar mejor los efectos que causa la variación de la colocación de la luz en un estudio fotográfico.

- Composiciones:

Esta área es una mejora de la interactividad del manual de filtros y efectos fotográficos (donde se muestra una cámara fotográfica con un menú donde el usuario puede ver los diversos efectos y cambios que sufre una exposición con la utilización de los filtros fotográficos, con solo dar un clic en el nombre del filtro que desea visualizar, ver manual interactivo de filtros y efectos fotográficos por:

Barrios Lara, Axel Eulalio y Aguilar Dávila Wendy en concepto de función y diseño con la variante de que al inicio de esta sección la cámara fotográfica que se muestra se ha realizado en 3D y muestra la forma frontal de la cámara antes de iniciar la interactividad del contenido.



Composiciones



El contenido de la ejemplificación de la cámara fotográfica es sobre tomas de fotografías de diversas composiciones logradas con luz natural y artificial durante todo el día, sobre temas de: textura, línea, ritmo, detalles, bodegones, formas y sombras, reflejos, color, equilibrio.

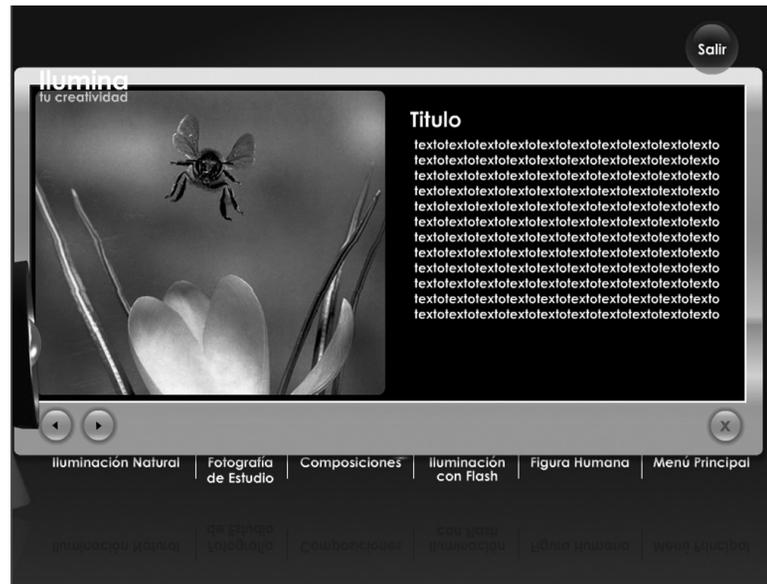
- Iluminación con flash en la fotografía

El poder captar o detener el movimiento en una fotografía, depende de la adecuada utilización del flash fotográfico, de igual manera en la obtención de fotografías con doble exposición, luces pintadas, etc. lo cual nos enfatiza la importancia que tiene poder ejemplificar estos temas en forma visual, es más factible que el ser humano recuerde algo visual que algo teórico.

- Fotografía del cuerpo humana

En el medio gráfico visual la utilización de fotografías de cuerpo humano, se han convertido en la imagen de muchos productos

o empresas, por lo que una adecuada y bien cuidada fotografía humana puede transmitir un mensaje inolvidable a la población receptora de un mensaje.



Iluminación con flash en la fotografía



ilumina tu creatividad

Por ello el desarrollo de este tema dentro del programa de la asignatura de fotografismo, ya que esto ayudará a los visualizadores gráficos sancarlistas del mañana a buscar un adecuado enfoque en la exposición de imágenes del cuerpo humano. Dentro de este entorno se ha manejado la ejemplificación de las poses que se sugieren para exposiciones de rostros, poses de medio cuerpo, personas en su ambiente de vida o trabajo, y desnudos.

Contenido textual:

Es importante que el estudiante o catedrático pueda citar como apoyo bibliográfico de la asignatura de fotografismo el contenido de este material, por lo que se ha diseñado esta área donde se desarrolla cada uno de los temas que cubre el material educativo. Además si el estudiante desea ver el contenido interactivo y a la vez, ir citando el contenido del tema con el que está interactuando, podrá darle un doble clic, al pie de página de las fotografías de dicha área, las cuales le llevarán al contenido de texto donde se desarrolla el tema en función. Esto con la finalidad de

ayudar a la comprensión de los temas de iluminación en la fotografía y elevar el nivel educativo de los estudiantes de la escuela de diseño gráfico

Contenido textual



Bibliografía

Dentro de este entorno se ha colocado cada una de las fuentes bibliográficas que se han empleado para la creación del presente material, con la funcionabilidad que los usuarios puedan tomarlas como referencias para ampliar sus conocimientos en algún tema en específico que dentro del material educativo se haya desarrollado.

Créditos e Indicador para regresar o salir de la animación

Cuando se presione el botón de salida del material, se mostrará una pantalla en la cual se podrá apreciar el logotipo del autor del material, los datos necesarios para poderlo contactar y se colocarán 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.



Bibliografía



4.2.2.3. Boceto de Trifoliales:

Para estas piezas gráficas se ha diseñado un entorno diferente según el tema que se esta desarrollando, para que el usuario pueda identificar cada uno de ellos, según el entorno del diseño y las gráficas que representan la temática de estudio:

- Fotografía de estudio: ha colocado en la portada una imagen que representa el ambiente que se puede visualizar en un estudio fotográfico, a través de la composición de la cámara fotográfica, los soportes de equipo fotográfico y las lámparas de luz.



- Composiciones:
 en la portada de este material se utilizó
 la imagen de dos lámparas posando
 en una posición armónica y agradable
 para el lector.

Reflejos:
 "Cuando los rayos del sol rebotan en una superficie lisa o brillante se produce una fuente de luz natural secundaria conocida con el nombre de luz reflejada. Las paredes reflectantes de la luz y proporcionan una iluminación adicional a la imagen. Por el contrario, si la superficie en la que incide la luz es de color oscuro, los rayos no se reflejarán, sino que serán absorbidos. El agua es el reflectante más conocido y también el que produce efectos más espectaculares, pero debemos tener cuidado a la hora de fotografiar temas en los que aparece el agua, ya que los reflejos suelen ser más brillantes que el tema en sí.
 El hecho de que la gama de referencias sea tan amplia obliga a decidir el punto de referencia para medir la luz. Debemos escoger entre los detalles del tema o los reflejos en el agua, ya que no es posible captar ambos a la vez. El cielo es una gran superficie azul que lanza sus reflejos en todas direcciones, así como que todas aquellas fotografías tomadas así el cielo descubierta, tendrán una tonalidad azul para la fotografía no siempre es un cielo azul totalmente descubierta, sino cubierto de densas nubes blancas, que aminoran los reflejos azules, y hacen aparecer en la realidad. La mejor iluminación para captar buenos reflejos es la del sol atravesando un hueco entre nubes muy densas. Pero no podemos disponer casi nunca de esta situación por superficies brillantes, se pueden eliminar con un filtro polarizante, como ya fue explicado en la sección de accesorios. www.fotografafacil.com

Color:
 "En una fotografía el color suele ser más llamativo y puede producir una impresión duradera. Una adecuada composición en color exige un claro conocimiento del color y como emplearlo. Algunas combinaciones de color en la imagen. Algunas son muy llamativas, mientras otras provocan menos emoción y crean una sensación suave y de tranquilidad. En la fotografía se puede plasmar la armonía de color, el color y contraste, los colores cálidos, colores fríos, colores pastel, colores acentados, etc.
 Los colores parecen más saturados con una luz suave y difusa. Las luces y sombras son más débiles comparadas con la luz de un día soleado. Un color se vuelve saturado cuando la luz brillante debilita su tinte. Es el mismo efecto que el de la sobreexposición, igualmente si se reduce la exposición, el efecto es el contrario y se vuelve no saturado. El efecto es el mismo con una imagen expuesta insuficientemente. -Agata, efectos especiales. Guía rápida de Fotografía."

Composiciones
 "Para poder captar las texturas, se utiliza la iluminación particularmente si la iluminación se encuentra en un ángulo de 90 grados con el objeto. Los tonos de piel en un retrato por ejemplo adquieren una textura más intensa al estar más oscuros de lo normal. Si por otro lado se desea minimizar la textura de la piel, al exponer la fotografía usando un filtro suave se obtienen algunos buenos resultados.
 Intensificar la textura es necesario aumentar el ángulo de la iluminación, tanto dirigiéndola directamente a la cámara."

Formas y sombras:
 "Las formas son atractivas porque muestran detalles no deseados o imágenes espantosas, se forman de varias maneras, a través de las curvas o artificiales, fotografiar contra el sol o usar zócalo de luz. La forma más sencilla de crear formas es conseguir un fondo claro. Una iluminación intensa produce sombras oscuras, mientras que la luz suave crea sombras más claras.
 Cuanto más oscura sea la sombra más fuerte será el efecto, pero a veces una sombra suave que no se proyecta demasiado lejos para dar lugar a las fotografías proyectan sombras en la tierra, que ayudan a mostrar las formas. De manera remota el contorno del cuerpo humano se puede remarcar con sombras coloreadas cuidadosamente." Agata, Luzes Gemelas Guía rápida de Fotografía.

Detalles, Bodegones y productos:
 "Con los objetos más insignificantes se puede a menudo crear un bodegón interesante, especialmente si se juegan de fondo. Una simple rana o una pieza de fruta pueden ser los protagonistas perfectos de un bodegón iluminado intencionalmente." Mc Whannie Atlas Manual creativo de Fotografía



ilumina tu creatividad

- Fotografía del cuerpo humano: representa la silueta de dos personas posando, enfocados con una lámpara que apunta hacia la dirección de su posición. En su interior cuenta con siluetas de poses de cuerpos humanos en movimiento, para enfatizar el tema que se desarrollara dentro del mismo.

El busto: Este tipo de fotografía revela más de la persona que del fondo panorama que se tenga, además deben considerarse los factores como, que llevan puesto los modelos, su estado de ánimo y la posición de sus manos.

Un buen punto de partida es colocar el cuerpo y los hombros del modelo en un ángulo de 45 grados con respecto a la cámara. Mc Whinnie Ailas Manual esencial de Fotografía.



Fotografía de: Fernando Velásquez



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Asignatura de Fotografismo

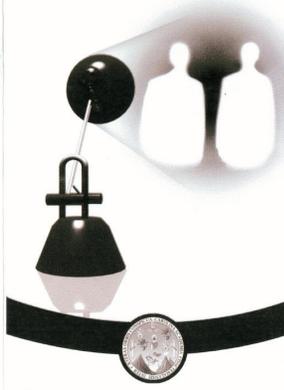
Fotografías de la figura humana



Fotografía de: Radil Torres

ilumina
tu creatividad

Material Educativo para la Asignatura de Fotografismo de la Escuela de Diseño Gráfico de FARUSAC por: Wendy Aguilar



ilumina
tu creatividad

Fotografía de Cuerpo Humano
Fotografismo 2006

Fotografías de la figura humana

La fotografía humana es muy importante en el medio visual escrito ya que en la actualidad muchas empresas hacen uso de personas en sus publicaciones, con la finalidad de hacer ver verídico o creíble los servicios o logros que se pueden alcanzar con el uso de sus productos o servicios. Sin embargo, muchos creativos y fotógrafos artísticos sueñan con trascender un mayor nivel con dar un gran salto creativo de crear una sorpresa visual o una imagen extremadamente expresiva.

Todo consiste en conseguir la atención del espectador en primer lugar y luego informar o vender y para ello el uso de la figura humana a dado un gran impulso. Una campaña realizada para Francesca Biasia (vendedores de bolsos para dama), por la Agencia D'Adda Lorenzini, Vigorello BBDO / Milán y Roma, muestra tres fotografías de damas con fotografías instantáneas de bolsos en una foto como pendientes (foto 1), en otra como el top de la modelo (foto 2) y en la última fotografía muestra a la modelos con un sujetador creado por las fotografías instantáneas de bolsos (foto 3), esto con la finalidad de transmitirle a su grupo objetivo que el bolso de una dama es una parte importante de la moda y de su vestir diario.



Fotografía 1 por Ian Rubin



Fotografía 2. por Ilsa Rubin



Fotografía 3. por Ilsa Rubin

Campaña de Francesca Biasia (vendedores de bolsos para dama), creada por la Agencia: D'Adda Lorenzini, Vigorello BBDO / Milán y Roma.

Una excelente foto del cuerpo humano es el retrato, el cual radica en la pose, ya que si la persona parece incomoda ante la cámara es, probablemente debido a la pose que el fotógrafo ha elegido. El sujeto no podrá desplegar su encanto ante la cámara sin más, a no ser que sea político o modelo de profesión, sino que necesitara algunas indicaciones. El fotógrafo debe hacer que se relajé el modelo charlando con él, ya que en el momento que empiece una charla que le interese la persona será menos consciente de la cámara que le apunta, el retrato se puede realizar en las siguientes áreas:

La cara: Un primer plano de la cara del modelo es un tipo de retrato que tiene mucha fuerza. La ausencia de distracción del fondo hace vital la expresividad facial del sujeto que dice mucho de su personalidad. Una composición en la que el modelo mira directamente a la cámara resultara muy impactante, mientras que el mensaje cambiara radicalmente si gira ligeramente la cabeza hace un lado.

Conviene experimentar con distintos ángulos pero la cercanía al sujeto requiere que nos aseguramos de que los ojos estén perfectamente enfocados. En este tipo de retrato se mostraran todas las marcas faciales por lo que es útil para producir caracterizaciones.

Fotografía de Cuerpo Humano Fotografismo 2006





4.2.2.4. Boceto de Hojas de ejercicio:

Para las hojas de trabajo se ha establecido un diseño uniforme, que va enlazado a las demás piezas gráficas en diseño y diagramación, la única variante que estas hojas sufrirán entre sí será la numeración de cada una de ellas que identificará su orden y las imágenes que ejemplifican el tema que se desarrolla en cada una de ellas. Los temas que se ejercitarán por medio de este material son:

- Exposiciones fotográficas de: Cambios de la luz del día;
- Exposiciones fotográficas de: Factores naturales que afectan la iluminación;
- Exposiciones fotográficas de: Accesorios básicos para un estudio fotográfico;
- Exposiciones fotográficas de: Uso de difusores, reflectores y pantallas;
- Exposiciones fotográficas de: Luz de estudio;
- Exposiciones fotográficas de: Composiciones;
- Exposiciones fotográficas de: Iluminación con flash en la fotografía;
- Exposiciones fotográficas de: Uso de filtros fotográficos;
- Exposiciones fotográficas de: Fotografías del cuerpo humano;

FOTOGRAFISMO
hojas de trabajo

No.01 

Estudiante: _____ Fecha de entrega: _____
 Carné: _____
 Sec. _____

Catadrático: _____

Tema de estudio:
La iluminación natural en la fotografía

Descripción del Ejercicio:
Después de haber escuchado y participado de la clase magistral sobre los diversos cambios de la luz del día, elaborará sobre los diversos conocimientos adquiridos en la elaboración de 7 exposiciones fotográficas donde demostrarán y reflejarán los conceptos de: mañana

1. Fotografía con luz natural de mañana
2. Fotografía con luz natural de medio día
3. Fotografía con luz natural de tarde
4. Fotografía con luz natural de atardecer
5. Fotografía con luz natural de noche
6. Fotografía con luz natural de amanecer

Objetivos de la práctica a realizar:
Que el estudiante comprenda a través de la práctica los diversos tipos de cambios de la luz del día y sus cambios y efectos que con un adecuado uso se pueden lograr.

Evaluación del ejercicio No. 1:

Creatividad: _____
 Presentación: _____
 Comprensión: _____
 Iluminación: _____
 Práctica de la teoría: _____

ilumina
tu creatividad

Por: Wendy Aguilera Dávila

ilumina
tu creatividad

FOTOGRAFISMO
hojas de trabajo

No.02 

Estudiante: _____ Fecha de entrega: _____
 Carné: _____
 Sec. _____

Catadrático: _____

Tema de estudio:
Factores naturales que afectan la iluminación en la fotografía

Descripción del Ejercicio:
Después de haber escuchado y participado de la clase magistral de factores naturales de la iluminación deberán poner en práctica los conocimientos adquiridos en la elaboración de 7 exposiciones fotográficas donde demostrarán y reflejarán los siguientes temas:

1. Una fotografía con iluminación de sol
2. Una fotografía con iluminación de lluvia
3. Una fotografía con iluminación creada con niebla.
4. Una fotografía con iluminación creada con nubes.
5. Una fotografía con iluminación creada o plasmada por el viento.
6. Una fotografía con una iluminación que refleje una época del año.

Objetivos de la práctica a realizar:
Que el estudiante comprenda a través de la práctica los factores determinantes de la iluminación.

Evaluación del ejercicio No. 1:

Creatividad: _____
 Presentación: _____
 Comprensión: _____
 Iluminación: _____
 Práctica de la teoría: _____

ilumina
tu creatividad

Por: Wendy Aguilera Dávila



4.2.2.5. Piezas complementarias

Las piezas que se describen a continuación fueron diseñadas con la finalidad de ayudar a salvaguardar e identificar el material educativo. Se buscó un mecanismo donde se pudiera agrupar cada una de las piezas que conforma en material de la iluminación por lo que se hizo uso de:

Portada y contra portada de Carpeta de Material

Recordemos que la carpeta de materiales es un "contenedor de libros y papeles. Carpeta diseñada para la conservación de documentos, 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. " Biblioteca de Consulta Microsoft® Encarta® 2005. © 1993-2004 Microsoft Corporación.

Debido a las necesidades de conservar en buen estado el material educativo de iluminación, que servirá de apoyo para la asignatura de Fotografismo, se buscó el mecanismo de protección en forma grupal

para 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 a la escuela 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 iluminación para la asignatura de Fotografismo. Por lo que se utilizó en el fondo el color azul en degradé al centro 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, este se convirtió en el punto de inicio del mismo.

Posteriormente, el recorrido visual se enfatiza en el logotipo que identifica el concepto metodológico del material y la

imagen que identifica el proyecto; la cual esta integrada por una lámpara, la película en forma curva que muestra diversas exposiciones realizadas con iluminación natural y artificial. 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 del logotipo que identifica al autor.

La contra portada cuenta con el fondo de color azul en degradé; la imagen de la lámpara del lado derecho superior del formato y el logotipo que identifica al autor del material de apoyo.

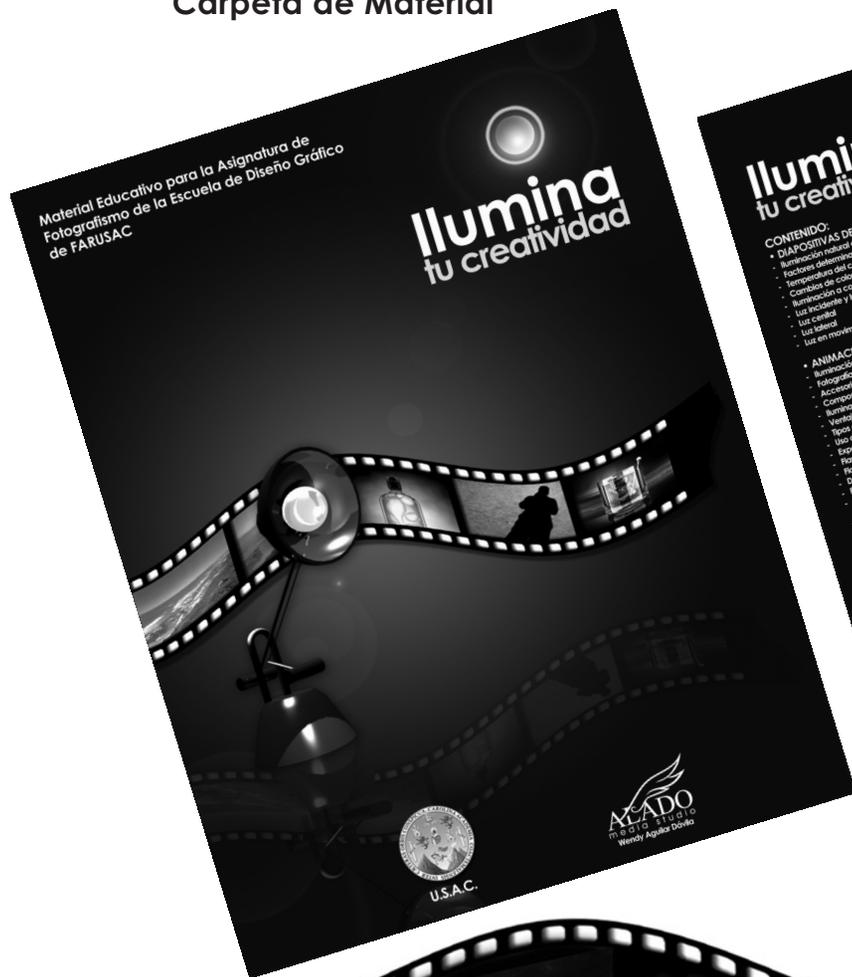
Del lado superior izquierdo se colocó el título que identifica el material, seguidamente del contenido o índice de lo que hay dentro de la carpeta que cuida el proyecto, los títulos y subtítulos de este contenido se han colocado en tonos amarillos para que haga un adecuado contraste armónico con el azul, el texto complementario se diseñó 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 de la Universidad y el título del proyecto.



ilumina

tu creatividad

Portada y contra portada de
Carpeta de Material



ilumina tu creatividad

Portada del disco compacto

Tomando en cuenta que esta pieza " es el primer plano o carátula de un documento impreso para guardar un disco compacto donde se da a conocer la personalidad del documento." www.lacasacomunicacion.com/diccionario.htm

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 y para poder combatir los deterioros que pudiera sufrir el disco compacto que contiene el manual interactivo de la iluminación, se creyó conveniente que el mismo esté salvaguardado en una caja de disco compacto, 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 manual interactivo. Por lo que la descripción del diseño de esta pieza es la de la portada de carpeta de materiales.



Impresión de disco compacto

La impresión de un disco compacto " es el sistema de impresión más moderno y versátil en el difícil trabajo de imprimir artículos ya terminados. Por su característica propia, es capaz de trabajar prácticamente sobre cualquier superficie de un disco digital, siendo el método ideal para realizar promoción o personalidad de material sobre la forma del mismo, es un método más rápido, limpio y económica." [www.grafimetal.com/ tampografia.htm](http://www.grafimetal.com/tampografia.htm)

Este medio impreso se ha empleado con la finalidad de proteger el polímero del disco compacto ya que este tiene un tiempo de vida determinado. El diseño de la impresión de disco compacto, 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; la impresión del disco compacto, cuenta con un fondo de color azul. El titular central del proyecto, se

ubicó en la parte superior central del formato, posteriormente se continuo con el recorrido visual en el lado izquierdo del troquel, donde se posicionó la lampara y la película fotográfica que unen al otro extremo derecho del disco compacto donde se ubico el logotipo que identifica a el concepto y contenido de la iluminación. Y se finalizó el recorrido visual de esta pieza con el logotipo de la USAC, acompañado del nombre de la USAC.



CAPITULO No.5
CAPITULO No.5



PLUS **ilumina**
tu creatividad



CAPITULO V

5.1. Comprobación y eficacia de la propuesta gráfica final

Con la finalidad de obtener una respuesta eficiente a la solución gráfica planteada ante la problemática expuesta en el presente proyecto, se muestra 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.

5.1.1. Técnica

“Las técnicas nos indican con claridad la manera de proceder para aplicar los instrumentos durante la investigación.” Valle Otto, Elementos Conceptuales del Seminario de Graduación.

Para llevar a cabo la validación de las piezas se empleará la técnica de entrevista individual, la cual “proporciona un medio sistemático para medir las actitudes y criterios de validación de material educativo, proporciona datos cuantificables, permite realizar proyecciones válidas a grandes poblaciones del grupo objetivo.

A través de entrevistas individuales se puede validar material audiovisual, y las interrogantes que se realicen deben ir enfocadas a la validación del material escrito y audiovisual. Es preferible validar independientemente la parte gráfica de la auditiva, ya que ello facilita la identificación de puntos para modificar.” Publicación Incaf Fa – 137

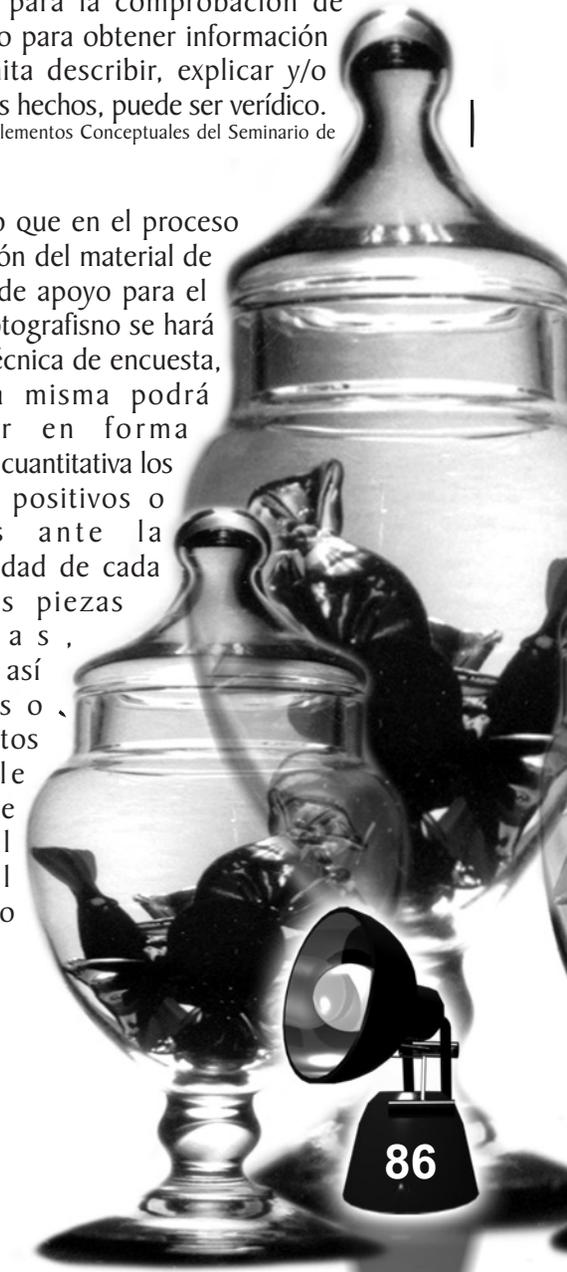
En el caso del material educativo planteado como solución de la problemática planteada, se presentará el mismo, a las personas entrevistadas y luego que lo hayan observado, se les realizara una encuesta, la cual ayudará a medir el nivel de lectura, comprensión o conocimiento, requerido u obtenidos en la comprensión o interés del material educativo.

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, puede ser verídico.

“Valle Otto, Elementos Conceptuales del Seminario de Graduación

Es por ello que en el proceso de validación del material de educativo de apoyo para el curso de fotografía se hará uso de la técnica de encuesta, ya que la misma podrá demostrar en forma cualitativa y cuantitativa los resultados positivos o negativos ante la funcionalidad de cada una de las piezas gráficas, obteniendo así las variantes o reforzamientos que se le tengan que realizar al material educativo, todo



ello con la finalidad de mejorar la calidad educativa de los estudiantes del programa de diseño gráfico.

5.1.2. Instrumentos

El instrumento de la técnica 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: esta compuesto de tres partes: encabezado, cuerpo y datos complementarios.

5.1.2.1. 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.

“ Valle Otto, Elementos Conceptuales del Seminario de Graduación

Para la validación del material educativo se creo el siguiente encabezado:

Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño Gráfico, Tesis Material Educativo para la Asignatura de Fotografismo de la Escuela de Diseño Gráfico de FARUSAC, que se realizará en la ciudad de Guatemala, del mes de julio a noviembre del año 2,005.

Encuesta para la comprobación de la eficacia de las piezas graficas, de Material Educativo de la Asignatura de Fotografismo

Instrucciones:

A continuación se le presenta una serie de preguntas directas, las cuales deberá responder su criterio y colocando una X en los espacios de SI Y NO. He indique el ¿por qué? De su respuesta, De antemano se le agradece su apoyo y se le solicita que por favor no deje cuestionantes sin resolver.

5.1.2.2. Cuerpo

“ Se refiere al conjunto de cuestionamientos, que evalúan la validación de los distintos elementos que conforman las piezas gráficas. Los cuestionamientos se realizan en base ha 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. “ Valle Otto, Elementos Conceptuales del Seminario de Graduación

5.1.2.2.1. 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 ¿por qué?

-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. " Valle Otto, Elementos Conceptuales del Seminario de Graduación

5.1.2.2.2. Aplicación del tipo de pregunta:

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

Esto nos servirá para recabar información sobre las expectativas del encuestado y los alcances educativos que con la utilización del mismo se puedan alcanzar. Por lo que el cuerpo de la encuesta estará conformado de las siguientes cuestionantes:

Preguntas

1. ¿Considera usted que el uso de material educativo, ayuda a mejorar la comprensión y el nivel de educación de los estudiantes?

2. ¿La utilización de diapositivas en una clase magistral, cree que despierta el interés de los estudiantes por el tema que se este impartiendo y mejora la comprensión de los estudiantes, ante el mismo?

Si _____ No _____ ¿Por qué?

3. ¿Las diapositivas empleadas, le ejemplifican con claridad cada uno de los temas que representan?

4. ¿Considera usted que el manual interactivo puede ser funcional en una clase magistral de fotografismo?

Si _____ No _____ ¿Por qué?

5. ¿En el área de fotografía de estudio, del manual interactivo, le ha sido comprensible la interactividad que muestra los diversos puntos de luz que se pueden emplear en la toma de una fotografía?

6. ¿En el área de contenidos, del manual interactivo, considera que el texto está a un tamaño legible y que el color del mismo es



de fácil legibilidad?

El tamaño del texto está a un tamaño legible

Si _____ No _____ ¿Por qué? _

El color del texto es legible

Si _____ No _____ ¿Por qué? _____

7. ¿El trifoliar que abarca el tema de fotografía de figura humana, considera que ejemplifica en una forma adecuada la importancia de la misma, en el medio gráfico visual?

8. ¿Considera usted que el trifoliar de composiciones en la fotografía puede ser empleado como fuente bibliográfica por los estudiantes de la escuela de Diseño Gráfico de FARUSAC, y que el mismo es comprensible?

Si _____ No _____ ¿Por qué? _____

9. ¿Considera usted que la hoja de trabajo No. 5, donde se ejercita el tema de Accesorios de estudio, es comprensible y si la finalidad de la misma ayudará al estudiante a mejorar su calidad fotográfica?

10. ¿Qué cambios de diseño, diagramación, tipografía, sugiere usted que se le deban realizar al material educativo

5.1.2.3. 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.

Valle Otto, Elementos Conceptuales del Seminario de Graduación

Cabe mencionar que debido a que se cuenta con dos grupos objetivos, la encuesta realizada cuenta con un espacio donde el encuestado podrá colocar a cual de ellos pertenece, esto con la finalidad de poder separar los dos puntos de vista de los grupos a los que va dirigido el material educativo de fotografismo.

Catedrático _____

Estudiante _____

Sexo: M _____ F _____

Coloque los cuatro primeros dígitos de su carné estudiantil de USAC: _____

Edad: _____ Fecha: _____

5.1.3. Técnica de recolección de información

La recolección de información se basará en la consulta de informantes que cumplan con las características del grupo objetivo primario y grupo objetivo secundario, seleccionados a juicio con base en los perfiles del informante pre-establecido, debido a que en el segundo semestre del pensum curricular de la Escuela de Diseño gráfico, no se imparte la asignatura de Fotografismo, únicamente la de Fotografía. En la recolección de información, la técnica de exposición y encuesta evaluativa, jugaran un papel muy importante, ya que el objetivo de su utilización es con la finalidad de poder recabar información complementaria sobre aspectos cualitativos y cuantitativos que permitieran la eficacia de las piezas.



5.1.4. Perfil del informante

- Catedráticos asignados para el área de fotografía o cursos afines y estudiantes de la Escuela de diseño Gráfico, de la Facultad de Arquitectura, de la Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Personas de 20 a 60 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, innovadores, les gusta probar cosas nuevas.
- Poseen intereses sobre el diseño y la fotografía, posee criterio propio.
- Propietarios del equipo básico de fotografía.
- De estatus socioeconómico medio, medio alto.
- Habitantes de la ciudad capital, la Antigua Guatemala, Chimaltenango, departamentos y municipios cercanas a la ciudad capital.

5.1.5. Procedimientos para la comprobación de la eficacia de las piezas:

- Para poder llevar acabo la evaluación de la comprobación de la eficacia de las piezas gráficas, se realizó:
- Una convocatoria, donde se contó con personal que cumpla con las características del grupo objetivo primario y del grupo objetivo secundario.
 - Se definió el día de la evaluación con los informantes.
 - A los encuestados se les dio una breve explicación del proyecto a validar.
 - Se presentaron las piezas gráficas.
 - EL material educativo interactivo se expuso, conjuntamente con las piezas de trifoliales, hojas de trabajo y diapositivas.
 - A través de la boleta se examino, la funcionabilidad y comprensión de cada una de las piezas gráficas.

5.1.6. Respuestas gráficas de la encuesta realizada para la validación de piezas gráficas:

Se puede constatar el porcentaje de respuestas obtenidas en cada una de los cuestionamientos planteados para los grupos objetivos en la encuesta, por medio de la realización de gráficas de barras. Por lo que a continuación se presentan las respuestas obtenidas en las tabulaciones realizadas a cada una de las preguntas que conformaban la muestra evaluativa.

Por cada pregunta se realizó una gráfica, donde se muestra una parte con el porcentaje de respuestas



ilumina

tu creatividad

positivas, otra parte con el porcentaje de respuestas negativas y una tercera parte de las respuestas no contestadas.

De esta manera se obtiene una mejor visualización, de las necesidades con las que cuenta el grupo objetivo primario y secundario; se puede evaluar si las mismas pueden ser solventadas en gran manera, por medio del material sugerido en la propuesta gráfica justificada.

En las páginas que se presentan a continuación, se muestran las gráficas de respuestas obtenidas, en las tabulaciones hechas con las boletas de encuesta.

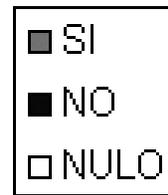
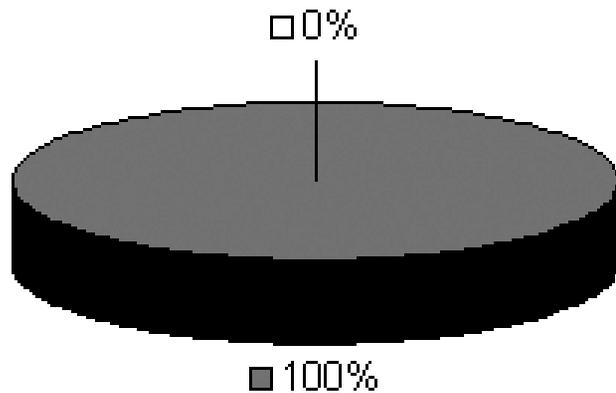


Pregunta No. 1:

¿Considera usted que el uso de material educativo, ayuda a mejorar la comprensión y el nivel de educación de los estudiantes?

Se pudo establecer que el material educativo, es un elemento importante como apoyo, para enfatizar y mejorar el aprendizaje de la población estudiantil de FARUSAC, ya que el 100% de la población encuestada concordó con una respuesta positiva ante la interrogante establecida.

Pregunta No. 1

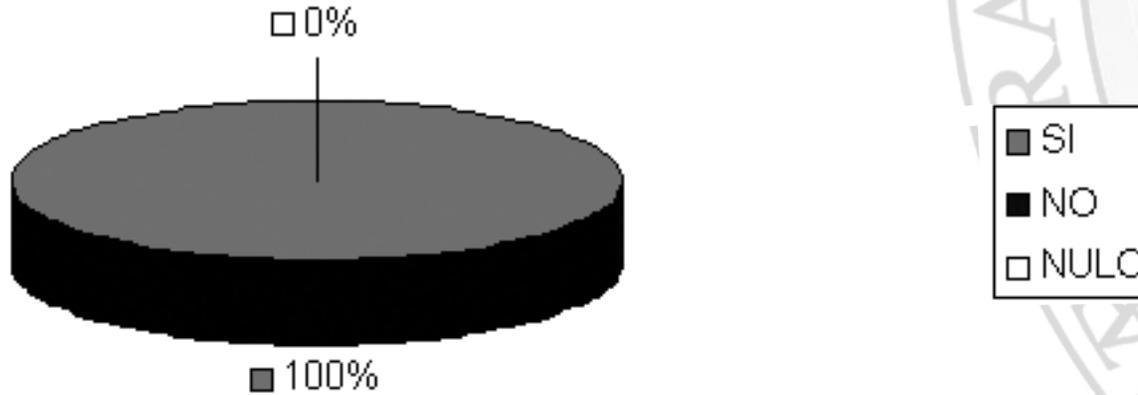


En la pregunta No 2.

¿La utilización de diapositivas en una clase magistral, cree que despierta el interés de los estudiantes por el tema que se este impartiendo y mejora la comprensión de los estudiantes, ante el mismo? Las respuestas de las personas validadas, demostraron

la importancia que ha tenido para ellos el uso de diapositivas en clases magistrales, por lo que sus respuestas positivas en un 100% demuestran en forma cuantitativa y cualitativa, que a nivel educativo las imágenes expuestas a través de diapositivas, juegan un papel muy importante en el área de diseño gráfico, ya que los estudiantes de dicha carrera, retienen más lo que ven (una imagen), que lo que leen (textos).

Pregunta No. 2

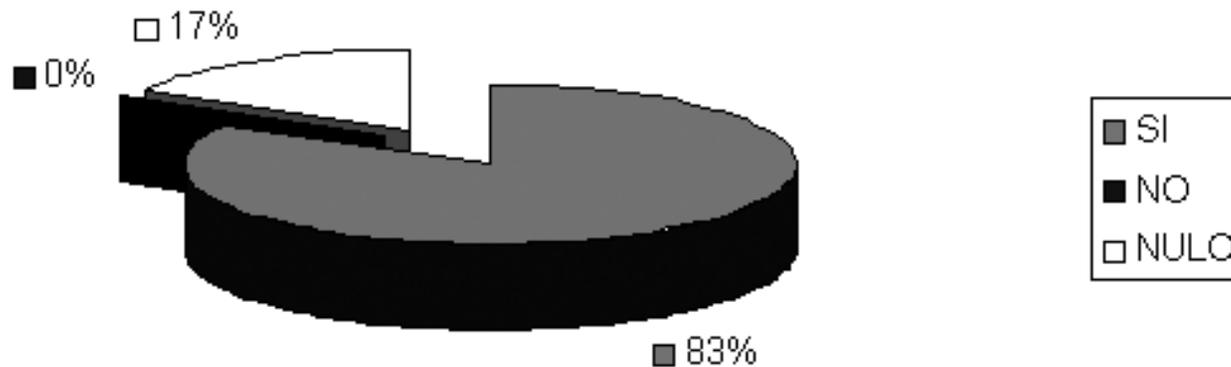


En la pregunta No.3 :

¿Las diapositivas empleadas, le ejemplifican con claridad cada uno de los temas que representan? En esta cuestionante 17% no

contestó, por lo que se tomó en cuenta cada una de las sugerencias obtenidas por los validados para mejorar el material. El 83% contestaron en forma positiva, demostrando de esta manera la funcionabilidad de las diapositivas impresas.

Pregunta No. 3



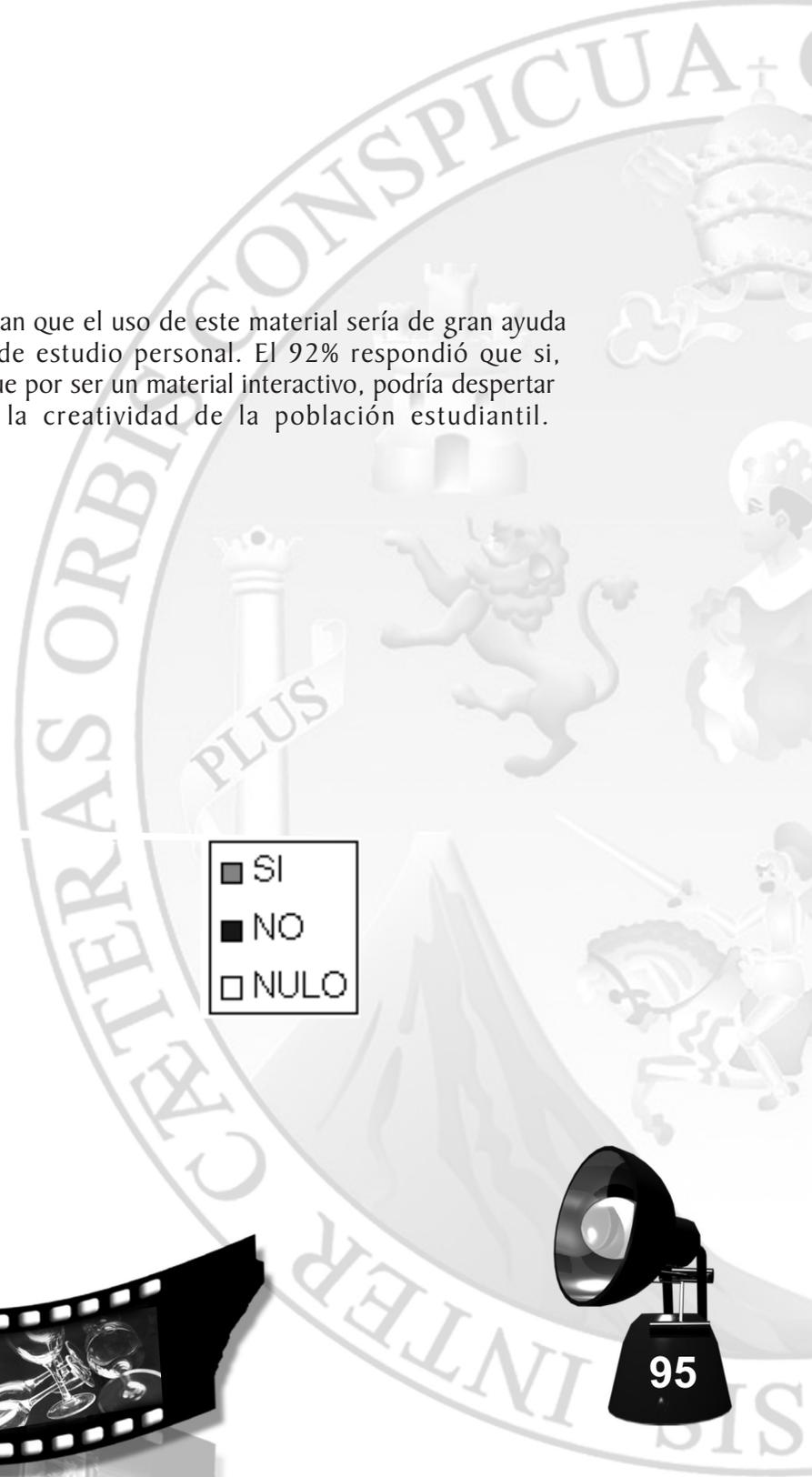
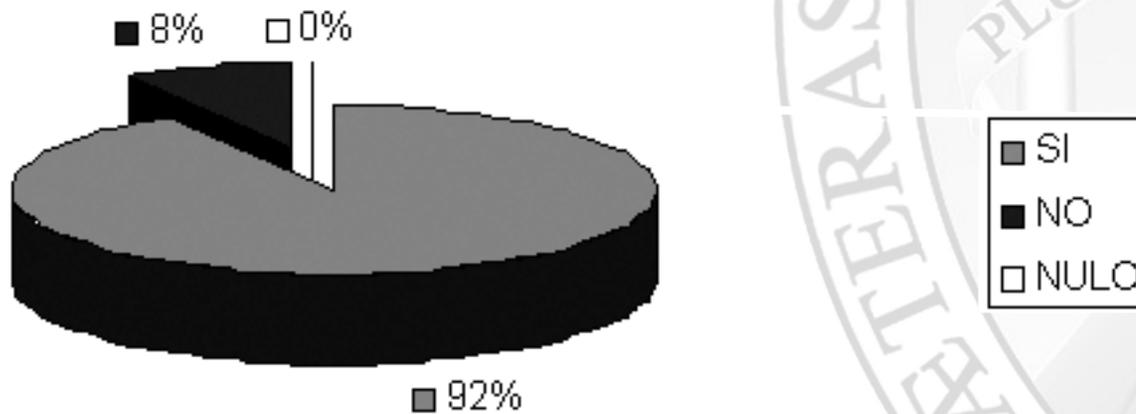
En la pregunta cuatro No. 4:

¿Considera usted que el manual interactivo puede ser funcional en una clase magistral de fotografismo?

Un 8% consideró que no, haciendo ver su punto de vista, en el

cual consideraban que el uso de este material sería de gran ayuda como fuente de estudio personal. El 92% respondió que si, enfatizando que por ser un material interactivo, podría despertar el interés y la creatividad de la población estudiantil.

Pregunta No. 4

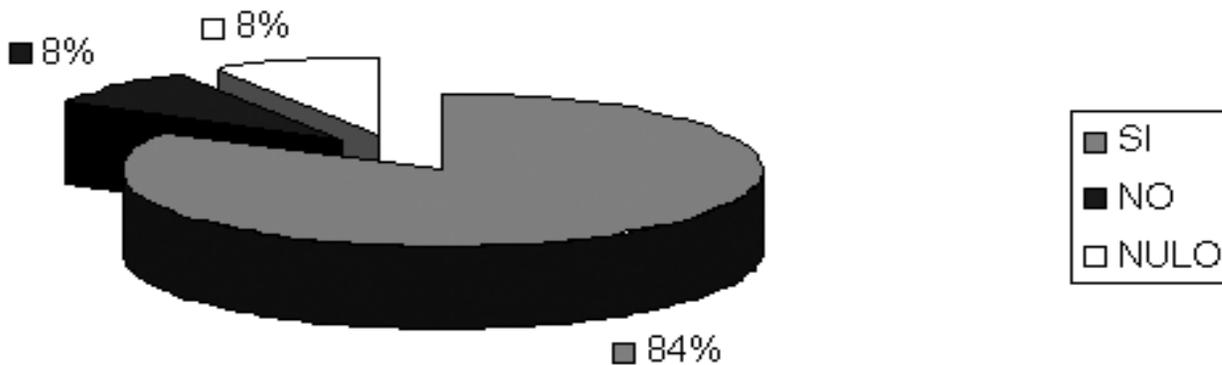


En la pregunta No. 5:

¿En el área de fotografía de estudio, del manual interactivo, le ha sido comprensible la interactividad que muestran los diversos puntos de luz que se pueden emplear en la toma de una fotografía? Un 8% no contestó, un segundo 8% enfatizó que les sería de mayor agrado que se ampliara la

temática del ejemplo y un 84% de los validados contestó que sí le era comprensible el ejemplo de la interactividad de la iluminación fotográfica. Se hace la salvedad que la observación del 8% de validados que contestó en forma negativa no se ha tomado en cuenta para los cambios por que esta área del material es sólo un ejemplo que el catedrático que imparta la asignatura deberá ampliar durante el desarrollo de la clase magistral.

Pregunta No. 5

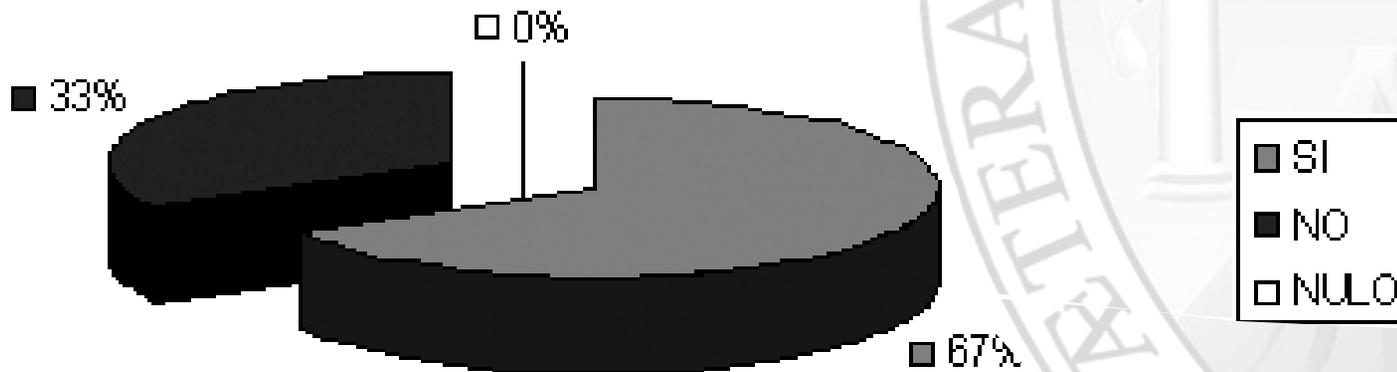


En la pregunta No.6:

¿En el área de contenidos, del manual interactivo, considera que el texto está a un tamaño legible y que el color del mismo es de fácil legibilidad? Un 67% de los validados contestó en

forma positiva y un 33 % contestó en forma negativa, por lo que se tomó en cuenta sus sugerencias y observaciones sobre tamaño legible y color de la tipografía empleada en el manual, con la finalidad de mejorar el material de apoyo educativo y buscar una adecuada funcionabilidad del mismo.

Pregunta No. 6

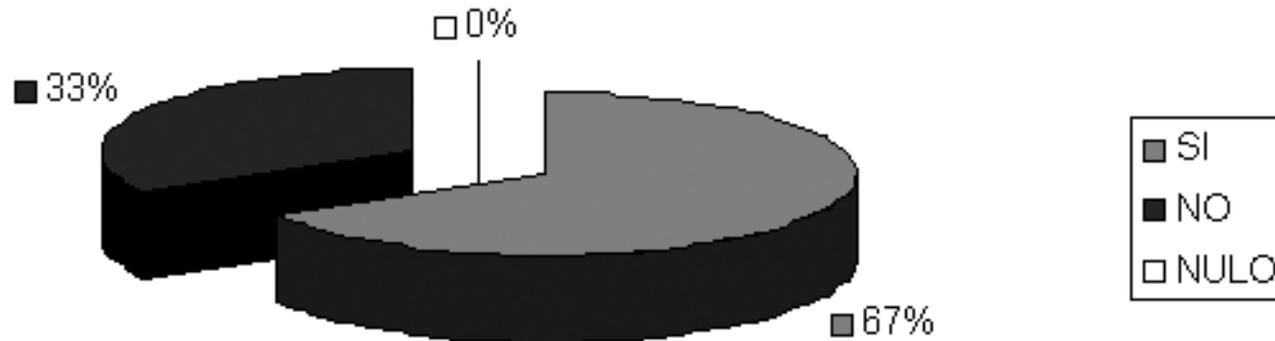


En la pregunta No. 7:

¿El trifoliar que abarca el tema de fotografía de figura humana, considera que ejemplifica en una forma adecuada la importancia de la misma, en el medio gráfico visual?

El 67% de los encuestado respondió que sí y el 33 % respondió que seria conveniente mejorar la ubicación y diagramación del texto y las imágenes del material en función. Por lo que se tomó en cuenta dichas observaciones y se reubicó la diagramación de dicha pieza.

Pregunta No. 7

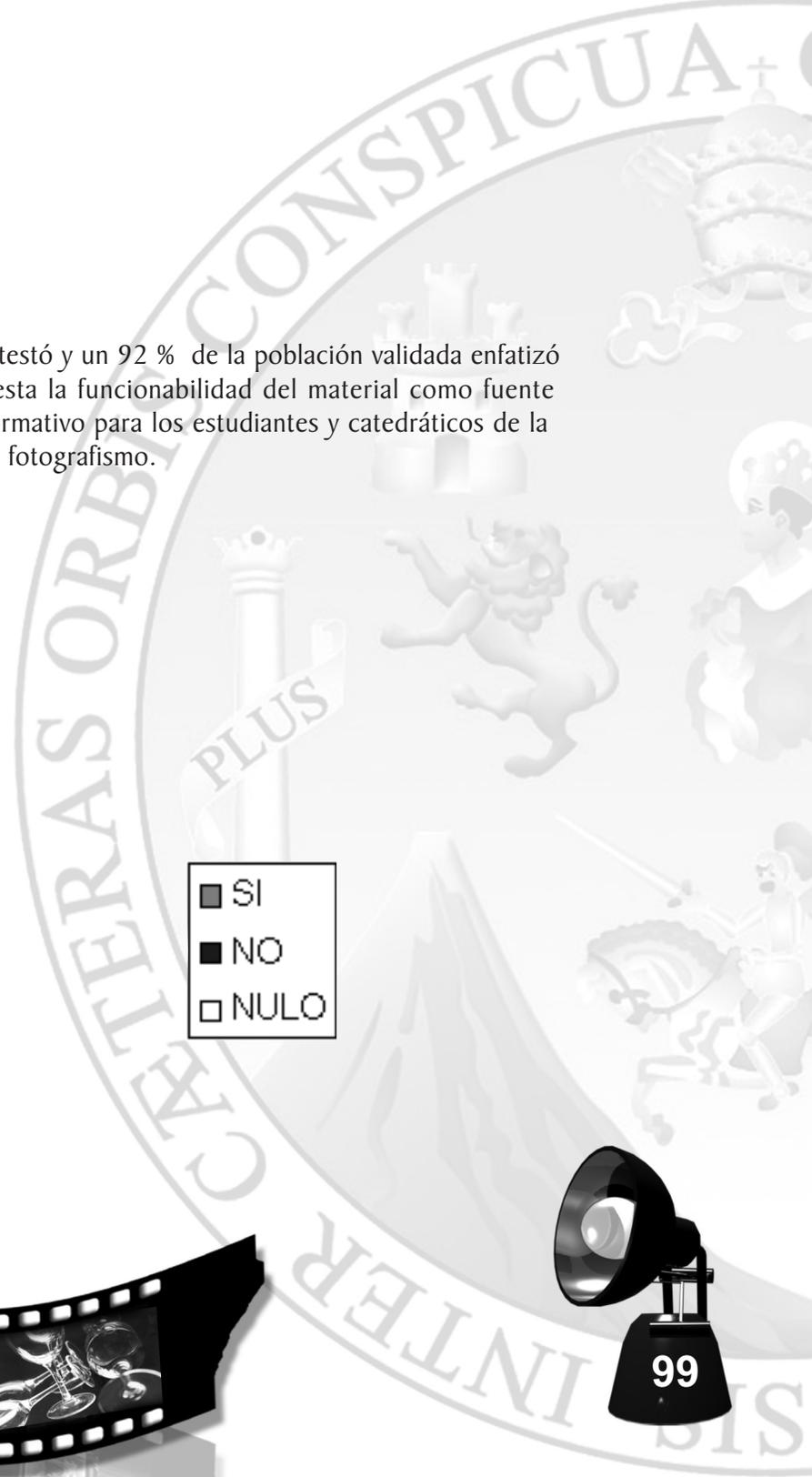
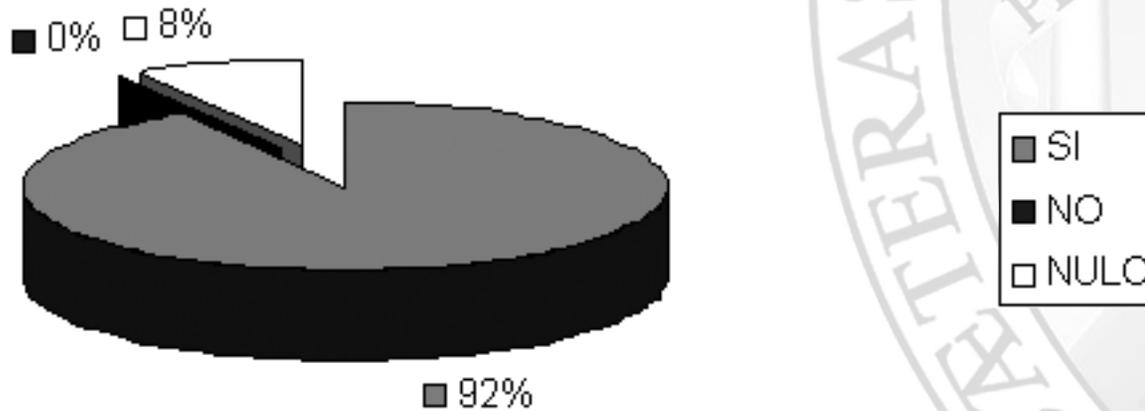


En la pregunta No.8:

¿Considera usted que el trifoliar de composiciones en la fotografía puede ser empleado como fuente bibliográfica por los estudiantes de la escuela de Diseño Gráfico de FARUSAC, y que el mismo es comprensible?

Un 8% no contestó y un 92 % de la población validada enfatizó con su respuesta la funcionabilidad del material como fuente de apoyo informativo para los estudiantes y catedráticos de la asignatura de fotografismo.

Pregunta No. 8

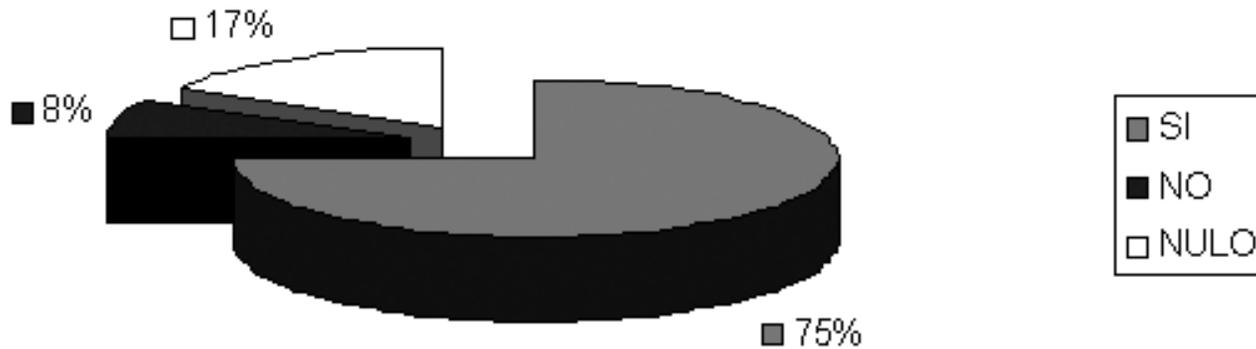


En la pregunta No. 9.

¿Considera usted que la hoja de trabajo No. 5, donde se ejercita el tema de Accesorios de estudio, es comprensible y si la finalidad de la misma ayudará al estudiante a mejorar su calidad fotográfica?

El 17% no contestó, un 8% contestó en forma negativa, enfatizando se estableciera un orden jerárquico y un recorrido visual en la tipografía, para una mejor funcionabilidad en las hojas de ejercicios y un 75% contestó en forma positiva.

Pregunta No. 9

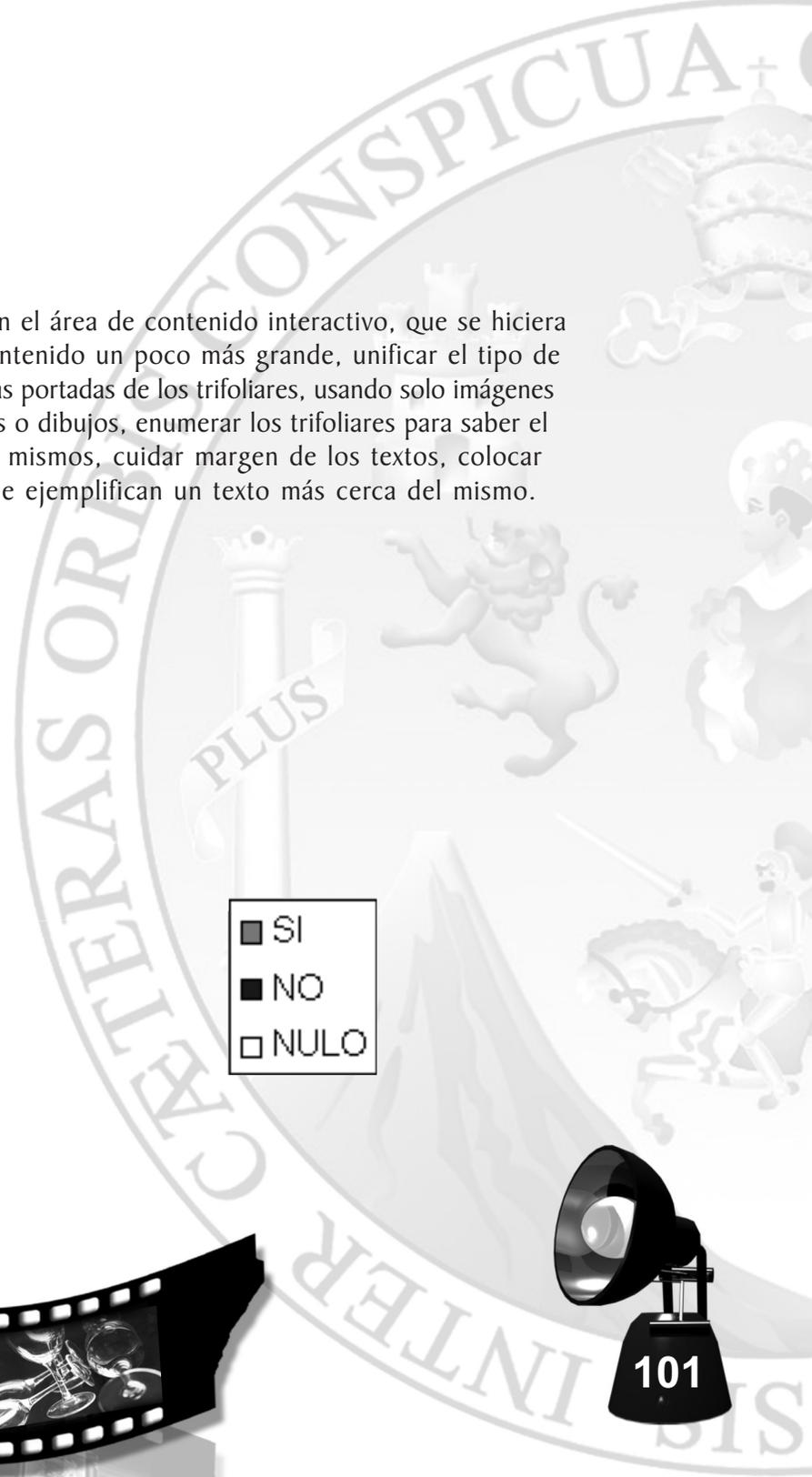
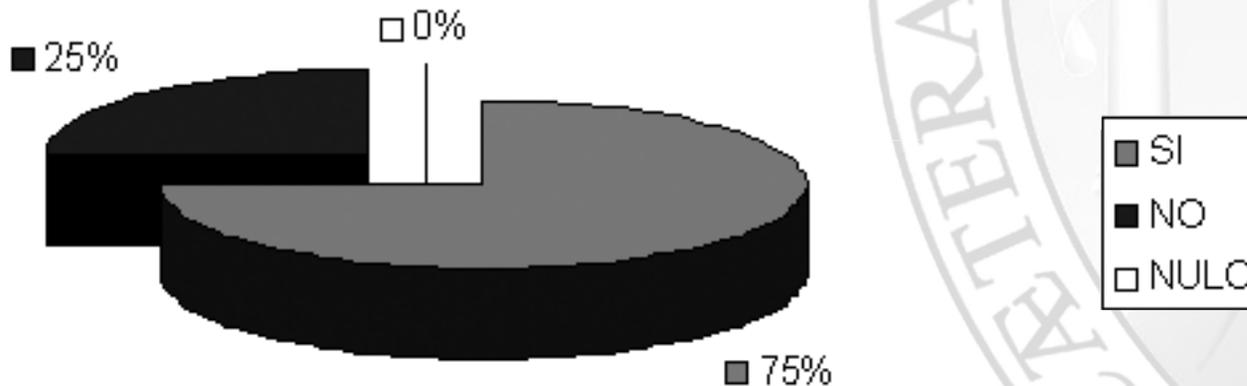


En la pregunta No. 10.

¿Qué cambios de diseño, diagramación, tipografía, sugiere usted que se le deba realizar al material educativo? El 75% de los encuestados, contestó que no sugerían ningún cambio para el material y el 25% restante sugirió que no se colocara

mucho texto en el área de contenido interactivo, que se hiciera el texto de contenido un poco más grande, unificar el tipo de imágenes de las portadas de los trifoliales, usando solo imágenes o sólo siluetas o dibujos, enumerar los trifoliales para saber el orden de los mismos, cuidar margen de los textos, colocar imágenes que ejemplifiquen un texto más cerca del mismo.

Pregunta No. 10



5.1.7. Análisis e interpretación de resultados

Con la finalidad de analizar y aplicar los puntos de vista de los validados, se estudió cada una de las encuestas realizadas, obteniendo así los resultados positivos y negativos que demuestran las variantes que hay que realizar a cada una de las piezas, para poder hacer más efectiva su finalidad educativa ante la población que integra el grupo objetivo primario y secundario. Cabe mencionar que la realización de este proceso ha servido para obtener información cuantitativa y cualitativa que verifique la funcionabilidad del material educativo. Como se pudo analizar en la gráfica uno, las personas validadas en su totalidad concedieron en la importancia que representa el uso de material educativo para los futuros visualizadores; por lo esto representa el compromiso de realizar los cambios solicitados o expuestos en un gran porcentaje por los encuestados, con la

finalidad de mejorar la calidad educativa de la población estudiantil de la Escuela de Diseño Gráfico de FARUSAC, por lo que cabe mencionar que entre los puntos expuestos a variar o mejorar se encuentran:

* Para la imagen que personifica el material:

- El slogan Ilumina tu creatividad, diseñarlo como palabra imagen o personificarlo como logotip
- Variar la diagramación de los elementos visuales
- Analizar la posibilidad de variar los colores de fondo, por colores más calidos.

* Manual interactivo:

- No colocar mucho texto en el área de contenido interactivo
- Colocar el texto de contenido un poco más grande
- Facilitar el material de fotografías pintadas con flash, ampliando el tema del mismo en las hojas de taller o creando un cuarto trifoliar para ampliar este tema.

* Para los trifoliales:

- Cambiar la diagramación del texto con la finalidad de hacerlo más dinámico y llamativo
- El filo negro que se diseñó en los trifoliales cambiarlo por un filo con imágenes o algún otro elemento que no se vea tan rígido.
- Unificar el tipo de imágenes de las portadas de los trifoliales, usando sólo imágenes o solo siluetas o dibujos.
- Enumerar los trifoliales para saber el orden de los mismos
- Cuidar margen de los textos
- Colocar imágenes que ejemplifican un texto más cerca del mismo.



* Para las hojas de trabajo:

- Establecer la jerarquía de la letra
- Cambiar la frase hojas de trabajo por taller No.00.

5.1.8. Propuesta Gráfica Final con su fundamentación Arte Final

“ Etapa en la que ya se tiene una idea definida del diseño, para ser aprobado y enviado a reproducción. ”

www.lacasacomunicacion.com

Para la realización de las piezas gráficas finales del presente material se tomó en cuenta cada una de las observaciones y sugerencias dadas por los encuestados, por lo que el diseño, color, forma y diagramación de las piezas, sufrieron variaciones a las creadas en la etapa del bocetaje, esto con la finalidad de mejorar el diseño de las mismas y su funcionabilidad, pero la esencia y conceptualización del material mantiene su enfoque inicial. Recordemos que por ser un material educativo, integrado por varias piezas, se trató de personalizar el diseño del mismo,

empleando elementos de diseño y conceptos que unifican el material, por lo que a continuación se hace mención de la funcionabilidad e integración de cada uno de ellos.

Concepto:

Como se describe en el punto 4.1.1., el concepto del material educativo es muy importante debido a que del parte cada uno de los enfoques creativos y educativos que se desea transmitir a través del presente material.

La implementación del concepto central ilumina tu creatividad, se ha tratado de plasmar en todo sentido dentro de las piezas gráficas; debido a que a través de su implementación, se desea transmitir a los catedráticos la importancia que representa para los estudiantes su adecuada orientación profesional ya que la misma incentiva e ilumina, la creatividad de cada uno de ellos, y se desea motivar a los estudiantes a que practiquen y utilicen cada uno de los

conocimientos que han adquirido en el recorrido estudiantil dentro de F.A.R.U.S.A.C., para que cuando tengan la oportunidad de plasmar sus conocimientos en el medio gráfico nacional e internacional, obtengan resultados satisfactorios.

La utilización de este concepto ha representado un reto gráfico, debido a que el mismo connota actualidad, dinamismo, riqueza intelectual, moda, etc., por lo que en cada una de las piezas se ha tratado de plasmar las connotaciones que el mismo conlleva. De igual manera cabe mencionar que se le ha realizado una variante tipográfica a la palabra creatividad, debido a que anteriormente en la etapa de bocetaje se presentó con tipografía palo seco y como pieza final se integra con tipografía miscelánea; esto con la finalidad de darle un toque armónico y creativo a la frase del concepto central, ya que con la implementación de dicha tipografía rompemos con la rigidez tipográfica, he incentivamos a la creatividad, como lo establece la escritora Eva Graciela Paz Mendoza, en su Manual de técnicas Gráficas, la tipografía miscelánea se caracteriza por presentar formas tan variadas como lo permita la creatividad de su diseño ya que su regla es ser original.



Fundamentados a este concepto creemos que dicha variante servirá para connotar la creatividad en las personas que hagan uso del material educativo de fotografismo.

Elementos Lingüísticos empleados en piezas gráficas finales

Los elementos lingüísticos empleados fueron los de:

Ilumina tu creatividad, el cual retoma el tema central del contenido del material y enlaza el mismo en un doble sentido a la creatividad. Transmitiéndole al futuro usuario a que adquiera conocimientos nuevos pero que despierte su creatividad, rompiendo con los lineamientos ya establecidos e imponiendo los avances de la tecnología y la creatividad.

Los elementos lingüísticos centrales empleados se fortalecen con los conceptos lingüísticos secundarios empleados, ya que los mismos realizan el concepto central pero con un enfoque o variante diferente, con la finalidad de buscar poder captar o retener la atención del usuario. Por lo que se hizo utilizarion de las siguientes frases:

Para que demuestres tu mejor idea:
Enfatizándole al lector a que si adquiere mayor conocimientos, podrá explotarlos o darlos a conocer de forma innovadora a través de la fotografía.

Para que uses tu mejor cámara:
Esta frase lleva un doble sentido ya que científicamente se ha establecido que los ojos del ser humano son la mejor forma de tomar y retener una imagen, y la mejor herramienta para un creativo con deseos de plasmar sus ideas es la cámara fotográfica.

Para que des tu mejor disparo:
Esta frase va unida o enlazada al tema anterior, ya que de igual manera lleva un doble sentido, debido a que el mejor dispara fotográfico para el ser humano puede ser un parpadeo una mirada o bien puede ser la mejor captación que puede obtener un fotógrafo a través de su cámara fotográfica.

Para que hables como tú quieras:



ilumina tu creatividad

Esta frase se diseño con la finalidad de que cada uno de los usuarios del material, plasmará sus intereses personales en la fotografía, debido a que cada uno de los seres humanos tenemos un tema en el que nos desenvolvemos con facilidad, debido al alto interés que el mismo representa para nosotros, por lo que si cada ser humano plasmará sus ideales en una fotografía, la misma hablaría o diría mucho sobre ella en particular.

Para que veas lo que nadie ve:
Una cualidad de la fotografía, es que su única limitante es la creatividad, y a través de una exposición se pueden cambiar las modalidades o enfoques hacia algo o alguien, un fotógrafo tiene la habilidad de ver lo que alguien aun o ha visto por no tener interés o por no estar en el momento o al alcance de un suceso determinado, de ahí, la importancia de capturar lo que para nosotros como personas tenga interés.

Para que sientas lo que otros sienten
Esta frase ha sido empleada debido a que un fotógrafo tiene la habilidad de plasmar en forma creativa un sentimiento y transmitirlo a

través de una exposición bien cuidada.

Para que oigas lo que todos oyen
Las dos frases anteriores y esta van enlazadas debido a que la funcionabilidad de los sentidos del cuerpo humano son el instrumento que nos motiva y nos lleva a despertar la creatividad y ve las cosas de la vida con un enfoque diferente, que se puede convertir en algo palpable a través del mecanismo fotográfico.

Para que ilumines tu futuro
Esta frase emite un sentimiento en particular, el cual radica en transmitirle al estudiante sancarlista, lo importante que representa para su futuro instruirse como profesional ya que de los mismos dependerá su desarrollo como en el medio donde se desempeñe.

Para que no olvides quien eres:
La implementación de esta frase lingüística, se estableció para que el usuario tenga presente que gracias a los conocimientos adquiridos en esta casa magna es un profesional, y que gracias a la creatividad e inteligencia que nos da el Creador podemos desarrollarla, pero al final

nuestra única motivación o limitante para expandir e iluminar a los demás con nuestra creatividad, somos nosotros mismos.

Diagramación de Artes finales:

Rompiendo esquemas uniformes y expandiendo la creatividad, en los contenidos del informe escrito, hojas de trabajo se ha establecido una diagramación con retícula modificada, asimétrica irregular de dos, tres y cuatro columnas con formas trapezoidales y curvas que unidas tienen un peso debidamente proporcionado, con textos justificados el cual da una sensación de orden ya que el mismo está alineado a ambos lados del espacio de cada columna, se utilizo un interlineado en el contenido para proporcionar la legibilidad necesaria al lector, lo cual le da dinamismo, jovialidad, interés, movimiento, orden y creatividad. En los trifoliales se ha empleado una diagramación simétrica en las imágenes principales que ejemplifican el contenido ya que al extender todo el documento los mismos se convierten en una sola imagen y en el texto se ha empleado una diagramación igual al informe escrito y hojas de trabajo (ver párrafo anterior) con la variante que en algunos de ellos el texto está inclinado en dirección al punto central o iniciativo de la diagramación, esto con la finalidad



de centralizar toda la temática del contenido al tema central.

El orden de lectura de los textos, incurre en la jerarquía de las columnas, en los títulos, sub títulos y en el uso de la letra capital, empleado en cada uno de los párrafos que conforman el contenido del presente material.

Para la exposición de la diagramación del manual interactivo, es conveniente tomar en cuenta que en las animaciones, portales, banners, catálogos, etc. interactivos, existe un formato de trabajo estándar basado en el tamaño de un monitor de 800 x 600 píxeles, con la finalidad que el entorno pueda ser visualizado en cualquier tipo de pantalla que se emplee para ser visualizado, por lo que el área de trabajo tiene que estar basado en esta medida.

Debido a que en la actualidad este formato de trabajo se ha establecido para los medios audiovisuales, no se pueden tener variaciones en el mismo, por lo que hay que adecuar el

diseño y contenido a publicar a un formato rectangular que contenga dichas medidas. Por lo que tomando en cuenta el análisis de la interacción óptica los diversos elementos que integran el diseño del manual interactivo y su contenido, se estableció una diagramación jerárquica, en la cual se situaron de manera primaria a secundaria cada uno de sus elementos en diferentes posiciones y se elaboró una estructura racionalizada que coordina e integra los entornos que conforman el manual educativo interactivo.

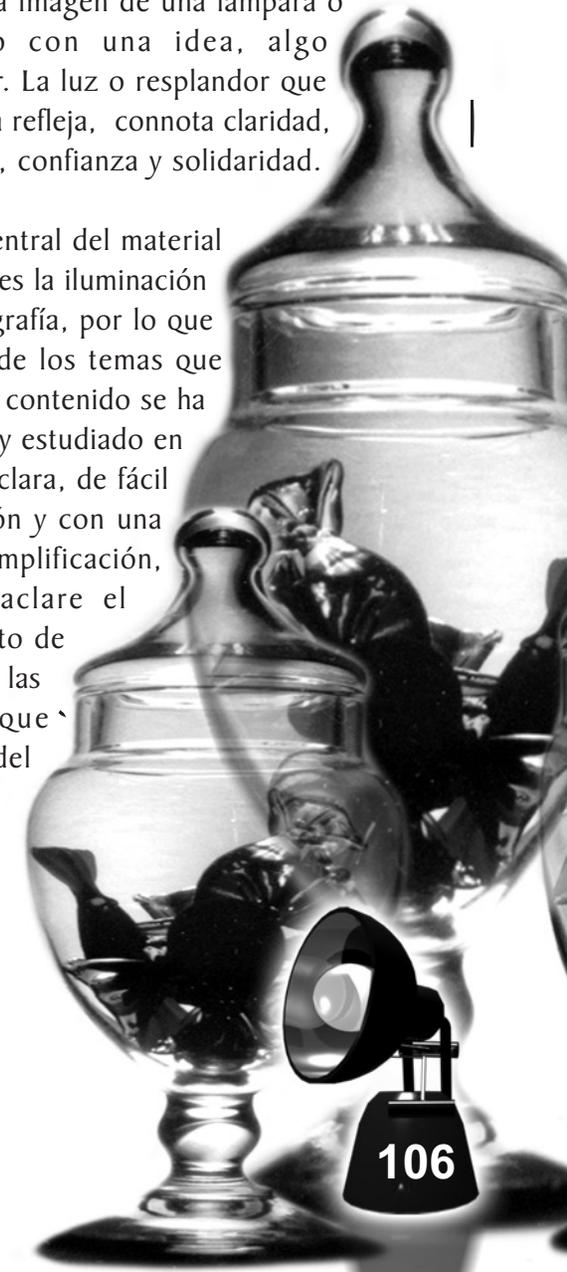
Íconos empleados en piezas gráficas finales

Lámpara:

En cada una de las piezas de diseño que integran el material educativo, la utilización de imágenes de lámparas han sido de gran utilidad para enfatizar y complementar el concepto de ilumina tu creatividad, debido a que las personas asocian la iluminación con elementos artificiales y de igual manera

asocian la imagen de una lámpara o bombillo con una idea, algo innovador. La luz o resplandor que la lámpara refleja, connota claridad, seguridad, confianza y solidaridad.

El tema central del material educativo es la iluminación en la fotografía, por lo que cada uno de los temas que integran el contenido se ha preparado y estudiado en una forma clara, de fácil comprensión y con una variada ejemplificación, para que aclare el conocimiento de cada una de las personas que hagan uso del mismo.



Película:

En cada una de las exposiciones fotográficas que un creativo realiza, deja plasmado un sin fin de ideas innovadoras, que, comúnmente, se volverán a suscitar y en las asignaturas de fotografía representan un elemento primordial para el equipo de trabajo que deben utilizar los estudiantes. Con la utilización, de este ícono, en las piezas de diseño estamos enfatizando que a través de la fotografía un creativo le puede dar vida a sus ideas y a su creatividad, que estas durarán por mucho tiempo si se sabe cuidar. Además, conlleva a la importancia que debe representar para un futuro visualizador, saber dominar el arte fotográfico, ya que el mismo será un mecanismo, donde puede auxiliar su creatividad.

Logotipo de U.S.A.C.:

Debido a que el material educativo creado en el presente proyecto se ha diseñado para mejorar el nivel educativo de los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de

F.A.R.U.S.A.C., y por ser esta casa magna el templo de estudios, donde hemos adquirido los conocimientos necesarios para desempeñarnos como visualizadores gráficos, se quiso emplear en cada una de las piezas gráficas, el logotipo que representa la institución a nivel mundial, con la finalidad de connotar el lugar donde se pueden formar las mejores ideas creativas, a través de una adecuada preparación en la trayectoria de la carrera de la Lic. de Diseño Gráfico de F.A.R.U.S.A.C.

Logo de Alado Media Studio:

Por requerimientos y distinción de derechos de autor, se ha hecho uso de este elemento iconográfico como representativo o sello personal, de los creadores del material educativo, diseñado para la asignatura de fotografismo de F.A.R.U.S.A.C.

Tipografía empleada en las piezas gráficas finales:

El concepto central de diseño, debía mantener unidad en cada una de las piezas gráficas, por lo que los tipos de letras que se emplearon en los diferentes mensajes, para la composición de textos, titulares, subtulares, han constituido, parte de la identidad que crea la integración del diseño visual. Para la elección de la tipografía se tuvo en cuenta la funcionalidad, la legibilidad y connotación que cada una de ellas transmitía al lector, por ello en la elaboración del diseño del material de fotografismo se emplearon las siguientes tipografías:

Century Gothic para la frase Ilumina, del concepto central de diseño y Titulares y subtulares de hojas de taller, trifoliales e informe escrito, la cual pertenece a la familia de tipografías contemporáneas, debido a que se caracterizan por expresar actualidad, fuerza, industria, dinamismo y jovialidad. La creatividad es una actualización constante, lo cual nos ayuda a connotar y transmitir la tipografía Palo seco.



La frase complementaria del concepto tu creatividad, se diseñó con tipografía miscelánea debido a que la misma se caracteriza por presentar formas variadas ya que su única regla es ser original y en el presente material lo que se desea difundir es la creatividad de las ideas del usuario.

La combinación de estos dos tipos de letra unifica el concepto de actualidad, dinamismo, modernismo, naturalidad y originalidad que se desea transmitir. Cabe mencionar que cada una de estas connotaciones tipográficas representa, ejemplifica, las características de la fotografía. Con esta combinación de tipografías se unifica el diseño para el material de apoyo sugerido para la asignatura de Fotografismo. Para los contenidos del material, se utilizó tipografía Baker Signet Bt, debido a que pertenece a la familia tipográfica egipcia, ya que se caracteriza por ser de alta legibilidad y por ello es muy recomendado para los libros de lectura, lo cual resulta de alta funcionabilidad para el material educativo ya que los usuarios podrán realizar diversas lecturas al material sin dificultad.

Cromatología empleada en las piezas gráficas finales:

Después de la validación de las piezas gráficas, surgió la necesidad de realizar variaciones en los colores de fondo de degradé azul – celeste, a naranja – amarillo, que se emplearon en las piezas a full color, esto con la finalidad de mejorar la trasmisión del concepto y tema central del material.

En el área de bocetaje se presentaron las piezas gráficas a full color con un degradé azul oscuro a celeste acuá, esto con la finalidad de transmitir elegancia, distinción, educación, solidez. Pero el punto central de contenido y de concepto de diseño, están fundamentados en la luz, energía, iluminación, por lo que el uso del color azul se empleó en un segundo término en el color de la lámpara, con la finalidad de no perder las connotaciones del mismo y debido a que es el color complementario del color naranja.

El fondo se diseñó en un degradé de amarillo a naranja, debido a que el color amarillo es el color más claro, por lo que connota luz, es cálido, agradable, lleno de energía, es el color más visible y legible ante cualquier diseño o distancia; el color naranja es un color cálido, vibrante, vivo, dinámico, jovial y claro; el uso de este color atrae



ilumina tu creatividad

la mirada hacia el diseño, es ideal para ser usado en medios modernos y sofisticados ya que ofrece un buen contraste con tonos negros o apagados.

Cada una de las connotaciones de estos dos colores nos demuestra una adecuada transmisión de conceptos centrales y secundarios, del material de apoyo para la asignatura de fotografismo, ya que el usuario sólo con visualizar el material sabrá la temática del contenido del mismo, le llamara la atención y le será agradable visualmente. De igual manera el amarillo ha sido usado en la tipografía en las frases tu creatividad y fotografismo, ya que el amarillo contrastado con negro y blanco tiene visibilidad ante cualquier color de fondo.

El color blanco se usó en los textos que van en la contra portada de la carpeta y en la palabra ilumina del concepto central, los cuales van sobre un fondo en degrade de color amarillo a naranja, debido a que el contraste y armonía de color, servirá

para la reafirmar la legibilidad de los mismos; y en los puntos y filos de destellos de luz, que integran el diseño, también se hará uso de este color, debido a que es representante de la pureza, legibilidad, paz, luz, claridad, nuevo, modernidad.

En la aplicación a full color se hará uso del color negro en la película fotográfica y en pequeños detalles de luz y sombra, basados en que grandes áreas de negro dan al diseño sofisticación y estilo; en el diseño de las piezas a un solo color el pigmento negro se aplicará en los textos e imágenes debido a que el color negro es el principal candidato en la abundancia de textos, y es trasmisor de sensaciones de inteligencia, elegancia, modernismo y serenidad.

Se hará uso del color gris en las piezas que se realizarán para ser reproducidas por medio del proceso de la fotocopadora. Para la utilización del color gris se ha tomado en cuenta que el mismo representa buen gusto, dignidad, discreción, diseños selectos. La implementación de tipografía en tonos negro y gris sobre fondos blancos es de gran legibilidad y visibilidad ante el lector. La combinación del negro, blanco y gris, hace más llamativo el diseño, rompe con la dureza del negro, y despierta el interés del grupo objetivo.

Arte Final de Diapositivas:

Cabe mencionar que en cada una de las diapositivas expuestas en el área de bocetaje no se le hizo ninguna modificación, debido a que en el proceso de la validación, las mismas demostraron un alto porcentaje de funcionalidad y ante las expectativas y necesidades expuestas por la catedrática que imparte el curso de fotografismo, las mismas cumplen con sus requisitos y llenan la carencia ejemplificativa de los temas que cada una de ellas representa por lo que se presenta a continuación las imágenes de las mismas como artes finales.



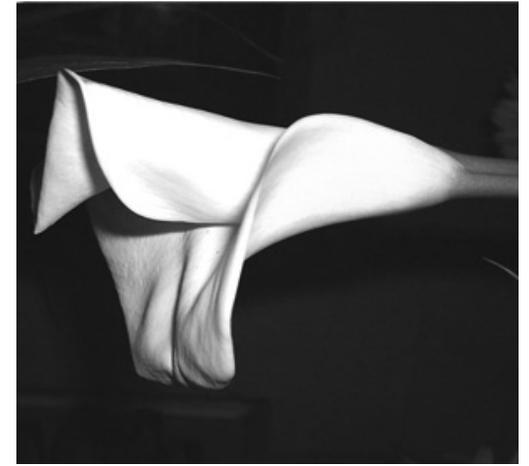
ilumina tu creatividad



Fotografía No. 1
Tema: INTENSIDAD
Autor: Wendy Aguilar



Fotografía No.2
Tema: DIRECCION
Autor: Mc Whinnie Ailsa



Fotografía No.3
Tema: COLOR
Autor: Wendy Aguilar



Fotografía No.4
Tema: CONTRASTE
Autor: Mc Whinnie Ailsa



Fotografía No.5
Tema: LUZ NATURAL
Autor Wendy Aguilar



ilumina

tu creatividad



Fotografía No.6
Tema:LUZ DE NIEBLA
Autor:Mc Whinnie Ailsa



Fotografía No.7
Tema: LUZ CON NUEBES
Autor: Mc Whinnie Ailsa



Fotografía No.8
Tema: LUZ CON VIENTO
Autor: Editoria Agata



Fotografía No.9
Tema: LUZ DE LLUVIA
Autor: Mc Whinnie Ailsa



Fotografía No.10
Tema: ESTACION DEL AÑO
Autor Mc Whinnie Ailsa





Fotografía No.11
Tema: ESTACION DEL AÑO
Autor Mc Whinnie Ailsa



Fotografía No.12
Tema: ESTACION DEL AÑO
Autor Mc Whinnie Ailsa



Fotografía No.13
Tema: ESTACION DEL AÑO
Autor Mc Whinnie Ailsa



Fotografía No.14
Tema: TEMPERATURA
Autor: Mc Whinnie Ailsa



Fotografía No.15
Tema: AMANECER
Autor Mc Whinnie Ailsa





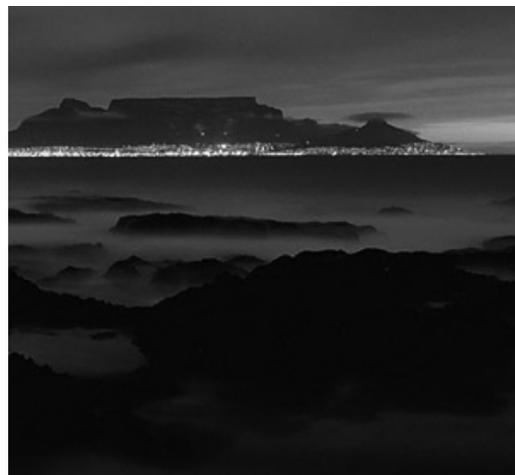
Fotografía No.16
Tema: MAÑANA
Autor Mc Whinnie Ailsa



Fotografía No.17
Tema: TARDE
Autor Mc Whinnie Ailsa



Fotografía No.18
Tema: ATARDECER
Autor Mc Whinnie Ailsa



Fotografía No.19
Tema: DE NOCHE
Autor: Mc Whinnie Ailsa



Fotografía No.20
Tema: A CONTRALUZ
Autor Mc Whinnie Ailsa



ilumina

tu creatividad



Fotografía No.21
Tema: A CONTRALUZ
Autor Virginia Ceren (estudiante U.S.A.C.)



Fotografía No.22
Tema: LUZ INCIDENTE
Autor Black Boock



Fotografía No.23
Tema: LUZ REFLEJADA
Autor Mc Whinnie Ailsa



Fotografía No.24
Tema: LUZ DE VELAS
Autor Anonimo (estudiante de U.S.A.C.)



Fotografía No.25
Tema: LUZ LATERAL
Autor Mc Whinnie Ailsa





Fotografía No.26
Tema: LUZ EN MOVIMIENTO
Autor Editorial Agata



Fotografía No.27
Tema: LUZ EN MOVIMIENTO
Autor Black Boock



. Arte Final de Animación:

Posteriormente al análisis de los resultados de la validación, se prosiguió a realizar los cambios necesarios para cumplir las expectativas de muestra que representa al grupo objetivo primario y secundario.

Se tomaron en cuenta las observaciones que el presente material satisface mejor las necesidades del usuario en forma personal y no global, por lo que cada uno de los elementos y entornos del material interactivo se ha diseñado nuevamente con la finalidad de ser funcional en forma personal, a la persona que necesite citar o utilizar este material.

Se debe tomar en cuenta que el manual interactivo, se ha realizado en animación Flash, debido a que este formato permite que los objetos que aparecen en la pantalla cambien de posición, tamaño, aspecto, color, que giren, se deformen, etc.

Ya que de esta manera el usuario decidirá el flujo de los acontecimientos, en respuesta al uso de botones en la pantalla, o cuando la película llega a determinado fotograma.

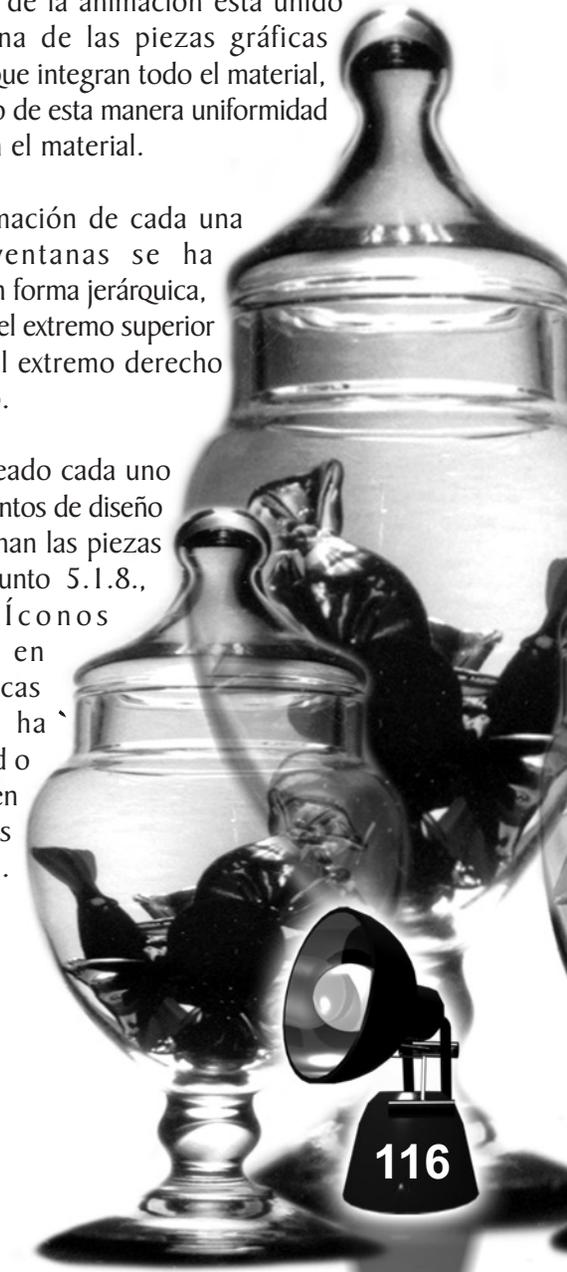
Las ventanas o imágenes que se abren en la animación pueden ser movibles por el usuario, con solo posicionarse sobre la misma, mantener presionado el botón del mouse y variar su posición, esta modificación se realizó tomando en cuenta las sugerencias de los encuestados, donde solicitaban se distribuyera mejor el espacio de las ventanas para poder mantener una adecuada visualización de los botones del menú y las imágenes ejemplificadas.

Se ha colocado una barra de desplazamiento en los textos que contiene la animación, debido a que por las limitantes del área de trabajo no se puede observar todo el contenido en un solo visor. Por lo que con el puntero del mouse se debe colocar en los indicadores ascendentes y descendentes para ver completamente el contenido del material.

El diseño de la animación está unido a cada una de las piezas gráficas impresas que integran todo el material, obteniendo de esta manera uniformidad y orden en el material.

La diagramación de cada una de sus ventanas se ha diseñado en forma jerárquica, partiendo del extremo superior izquierdo al extremo derecho del formato.

Se ha empleado cada uno de los elementos de diseño que conforman las piezas finales (ver punto 5.1.8., párrafo Íconos empleados en piezas gráficas finales), se ha mantenido uniformidad en los elementos cromáticos.



En los entornos o ventanas que apertura o desplaza el contenido interactivo el usuario podrá optar por visualizar un pequeño resumen que acompaña las fotografías, con el fin de reafirmar su temática, a través del desplazamiento de un botón ubicado en la parte inferior derecha, que abre el contenido en forma de película. La colocación de este elemento se ha diseñado con la expectativa de poder transmitir al usuario el despliegue de una película fotográfica, ello con la finalidad de incentivar y motivar la creatividad del visualizador.

En las ventanas que integran la animación, se han empleado los conceptos secundarios de diseño, por lo que según el tema que se desarrolle, varía el concepto de la página, tomando en cuenta las connotaciones que el mismo transmite y representa. El material interactivo cuenta con un menú principal que está integrado por cinco botones, los cuales tiene la funcionalidad de aperturar un nuevo entorno visual:



Introducción al entorno



ilumina

tu creatividad

Concepto Primario y secundario de las piezas de Diseño



Salir

boton de salida

ilumina
tu creatividad
Para que demuestres tu mejor Idea

Asignatura de
Fotografismo

Logotipo de la
Universidad de
San Carlo de
Guatemala

- Indice
- Contenido interactivo
- Contenido de texto
- Bibliografía
- Bibliografía
- Contenido de texto
- Diseño y programación: Wendy Aguilar / Axel Barrios
Alado Media Studio

Contenido
de la
Animación

Menú principal



118

1. Botón de Índice:

El índice 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. El texto se encuentra alineado de izquierda a derecha.



2. Botón de contenido interactivo

Este botón tiene la funcionalidad de apertura una nueva sesión, donde se desarrolla la ejemplificación gráfica visual, del contenido textual del material educativo. En la ventana que abre este botón, se encontrara un menú secundario donde el usuario podrá optar por el tema que desea visualizar. Por ser esta una de las áreas más extensas del material, se trató la manera de hacerla dinámica, con movimiento y poca saturación de elementos.



Iluminación Natural

Muestra dos ventanas en forma de diapositivas, para reafirmar el tema de fotografía, donde se ejemplifican a través de diversas fotografías los cambios de la luz natural del día.



Fotografía de estudio

Esta área ha sido diseñada para proporcionarles a los estudiantes de F.A.R.U.S.A.C., una muestra visual de los elementos básicos que integran un estudio fotográfico, y con la finalidad de incentivarlos y motivarlos a que creen un entorno o área de trabajo, que les ayude a mejorar la calidad de cada una de las exposiciones fotográficas que realicen.

The screenshot shows a dark-themed interactive menu for 'ilumina tu creatividad'. The logo is in the top left, with the tagline 'Para que des tu mejor disparo'. A 'Salir' button is in the top right. The main menu consists of six items, each in a white-bordered box with a small icon and a label: 'cámara' (camera), 'lámpara' (lamp), 'sombriila' (umbrella), 'ventana' (window), 'equipo' (equipment), and 'reflectores' (reflectors). A speech bubble next to the 'lámpara' item says 'Interactividad hazme click!!!'. Below the menu is a horizontal navigation bar with six options: 'Iluminación Natural', 'Fotografía de Estudio', 'Composiciones', 'Iluminación con Flash', 'Figura Humana', and 'Menú Principal'. The 'Fotografía de Estudio' option is highlighted with a white crosshair. At the bottom right, there is a 'Asignatura de Fotografismo' label and a large, stylized lamp icon with the number '121' on its base. A faint watermark of a university seal is visible in the background.



Interactividad de estudio fotográfico

En la ventana que se despliega en el área de fotografía de estudio, se ha colocado la imagen de una lámpara, que muestra una burbuja con la frase interactividad, la cual lleva al usuario al entorno de interactividad de estudio fotográfico. En esta parte del material el usuario podrá visualizar los diversos efectos que se pueden lograr con la variación de la iluminación, por lo que se ha diseñado una serie de botones donde se podrá elegir la posición de la iluminación que se le desea dar al elemento que se ejemplifica para fotografiar.



Composiciones

El manual interactivo se diseñó con la finalidad de permitirle al usuario que decida el flujo de los acontecimientos; pero, se diseñó el área de composiciones en forma interactiva de función personal, donde se puede interactuar con la cámara fotográfica, ejemplificando cada uno de los sub temas que cubre el tema de composiciones fotográficas.

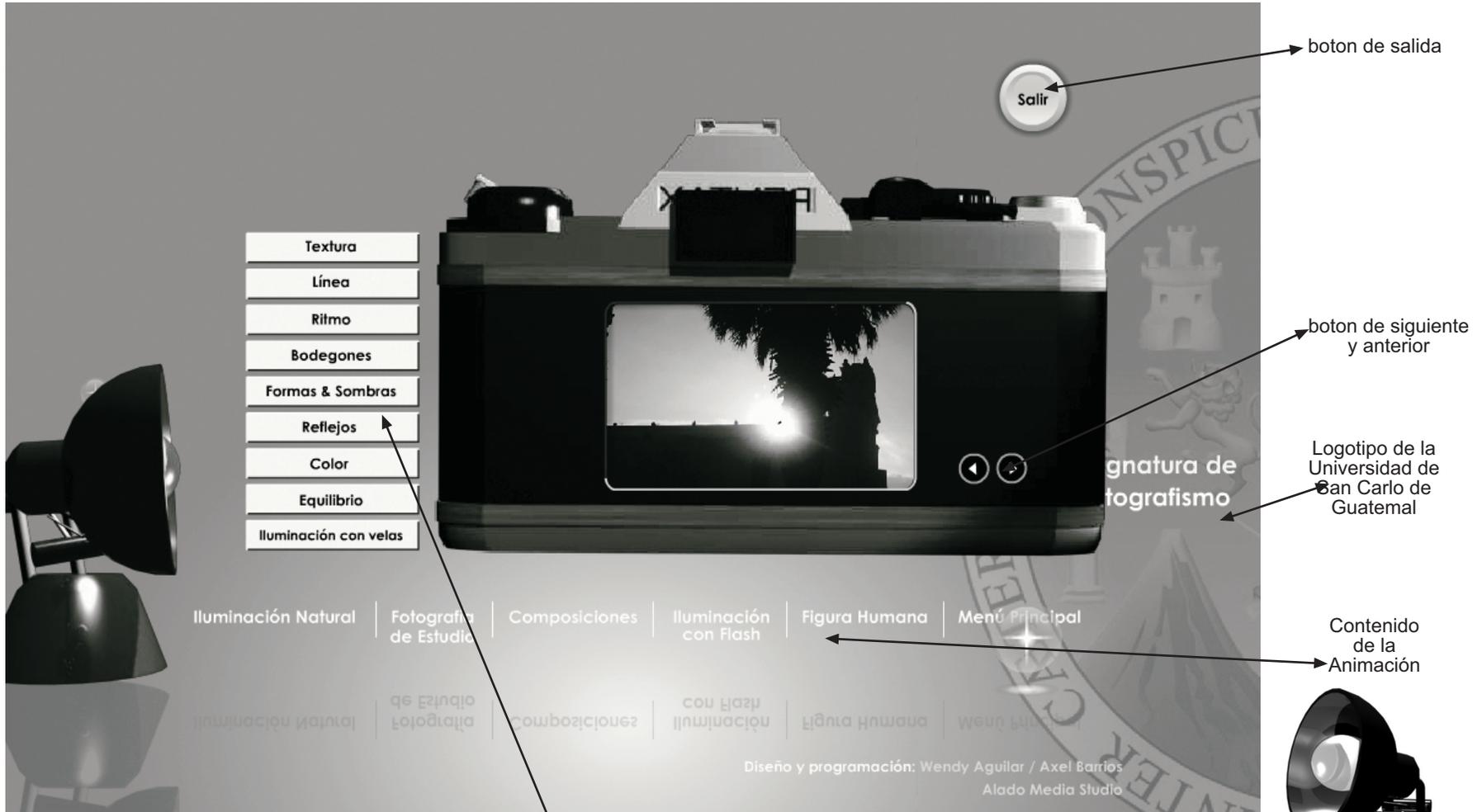
Esta área se diseñó a través de un menú, donde el usuario podrá optar por el tema que desee visualizar.

La diagramación de esta ventana cuenta con un recorrido visual de izquierda a derecha; el menú se ubicó en la parte izquierda de la página y en la parte central de la misma se colocó una cámara fotográfica, donde el usuario podrá interactuar, como si estuviera realizando una exposición

fotográfica. Cada uno de los nombres de las composiciones que integran el menú, es un botón que abre una fotografía en la parte central de la cámara y en la parte inferior derecha de la imagen de la cámara se han colocado dos botones, uno de siguiente y otro de anterior para que el usuario pueda ejemplificar los temas que se exponen a través de diversas fotografías. Y para salir de esta área únicamente tiene que optar por tomar una opción del menú principal.



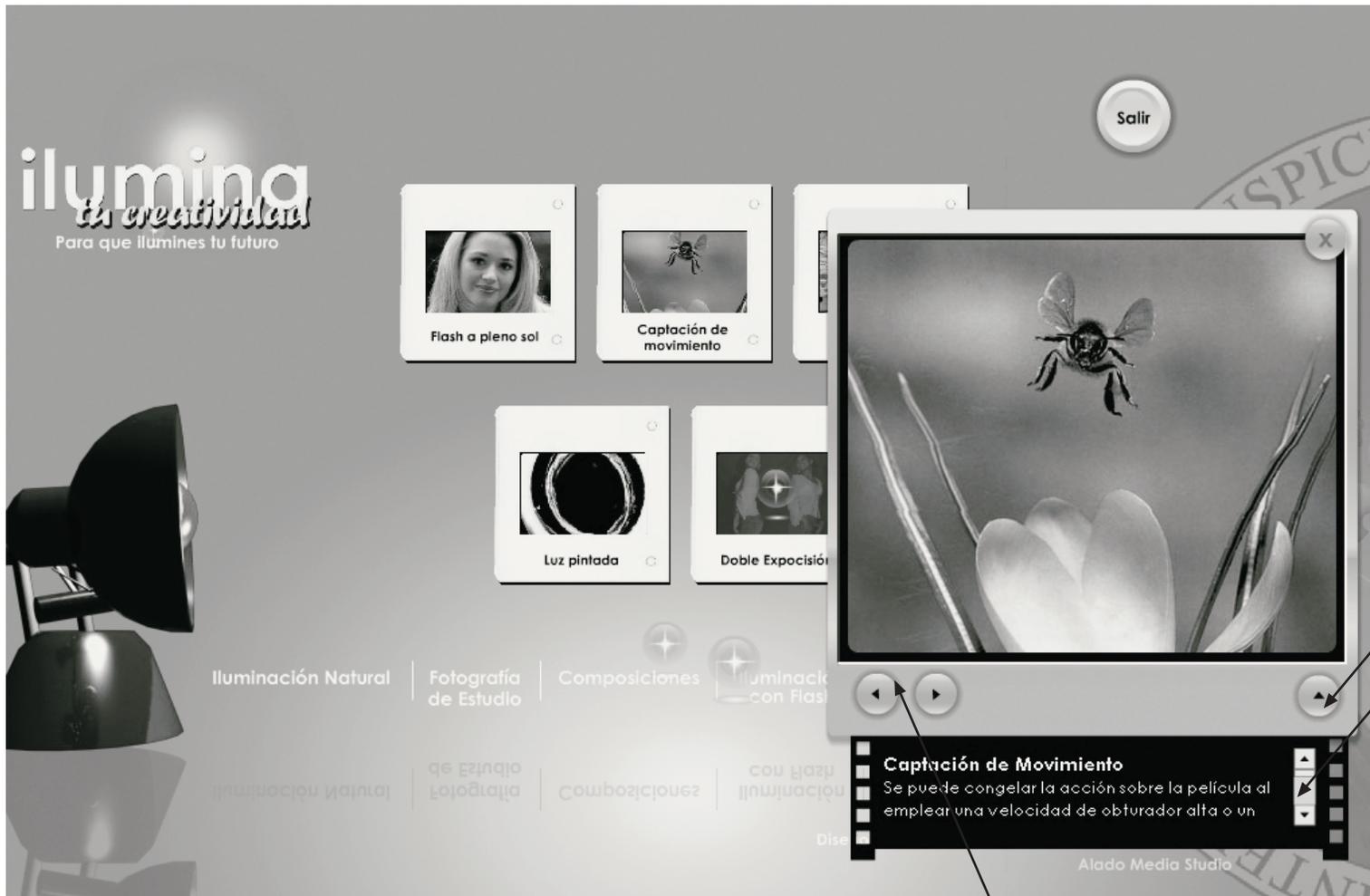
Composiciones



boton de interacción de composiciones

Iluminación con flash

Ejemplifica los diversos efectos que se pueden lograr con el uso del flash, como lo son: la captura de movimiento, fotografías pintadas, doble exposición, iluminación nocturna, etc.



boton desplegable de contenidos

scroll bard

boton de siguiente y anterior



Figura Humana

La finalidad de ejemplificar este tema se dio para enfatizar al usuario y visualizador a que la fotografía de figura humana no representa una exposición indecente o mal intencionada con un fin perverso o inmorales y profesional, por el contrario, representa una exposición que plasma la belleza humana, y puede ser empleada y utilizada con diversos fines publicitarios, educativos, sociales, científicos, etc. Por lo que un futuro visualizador debe aprender a captar exposiciones con un concepto funcional establecido.



boton de siguiente y anterior

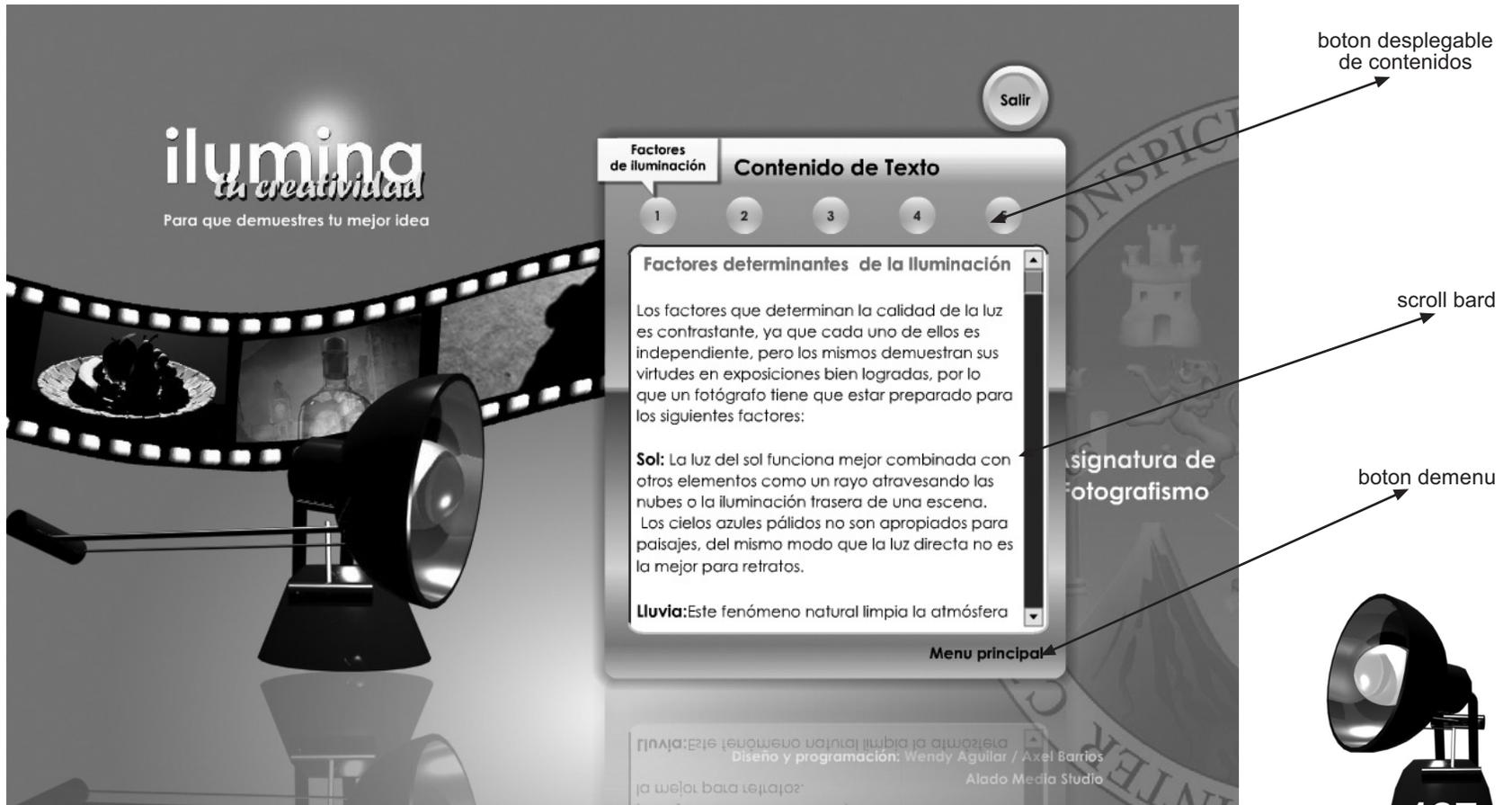
boton desplegable de contenidos

scroll bard



3. Botón de contenido de texto

Se cree necesario proporcionarle al visualizador un apoyo bibliográfico, donde pueda adquirir mayor conocimiento sobre cada uno de los temas que se cubren en el contenido del programa de la asignatura de fotografismo de F.A.R.U.S.A.C. De ahí el surgimiento de este entorno visual. La ventana de contenidos cuenta con cinco botones en el área superior del formato, los cuales al posicionarse en ellos llevan al lector al tema que cada uno de ellos apertura o bien el usuario puede iniciar su lectura y continuamente bajar o subir el contenido con el uso del scroll bar, esta área cuenta con un botón que lleva al menú principal.



4. Botón de Bibliografía

El botón de bibliografía nos abre una ventana que muestra las diversas fuentes bibliograficas citadas, sitios de internet, revistas y otros medios de investigación que se utilizaron como apoyo para la recopilación de información del material educativo.

The screenshot displays the 'ilumina' application interface. The background features a film strip with various images, a desk lamp, and a large watermark of a university seal. A central window titled 'Bibliografía' is open, listing three books. Annotations with arrows point to specific UI elements: 'boton de salida' points to a 'Salir' button in the top right; 'scroll bard' points to the vertical scrollbar on the right side of the bibliography window; 'Asignatura de Fotografismo' points to the title of the second book; 'boton demenu' points to a 'Menu principal' button at the bottom of the bibliography window. At the bottom of the screen, there is a footer with the text: 'Diseño y programación: Wendy Aguilar / Axel Barrios', 'Diccionario Básico de la Lengua', and 'Alado Media Studio'. A large desk lamp with the number '128' is positioned in the bottom right corner.

Bibliografía
Libros citados

Libro 1
Biblioteca de consultas Microsoft, Encarta 2005 © 1993-2004. Microsoft Corporación.

Libro 2
Busselle, Michael, El Libro guía de la Fotografía. Por Salvat Editores, S.A. España 1980.

Libro 3
Diccionario Básico de la lengua

Salir

boton de salida

scroll bard

Asignatura de Fotografismo

boton demenu

Menu principal

Diseño y programación: Wendy Aguilar / Axel Barrios
Diccionario Básico de la Lengua
Alado Media Studio

128

5. Botón de salida

Este botón se mantiene en todo momento dentro de la animación y cuando es presionado, se muestra una pantalla en la cual se puede apreciar el logotipo de los autores del material, los datos necesarios para poderlos contactar 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.



Logotipo de autor

Botones de salida
o regreso a
menu principal



. Arte Final de Trifoliales:

Para la realización de los artes finales de los trifoliales se tomó en cuenta cada uno de los cambios planteados por los validados y así mismo el asesor gráfico, que se desarrolla en el punto 5.1.7., párrafo trifoliales. Debido a las sugerencias de cambios de ubicación de las imágenes se realizó una distribución gráfica dentro del área de trabajo en forma creativa, haciendo uso de la simetría, en la distribución y posición de las imágenes que ejemplifican el contenido, rompiendo así con los formatos cuadrados, para darle vida y armonía al diseño.

Las imágenes empleadas en la portada y el interior de los trifoliales, en cada uno de sus dobleces representan una imagen agradable y conmemorativa al tema en función, la cual al ser extendido todo el formato de impresión, se convierten en una sola imagen. Se manejó un formato estándar tamaño carta y en tonos blanco, negro y gris,

debido a la facilidad de la reproducción por medio de la fotocopidora, y el manejo de los mismos.

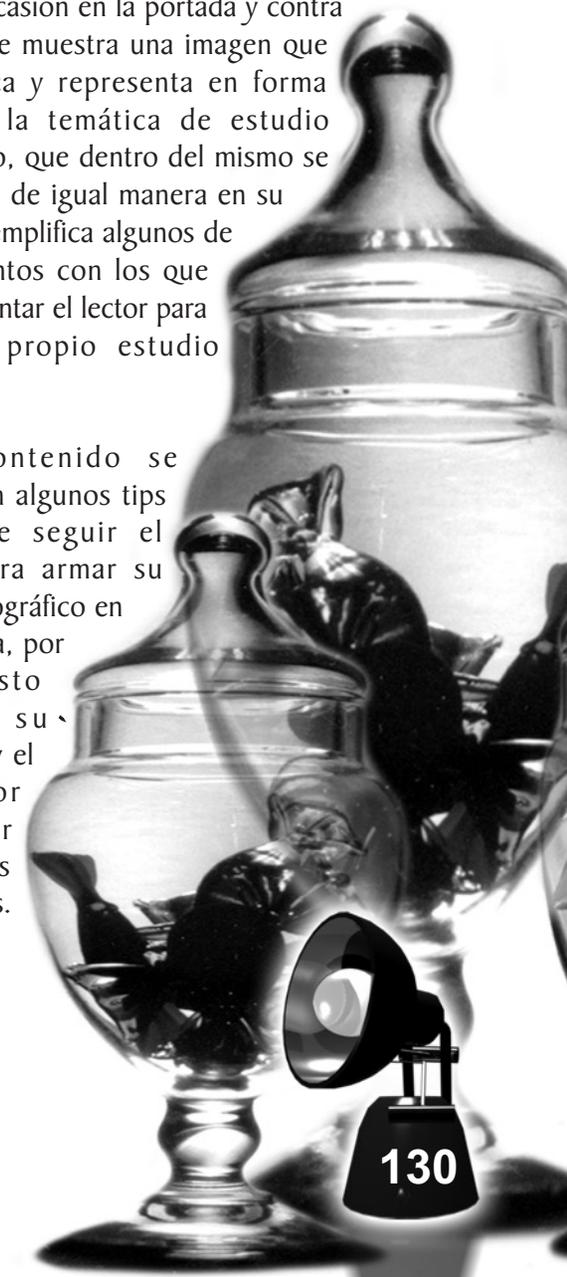
Se estructuró cada uno de los trifoliales en formato horizontal para connotar tranquilidad, paz, armonía, esperanza, profundidad, en el momento de la lectura y debido a que dicho formato ayuda en la creación de columnas simétricas para distribuir el texto, ya que las mismas convierten un contenido en algo muy atractivo, además, economizan espacio y por el largo de las líneas proporcionan un tipo de lectura más confortable.

Trifoliar Iluminación de Estudio Fotográfico:

A continuación se presenta un ejemplo de los artes finales de este trifoliar, por lo que cabe mencionar, que para la obtención del mismo, se realizaron variantes en sus imágenes y distribución de contenido, ya que en el área de bocetaje se presentaba en un formato más rígido.

En esta ocasión en la portada y contra portada se muestra una imagen que ejemplifica y representa en forma correcta la temática de estudio fotográfico, que dentro del mismo se desarrolla, de igual manera en su interior ejemplifica algunos de los elementos con los que debe de contar el lector para crear su propio estudio fotográfico.

En el contenido se ejemplifican algunos tips que puede seguir el usuario para armar su entorno fotográfico en forma casera, por lo que esto estimula su creatividad y el interés por adquirir nuevos conocimientos.



Tiro de Trifoliar Iluminación de Estudio Fotográfico



Los metalizados producen una luz mas dura y direccional que los blancos y con los dorados se crea un efecto de calidez. Los paraguas son los modificadores más utilizados porque son relativamente baratos. Se pliegan fácilmente y son bastante versátiles, especialmente los reversibles. " Mc Whinnie Ailsa Manual esencial de Fotografía

Fondos: " Son superficies planas, utilizadas para darle armonía, elegancia y sutileza a la exposición, pueden variar de tonalidad según la creatividad del fotógrafo, y pueden ser fijos como monturas o movibles en el caso de telas o papeles de fondo. Para la exposición de fotografías de productos se recomienda montar el fondo a base de un cuadrado que contenga tres laterales iguales y un lado sin superficie para que el fotógrafo lo pueda utilizar como visor y la parte superior del cuadrado pueda servir para iluminación del producto, el cuadrado puede ser realizado de madera pintada de blanco o con monturas de papel o cristal para que en cada uno de sus laterales penetre la luz y los mismos cumplan con la finalidad de laterales difusores. " www.fotografafacil.com

Soportes: " Es necesario poder sujetar el flash, los paraguas, reflectores, difusores y la cámara a un soporte que muchas veces suele consistir en una estructura de tres patas y de altura ajustable o suelen usarse pedestales ajustables para cada una de las piezas utilizadas en el estudio fotográfico. Es necesario que cada uno de los elementos que se usen esté accesible al movimiento debido a las variaciones de la iluminación. " Mc Whinnie Ailsa Manual esencial de Fotografía



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Asignatura de Fotografismo

No. 1
Iluminación de Estudio
Fotografismo 2006

Fotografía de estudio



ilumina
tu creatividad
Para que ilumines tu futuro

Material Educativo para la Asignatura de
Fotografismo de la Escuela de Diseño Gráfico de
FARUSAC
por: Wendy Aguilar

Fotografía por: Mc Whinnie Ailsa
Manual esencial de Fotografía



Retiro de Trifoliar Iluminación de Estudio Fotográfico

Fotografía de estudio

Fotografía por: Mc Whinnie Ailsa
Manual esencial de Fotografía



Las fotografías de estudio no se descubren: se crean, son producto de la imaginación del fotógrafo y no de la observación de un instante que se capta.

Los estudios representan un medio bajo el control técnico del fotógrafo que puede alterar todas las variables que afectan a la imagen: material, estilo, composición, pose y fondo. En el estudio no se esta a la merced del tiempo, sino que la luz puede ser todo lo brillante y contrastada o lo suave y sutil que ser prefiera.

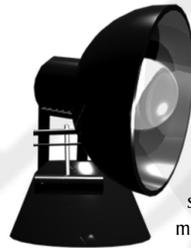
Accesorios básicos para un estudio fotográfico:

• **Reflectores:** Es uno de los accesorios más útiles del armamento fotográfico y puede consistir simplemente en un pedazo de tela blanca, de papel, de aluminio, de cartulina dorada. El reflector blanco hace que se rebote una luz suave y sutil en las zonas de sombra. Es útil par conseguir un resultado natural. El reflector plateado refleja una luz más dura y fría útil par fotografía de naturaleza y de moda. Y las características del reflector de luz dorada son similares a las que despide un reflector plateado, especialmente útil para retratos.

Mc Whinnie Ailsa Manual esencial de

reflector plateado, pero el tono es más cálido y puede modificar ligeramente el color del sujeto. Es especialmente útil para retratos.

• **Difusores:** Los difusores son una alternativa de las cartulinas reflectantes. Se instalan también en el flash y suavizan la luz, pero hay algunas diferencias, ya que con la utilización del mismo, ya no es necesario girar el flash hacia otro punto; su iluminación es más directa y normalmente más dura, aunque varía según el modelo. Existen difusores pequeños para colocarlos en flash, modelos mayores para focos de estudio y modelos inflables.



rápida de Fotografía.

También existen los difusores caseros como los que se realizaran con tarros de margarina, tapas de una caja de diapositivas, o bolsas plásticas, marcos de tubos de pvc forrados de tela, pero se debe tomar en cuenta que cuanto mayor sea la superficie es menos transparente el material, se transmitirá menos cantidad de luz.

Ágata, Luces Geniales, Guía

• Ventana o softbox:

Básicamente se maneja en forma de caja cuya parte frontal es translúcida y produce una luz suave, esta ideado para imitar el efecto de la luz solar indirecta que se filtra por una ventana. Cuando mayor sea su tamaño, mayor será la luz que recibe el sujeto a una distancia dada, la suavidad de su luz es también graduable en función de la distancia al sujeto, de forma que si la distancia es corta la luz resulta más suave.

Se pueden crear en forma casera con monturas de metal o madera en forma de faroles o cuadros con una base de pedestal que los sostenga, forradas de tela de color negra, blanca, gris, plata



• Paraguas:

Existen diversos tamaños de paraguas con superficies distintas.

En casi todos los casos se aparta la luz del sujeto y se dirige al paraguas que la rebota. La mayoría están hechos de materiales blancos, plateados o dorados y algunos son reversibles con una parte blanco y la otra de color metálicos.

En algunos casos están hechos de una tela translúcida diseñada para que la luz del flash pase a través de ella en lugar de rebotar.



Fotografía por: Mc Whinnie Ailsa
Manual esencial de Fotografía

Trifoliar de Composiciones: Además se ha integrado el concepto secundario de:

En esta pieza se implementó una diagramación sin retícula para reafirmar el tema que se desarrolla en su contenido y con la finalidad de hacer más atractivo para el grupo objetivo secundario.

Las imágenes y elementos gráficos se han unido al fondo para representar un solo entorno, se ha cuidado la colocación de las piezas para que ejemplifique cada uno de los temas de la composición.

La colocación y distribución de los textos se ha fundamentado en los temas de ritmo, línea y forma, por lo que su posición y justificación e interlineados son variables, esperando que integrada la pieza despierte el interés y creatividad del lector.

Se ha enumerado la pieza, en virtud de establecer un orden temático entre cada uno de los trifoliales.

Para que veas lo que nadie ve,

estableciendo que a través de las diferentes composiciones creativas el lector pueda transmitir a través de la fotografía una exposición interesante, innovadora y creativa.



Tiro de Trifoliar de Composiciones:

La forma más sencilla de crear formas es conseguir un contraste de iluminar a contraluz el tema contra un fondo claro.

Una iluminación intensa produce sombras oscuras, mientras que la luz suave crea sombras más claras.

Cuanto más oscura sea la sombra más fuerte será el efecto, pero a veces una sombra suave nos sirve para resaltar una gama de tonos suaves que no se forma con luz más fuerte



Fotografía por: Nancy Morales
Estudiante de F.A.R.U.S.A.C.

Las sombras son particularmente útiles para darles a las fotografías una sensación de tercera dimensión. Las nubes proyectan sombras en la tierra, que ayudan a mostrar su forma. De manera parecida el contorno del cuerpo humano se puede remarcar con sombras colocadas cuidadosamente." Ágata, Luces Geniales. Guía rápida de Fotografía.

Reflejos: "Cuando los rayos del sol rebotan en una superficie lisa o brillante se produce una fuente de luz natural secundaria conocida con el nombre de luz reflejada. El agua es el reflectante más conocido y también el que produce efectos más espectaculares, pero debemos tener cuidado a la hora de fotografiar temas en los que aparece el agua, ya que los reflejos suelen ser más brillantes que el tema en sí. La mejor iluminación para captar buenos reflejos es la del sol atravesando un hueco entre nubes muy densas. Pero no podemos disponer casi nunca de esta situación ideal. Los molestos efectos de reflejo producidos por superficies brillantes, se pueden eliminar con un filtro polarizador, como ya fue explicado en la sección accesorios." www.fotografiafacil.com



Material Educativo para la Asignatura de
Fotografismo de la Escuela de Diseño Gráfico
de F.A.R.U.S.A.C.
por: Wendy Aguilar

No. 2

Composiciones Fotográficas Fotografismo 2006

ilumina

tu creatividad

Para que veas lo que nadie ve

Universidad de San Carlos
de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Asignatura de Fotografismo

Myles Alison,
Efectos especiales,
guía rápida de fotografía.



Retiro de Trifoliar de Composiciones:



Composiciones

Textura:
 Para poder captar las texturas, se utiliza la exposición particularmente si la iluminación se emplea variando los colores. Un grado de exposición insuficiente suele mejorar la calidad de la textura de un objeto.

Los tonos de piel en un retrato por ejemplo, adquieran una textura más intensa al aparecer más oscuros de lo normal.

Si por otro lado, se desea minimizar la textura de la piel, al sobre exponer la fotografía o usando un filtro suave se suelen alcanzar buenos resultados.

Para intensificar la textura es necesario aumentar el contraste de la iluminación, tanto dirigiéndola desde un ángulo más pronunciado como cambiando la posición de la cámara.

Respecto a superficies planas, tales como el agua, los guijarros o los tablonces de madera del suelo, la iluminación de ángulo bajo conduce a las más intensas imágenes.

Tomar una foto disparando hacia un sol bajo resulta ideal para poder obtener este impactante efecto. Sin embargo, no apunte la cámara directamente al sol, póngala de tal forma que su ángulo respecto a la superficie sea el mismo que el sol.

Línea: Es una forma muy sencilla de expresar profundidad, La línea resulta muy útil para dirigir al ojo desde la parte delantera de la imagen hacia el punto de interés principal. Podemos mencionar que las líneas verticales convergentes le pueden provocar mareos, así que saque máximo partido de ello para producir fotografías espectaculares.”
Ágata, Luces Geniales, Guía rápida de Fotografía.

Ritmo: Es una área compuesta por un diseño integro o completo que al ser dividido en forma horizontal, vertical y curva, por la mitad siempre encajaría uno en el otro, y una mitad En el caso aún más excepcional que representa una imagen alrededor de un punto central, como una rueda que al doblarse sobre cualquier eje saldrían dos mitades exactas.

Tales composiciones igualmente transmiten una sensación de igualdad y equilibrio.
Ágata, Luces Geniales, Guía rápida de Fotografía.

Detalles, Bodegones y productos:
 “ Con los objetos más insignificantes se puede a menudo crear un bodegón interesante, especialmente si se juntan objetos que transmitan un sentimiento o un estado de ánimo.
 Una simple rosa o una pieza de fruta pueden ser los protagonistas perfectos de un bodegón iluminado tenuemente.” Mc Winnie Ailsa Manual esencial de Fotografía

Formas y sombras:
 “ Las formas son atractivas porque muestran detalles no deseados o imágenes espontáneas, se forman de varias maneras, a través de luz natural o artificial, fotografiar contra el sol o usar niebla o bruma.”



Fotografía por: Laura Ordoñez
 Estudiante de F.A.R.U.S.A.C.



Trifoliar de Figura Humana:

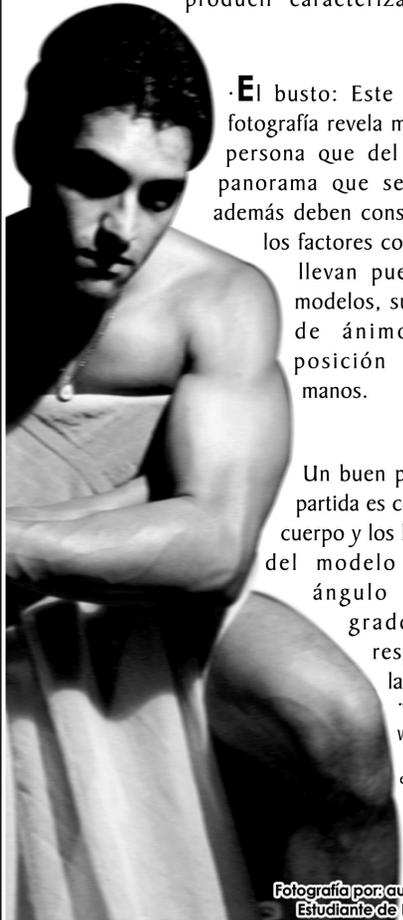
Retomando los cambios sugeridos para esta pieza gráfica se realizó un cambio directo al tiro del mismo, donde se implementaron imágenes fotográficas, que ejemplificarán el contenido en forma simétrica, creativa.

En la distribución interna se implementó la variante que sugerían los encuestados, de acercar y distribuir las imágenes, según el contenido por lo que se modificó la diagramación de los textos y la ubicación de las piezas, se implemento el uso del elemento iconográfico de la película fotográfica para que connotara unidad en cada uno de los elementos del contenido y diera a la diagramación un toque simétrico, en el momento de su desplazamiento.



Tiro de Trifoliar de Figura Humana

Mientras que el mensaje cambiara radicalmente si gira ligeramente la cabeza hace un lado. Conviene experimentar con distintos ángulos pero la cercanía al sujeto requiere que nos aseguremos de que los ojos estén perfectamente enfocados. En este tipo de retrato se mostraran todas las marcas faciales por lo que es útil para producir caracterizaciones.



El busto: Este tipo de fotografía revela más de la persona que del fondo panorámico que se tenga, además deben considerarse los factores como, que llevan puesto los modelos, su estado de ánimo y la posición de sus manos.

Un buen punto de partida es colocar el cuerpo y los hombros del modelo en un ángulo de 45 grados con respecto a la cámara.

Manual esencial de Fotografía.

Fotografía por: autor anónimo
Estudiante de F.A.R.U.S.A.C.

Universidad de San Carlos
de Guatemala
Facultad de
Arquitectura
Escuela de
Diseño Gráfico
Asignatura de
Fotografismo



No. 3 Fotografía del Cuerpo Humano

ilumina
tu creatividad
Para que demuestres tu mejor idea



Material Educativo para la Asignatura de
Fotografismo de la Escuela de Diseño Gráfico
de F.A.R.U.S.A.C.
por: Wendy Aguilar

Fotografía por: Diego Pellecer
Estudiante de F.A.R.U.S.A.C.



Retiro de Trifoliar de Figura Humana

Fotografías del Cuerpo humana

La fotografía humana es muy importante en el medio visual escrito ya que en la actualidad muchas empresas hacen uso de personas en sus publicaciones, con la finalidad de hacer

ver verídico o

creíble los servicios o logros que se pueden alcanzar con el uso de sus productos o servicios. Sin embargo, muchos creativos y fotógrafos artísticos sueñan con trascender un mayor nivel con dar un gran salto creativo de crear una sorpresa visual o una imagen extremadamente expresiva.

Todo consiste en conseguir la atención del espectador en primer lugar y luego informar o vender y para ello el uso de la figura humana a dado un gran impulso.

Fotografía 1. por Ilan Rubin



Fotografía 2. por Ilan Rubin



Una campaña realizada para Francesca Biasia (vendedores de bolsos para dama). Por la Agencia D'Adda Lorenzini, Vigorello BBDO / Milán y Roma, muestra tres fotografías de damas con fotografías instantáneas de bolsos:

En una foto como pendientes (foto 1),

En otra como el top de la modelo (foto 2)

Y en la última fotografía muestra a la modelo con un sujetador creado por las fotografías instantáneas de bolsos (foto 3), esto con la finalidad de transmitirle a su grupo objetivo que el bolso de una dama es una parte importante de la moda y de su vestir diario.

Fotografía 3. por Ilan Rubin
Campaña de: Francesca Biasia (vendedores de bolsos para dama), creada por la Agencia: D'Adda Lorenzini, Vigorello BBDO

/ Milán y Roma.



Una excelente foto del cuerpo humano es el retrato, el cual radica en la pose, ya que si la persona parece incomoda ante la cámara es, probablemente debido a la pose que el fotógrafo ha elegido.

El sujeto no podrá desplegar su encanto ante la cámara sin más, a no ser que sea político o modelo de profesión, sino que necesitara algunas indicaciones.

El fotógrafo debe hacer que se relaje el modelo charlando con él, ya que en el momento que empiece una charla que le interese la persona será menos consciente de la cámara que le apunta, el retrato se puede realizar en las siguientes áreas:

La cara: Un primer plano de la cara del modelo es un tipo de retrato que tiene mucha fuerza. La ausencia de distracción del fondo hace fácil la

expresividad facial del sujeto, la cual dice mucho de su personalidad. Una composición en la que el modelo mira directamente a la cámara resultara muy impactante.



. Arte Final de Hojas de ejercicio:

El diseño de las hojas de trabajo se integró a las demás piezas que integran el material educativo, creado para la asignatura de fotografismo.

Se estableció una mejor distribución a los elementos de diseño. La numeración de las hojas varió de posición, con la finalidad de integrarla a la nueva diagramación.

Se mantuvo el diseño en un formato horizontal de 8.5" x 11" en tonos blanco, negro y gris, tomando en cuenta que estas piezas serán reproducidas a través de la fotocopidora.

Se trató de establecer una diagramación que motivara a la creatividad, a la formación

educativa, a la pasión por el arte fotográfico, pero que rompiera con la rigidez, diagramaciones estándar; por lo que se empleó una diagramación con retícula modificada, asimétrica irregular de dos, tres y cuatro columnas con formas trapezoidales y curvas que unidas tienen un peso debidamente proporcionado, con textos justificados el cual da una sensación de orden, dinamismo, jovialidad, interés, movimiento, orden y creatividad.

En las hojas que cuentan con tiro y retiro se han establecido imágenes que ejemplifiquen el contenido que en cada una de ellas se desarrolla, debido a que de esa manera el usuario podrá contar con un ejemplo físico que si desea puede ir archivando como apoyo bibliográfico, ya que en su contenido se resume o se dan pequeños consejos de la temática que debe llevar a la práctica en cada uno de los talleres. A continuación se presentan los artes finales de cada una de las hojas que integran los talleres prácticos de fotografía:



ilumina

tu creatividad

Exposiciones fotográficas de:
Cambios de la luz del día

Exposiciones fotográficas de:
Factores naturales que afectan la
iluminación

Exposiciones fotográficas de:
Accesorios básicos para un estudio
fotográfico

Exposiciones fotográficas de:
Uso de difusores, reflectores y pantallas

Exposiciones fotográficas de:
Luz de estudio

Exposiciones fotográficas de:
Composiciones

Exposiciones fotográficas de:
Iluminación con flash en la fotografía

Exposiciones fotográficas de:
Uso de filtros fotográficos

Exposiciones fotográficas de:
Fotografías del cuerpo humana





TALLER

iluminación natural en la fotografía

de *Fotografismo*

Objetivos de la práctica a realizar:

Que el estudiante comprenda a través de la práctica los diversos tonos cromáticos a los que se ve expuesto el planeta por el cambio natural de la luz del cielo y los cambios y efectos que con un adecuado uso de pueden lograr.

Descripción del Ejercicio:

Después de haber escuchado y participado de la clase magistral sobre los diversos cambios de la luz del día, deberán poner en práctica los conocimientos adquiridos en la elaboración de 6 exposiciones fotográficas donde transitan y reflejen los siguientes temas en forma creativa:

1. Fotografía con luz natural de amanecer de nubes en el cielo.
 2. Fotografía con luz natural de mañana
 3. Fotografía con luz natural de medio día
 4. Fotografía con luz natural de tarde
 5. Fotografía con luz natural de atardecer
 6. Fotografía con luz natural de noche.
- La intensidad del sol reduce la temperatura a 5,500 k pero un cielo sin nubes puede llegar a superar los 10,000 k.
- Las nubes afectan la temperatura del color, un cielo con nubes dispersas, estará en torno a los 9,000 K ya que las mismas bloquean al sol y el azul del cielo es dominante.

TEMATIACA A PRACTICAR:

Temperatura exterior:

La luz natural resulta sorprendente por su amplia gama de distintas temperaturas de colores. La temperatura de luz de primera y última hora del día oscila entre 3,000 ky 4,000 k.

La temperatura a medio día es la estándar, 5,500 k pero puede variar dependiendo de la presencia

Estudiante: _____

Carne: _____

Sec. _____ Fecha de entrega: _____

Catedrático: _____

Evaluación del ejercicio No. 1:

Creatividad:.....

Presentación:.....

Comprensión:.....

Iluminación:.....

Practica de la teoría:.....





TALLER

iluminación natural en la fotografía

de *Fotografismo*

Cambios de color de la luz del día:

“ La luz del sol esta 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 roja 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, cuanta más dispersión ocurra y más rojo será el color de la luz solar.

A medio día el sol esta encima y la luz tiene menos atmósfera que atravesar. Por lo que solo se dispersa la luz azul. “ Editorial Ágata, Luces geniales, guía rápida de fotografía.





TALLER
Factores naturales que afectan la iluminación

de *Fotografismo*

Objetivos de la práctica a realizar:

Que el estudiante comprenda a través de la práctica los factores determinantes de la iluminación.

Descripción del Ejercicio:

Después de haber escuchado y participado de la clase magistral de factores naturales de la iluminación deberán poner en práctica los conocimientos adquiridos en la elaboración de 7 exposiciones fotográficas donde transmitan y reflejen los siguientes temas:

1. Una fotografía con iluminación de sol
2. Una fotografía con iluminación de lluvia
3. Una fotografía con iluminación creada con niebla.
4. Una fotografía con iluminación creada con nube.
5. Una fotografía con iluminación creada o plasmada por el viento.
6. Una fotografía con una iluminación que reflejé una época del año.
7. Una fotografía a contraluz natural.

TEMATIACA A PRACTICAR:

Factores determinantes de la iluminación

Los factores que determinan la calidad de la luz es contrastante, ya que cada uno de ellos es independiente, pero los mismos demuestran sus virtudes en exposiciones bien logradas, por lo que un fotógrafo tiene que estar preparado para los



Estudiante: _____

Carne: _____

Sec. _____ Fecha de entrega: _____ Catedrático: _____

Evaluación del ejercicio No. 2:

- Creatividad:.....
- Presentación:.....
- Comprensión:.....
- Iluminación:.....
- Practica de la teoría:.....





TALLER

de Fotografismo

• **Sol:** La luz del sol funciona mejor combinada con otros elementos como un rayo atravesando las nubes o la iluminación trasera de una escena. Los cielos azules pálidos no son apropiados para paisajes, del mismo modo que la luz directa no es la mejor para retratos.

• **Lluvia:** Este fenómeno natural limpia la atmósfera e intensifica los colores naturales. No es fácil lograr captar nubes tormentosas en el fondo mientras el primer plano está bañado en luz, pero si se logra, el efecto es impactante.

• **Viento:** El viento puede añadir un toque de dinamismo a una fotografía. Para captar su efecto debe utilizarse una velocidad lenta.

• **Niebla:** La niebla de primera hora puede resultar muy atmosférica y tiene, además, la ventaja de tapar zonas demasiado abarrotadas o detalles del fondo que de otro modo, en condiciones atmosféricas más claras, estropearían la foto. La niebla es particularmente fotogénica si se combina con un sol naciente que ilumine la escena desde atrás. Pero para captarlo hay que estar dispuesto a madrugar.

• **Nubes:** La formación de nubes son un elemento esencial en los paisajes, dado que una composición con un cielo plano no resulta muy inspirador.





TALLER

Composiciones

de *Fotografismo*

Objetivos de la práctica a realizar:

Que el estudiante comprenda los beneficios que puede lograr y alcanzar en la fotografías con la utilización de diversas composiciones

Que el estudiante aplique sus conocimientos de diseño adquiridos en fundamentos de diseño y asignaturas de diseño visual

Que el estudiante comprenda la importancia de la fotografía en los medios visuales.

Descripción del Ejercicio:

Después de haber escuchado y participado de la clase magistral de

composiciones deberán poner en práctica los conocimientos adquiridos en la elaboración de 9 fotografías que se describen a continuación, donde deberá plasmar sus conocimientos de diseño y su creatividad. Tome en cuenta que en el proceso de diseño la fotografía es muy importante, ya que está, ayuda a enfatizar los diversos mensajes que se desean transmitir, por lo que trate de darle un enfoque creativo y funcional, en un sentido comercial, educativo, administrativo, moderno, actualidad, etc. a cada una de sus fotografías. Piense antes de tomar sus fotos: ¡Una de sus fotografías puede llegar hacer la imagen que se utilice en una portada de revista o periódico...! ...en el futuro, así que de lo mejor, ¡Suerte!

Piezas a realizar:

1. Una fotografía con textura
2. Una fotografía donde destaque la línea
3. Una fotografía donde destaque el ritmo
4. Una fotografía donde destaque el ritmo combinado
5. Una fotografía donde destaque el ritmo con personas
6. Una fotografía donde destaque el ritmo con paisajes
7. Una fotografía donde destaque el ritmo con sombras
8. Una fotografía donde destaque el reflejo creativo
9. Una fotografía donde destaque la forma creada a contraluz

Estudiante: _____

Carne: _____

Sec. _____ Fecha de entrega: _____

Catedrático: _____

Evaluación del ejercicio No. 1:

Creatividad:.....

Presentación:.....

Comprensión:.....

Iluminación:.....

Practica de la teoría:.....





TALLER

Composiciones

de Fotografismo

TEMATIACA A PRACTICAR:

Textura: Para poder captar las texturas, se utiliza la exposición particularmente si la iluminación se emplea variando los colores. Un grado de exposición insuficiente suele mejorar la calidad de la textura de un objeto. Los tonos de piel en un retrato por ejemplo, adquieren una textura más intensa al aparecer más oscuros de lo normal. Si por otro lado, se desea minimizar la textura de la piel, al sobre exponer la fotografía o usando un filtro suave se suelen alcanzar buenos resultados.

Para intensificar la textura es necesario aumentar el

contraste de la iluminación, tanto dirigiéndola desde un ángulo mas pronunciado como cambiando la posición de la cámara.

superficies planas, tales como el agua, los guijarros o los tablonces de madera del suelo, la iluminación de ángulo bajo conduce a las más intensas imágenes.

Línea: " Es una forma muy sencilla de expresar profundidad, La línea resulta muy útil para dirigir al ojo desde la parte delantera de la imagen hacia el punto de interés principal.

las líneas verticales convergentes le pueden provocar mareos, así que saque máximo partido de ello para producir fotografías espectaculares." Ágata, Luces Geniales, Guía rápida de Fotografía.

Formas y sombras: " Las formas son atractivas porque muestran detalles no deseados o imágenes espontáneas, se forman de varias maneras, a través de luz natural o artificial, fotografiar contra el sol o usar niebla o bruma. La forma más sencilla de crear formas es conseguir un contraste de iluminar a contraluz el tema contra un fondo claro. Una iluminación intensa produce sombras oscuras, mientras que la luz suave crea sombras más clareas. Cuanto más oscura sea la sombra más fuerte será el efecto, pero a veces una sombra suave nos sirve para resaltar una gama de tonos suaves que no se forma con luz más fuerte. Las sombras son particularmente útiles para darles a las fotografías una sensación de tercera dimensión". Ágata, Luces Geniales, Guía rápida de Fotografía.





TALLER

Composiciones con el uso de Color

de Fotografismo

Objetivos de la práctica a realizar:

Que el estudiante comprenda la importancia que tiene la cromatología en la fotografía con la utilización de diversas composiciones.

Que el estudiante aplique sus conocimientos de diseño y teoría del color, adquiridos en la asignatura de cromatología.

Que el estudiante comprenda la importancia de la fotografía en los medios visuales.

Descripción del Ejercicio:

Como complemento de la clase magistral de composiciones, deberán reafirmar por medio de la práctica

los conocimientos adquiridos sobre composiciones con el uso de colores, elaborando 5 fotografías que se describen a continuación, donde deberá plasmar sus conocimientos de diseño, teoría del color y su creatividad.

Practica a realizar:

1. Una fotografía con el uso de colores análogos
2. Una fotografía con el uso de colores armónicas
3. Una fotografía con el uso de colores naturales y bodegones
4. Una fotografía con el uso de colores saturados
5. Una fotografía con el uso de colores saturados con enfoques naturales y bodegones

TEMATIACA A PRACTICAR:

• **Proyección de color:** Si se toma una fotografía con una iluminación que tenga una temperatura de color inferior a 5,500 K, se proyectará un tono cálido, anaranjado sobre la película (similar a la luz de velas), pero si la temperatura del color fuese superior a 5,500 K



Estudiante: _____

Carne: _____

Sec. _____ Fecha de entrega: _____ Catedrático: _____

Evaluación del ejercicio No. 2:

Creatividad:.....

Presentación:.....

Comprensión:.....

Iluminación:.....

Practica de la teoría:.....





TALLER

Composiciones con el uso de Color

de Fotografismo

proyectaría un tono azulado, por lo que se debe tomar en cuenta que efecto o mensaje queremos transmitir en la fotografía para poder tomar en cuenta la temperatura de la luz ya que esta hará que el color varíe en la exposición. " Mc Whinnie Ailsa Manual esencial de Fotografía

Temperatura del color:

" Para comprender mejor la temperatura del color se debe tener en cuenta que 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 (K).

en el hecho de que los cambios de color de la luz del día concuerdan con los cambios de color de un material cuando se calienta. " Editorial Ágata, Luces geniales, guía rápida de fotografía.

Color:

" En una fotografía el color suele ser más llamativo y puede producir una impresión duradera. Una adecuada composición en color exige un claro conocimiento del color y como emplearlo.

Las combinaciones de color en una fotografía pueden influir mucho en el efecto de la imagen. Algunas son muy llamativas, mientras otras provocan menos emoción y crean una sensación suave y de tranquilidad.

En la fotografía se puede plasmar la armonía de color, el color y contraste, los colores calidos, colores fríos, colores pastel, colores acentuados, etc.

parecen más saturados con una luz suave y difusa. Las luces y sombras son más débiles comparadas con la luz de un día soleado.

Un color se vuelve saturado cuando la luz brillante debilita su tinte. Es el mismo efecto que el de la sobre exposición, igualmente si se añade sombra, el color se oscurece y se vuelve no saturado.

El efecto es el mismo con una imagen expuesta insuficientemente. " Ágata, Efectos especiales, Guía rápida de Fotografía.





TALLER
 Creación De Su Propio Estudio Fotográfico
de Fotografismo

Objetivos de la práctica a realizar:

Que el estudiante cree su entorno de trabajo en una forma económica y creativa.

Que el estudiante aprenda la importancia que tiene cada uno de los elementos que ayudan a obtener una buena fotografía de estudio. mejore la calidad de sus exposiciones fotográficas.

Descripción del Ejercicio:

Después de haber escuchado y participado de la clase magistral de estudios fotográficos y equipo básico, deberán poner en

práctica los conocimientos adquiridos en la elaboración de su propio estudio fotográfico casero, el cual le será de gran utilidad para futuros ejercicios. Usted deberá realizar las siguientes piezas y luego deberá tomar 6 fotografías artísticas de su estudio fotográfico, utilizando los conocimientos de iluminación y deberá hacer un trifoliar donde muestre y describa como realizo cada uno de los elementos que conforman su nuevo estudio fotográfico, buena suerte y déle vuelo a su creatividad:

1. 1 Reflector plateado
2. 2 Difusores Varios
3. 2 Ventanas o softbox
4. 2 Paraguas
5. 4 Fondos
6. Los soportes que usted necesite

TEMATIACA A PRACTICAR:

· Reflectores:

Es uno de los accesorios más útiles del armamento fotográfico y puede consistir simplemente en un pedazo de tela blanca, de papel, de aluminio, de cartulina dorada.

El reflector blanco hace que se rebote una luz suave y sutil en las zonas en sombra. Es útil par conseguir un resultado natural.

Estudiante: _____

Carne: _____

Sec. _____ Fecha de entrega: _____

Catedrático: _____

Evaluación del ejercicio No. 1:

Creatividad:.....

Presentación:.....

Comprensión:.....

Iluminación:.....

Practica de la teoría:.....





Creación De Su Propio Estudio Fotográfico

TALLER

de Fotografismo

· Difusores:

Existen difusores pequeños para colocarlos en flash, modelos mayores para focos de estudio y modelos inflables.

También existen los difusores caseros como los que se realizan con tarros de margarina, tapas de una caja de diapositivas, o bolsas plásticas, marcos de tubos de pvc forrados de tela, pero se debe tomar en cuenta que cuanto mayor sea la superficie es menos transparente el material, se transmitirá menos cantidad de luz. " Ágata, Luces Geniales, Guía rápida de Fotografía.

· Ventana o softbox:

Básicamente se maneja en forma de caja cuya parte frontal es translúcida y produce una luz suave, esta ideado para imitar el efecto de la luz solar indirecta que se filtra por una ventana Se pueden crear en forma casera con monturas de metal o madera en forma de faroles o cuadros con una base de pedestal que los sostenga, forradas de tela de color negra, blanca, gris, plata o dorado.

" Mc Whinnie Ailsa Manual esencial de Fotografía

- Paraguas:

En casi todos los casos se aparta la luz del sujeto y se dirige al paraguas que la rebota. La mayoría están hechos de materiales blancos, plateados o dorados y algunos son reversibles con una parte blanco y la otra de color metálicos.

En algunos casos están hechos de una tela traslúcida diseñada para que la luz del flash pase a través de ella en lugar de rebotar. Los metalizados producen una luz mas dura y direccional que los blancos y con los dorados se crea un efecto de calidez.

· Fondos:

Son superficies planas, utilizadas para darle armonía, elegancia y sutileza a la exposición, pueden variar de tonalidad según la creatividad del fotógrafo, y pueden ser fijos como monturas o movibles en el caso de telas o papeles de fondo. Para la exposición de fotografías de productos se recomienda montar el fondo a base de un cuadrado que contenga tres laterales iguales y un lado sin superficie para que el fotógrafo lo pueda utilizar como visor y la parte superior del cuadrado pueda servir para iluminación.
www.fotografiafacil.com





Difusores y pantallas de la Fotografía en B/N

de Fotografismo

Objetivos de la práctica a realizar:

Que el estudiante aprenda la utilización de los difusores y pantallas en la fotografía.

Que el estudiante cree efectos y mejore la iluminación de las fotografías por medio de los difusores y pantallas.

Que el estudiante mejore su calidad de iluminación fotográfica en el exterior.

1. Una fotografía en b/n con el uso de pantalla
 2. Una fotografía en b/n sin el uso de pantalla
 3. Una fotografía en b/n con el uso de difusores
 4. Una fotografía en b/n sin el uso de difusores
 5. Una fotografía en b/n a contra luz extern
 6. Una fotografía en b/n a contra luz interno
- Entregar 6 Fotografías de composiciones con el uso de difusores y pantallas.

Descripción del Ejercicio:

Después de haber escuchado y participado de la clase magistral de difusores y pantallas, deberá realizar 6 fotografías al aire libre, que cubran los siguientes lineamientos:

Estudiante: _____

Carne: _____

Sec. _____ Fecha de entrega: _____ Catedrático: _____

Evaluación del ejercicio No. 2:

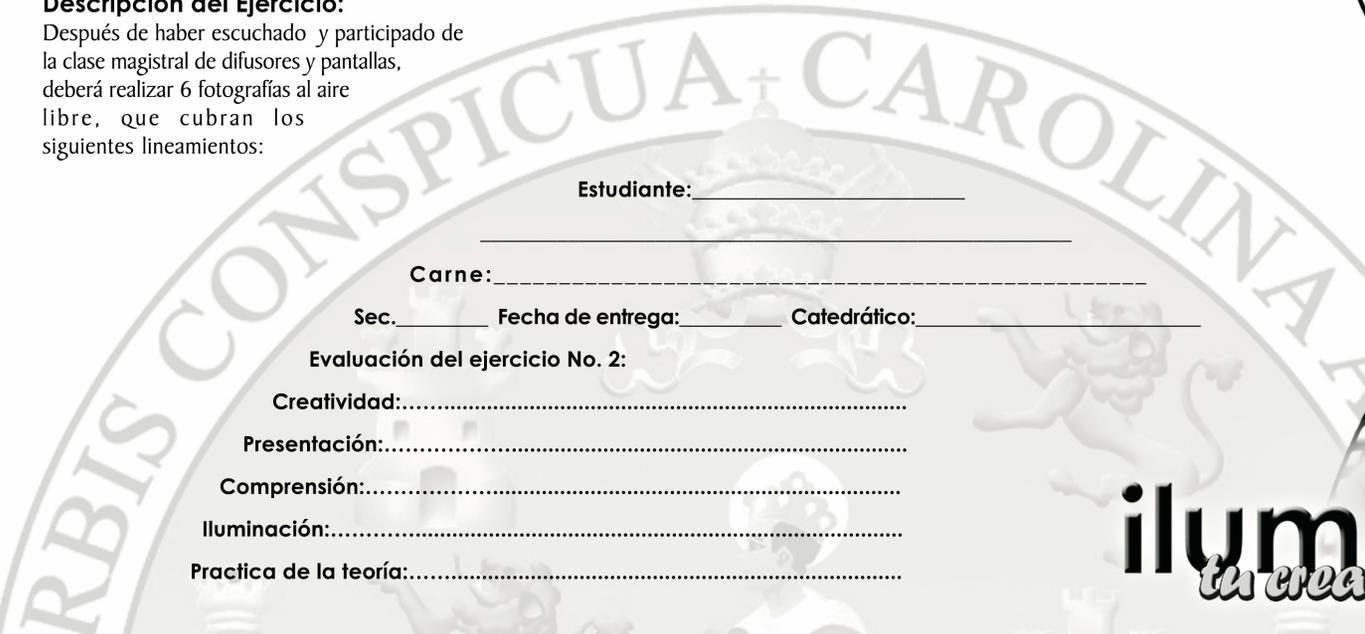
Creatividad:.....

Presentación:.....

Comprensión:.....

Iluminación:.....

Practica de la teoría:.....





TALLER

Luz Artificial

de Fotografismo

Objetivos de la práctica a realizar:

Que el estudiante comprenda la utilización y las variantes de la iluminación fotográfica en el estudio fotográfico.

Que el estudiante juegue con diversos tipos de iluminación fotográfica y vea los cambios y efectos que de ellas se puede lograr.

Descripción del Ejercicio:

Después de haber escuchado y participado de la clase magistral de LA ILUMINACIÓN FOTOGRÁFICA CON FLASH, deberá

realizar 9 fotografías de estudio, con fondos creados por usted, que cubran los siguientes lineamientos:

1. 1. fotografía con un solo punto de luz con un paraguas dejando a la sombra a un lado de la cara del modelo.
2. 1. fotografía con dos puntos de luz colocados en un ángulo de 45 grados de distancia del modelo apuntando a dos paraguas abiertos hacia el modelo.
3. 1. Fotografía con dos puntos de luz, reduciendo la potencia de la luz de la derecha a la mitad, para que su resultado sean una sombra sutil en la parte izquierda del rostro que crea un poco mas de profundidad de campo. Deberá colocar una luz a 45 grados de distancia del modelo, del lado izquierdo dirigida hacia un paraguas y la otra luz colóquela detrás del modelo en dirección hacia su cabello o cabeza.
4. 1. Fotografía con dos puntos de luz, haciendo la sombra más pronunciada colocando una luz a 45 grados de distancia del modelo, del lado derecho dirigida hacia un paraguas y la otra luz colóquela detrás del modelo en dirección hacia el fondo que se ha colocado detrás del modelo.
5. 1. Fotografía con dos puntos de luz o más
6. 1. Fotografía con luz de una vela
7. 1. Fotografía con luz de dos o más velas
8. 1. Fotografía con luz de ventana
9. 1. Fotografía a contra luz interna

Estudiante: _____

Carne: _____

Sec. _____ Fecha de entrega: _____

Catedrático: _____

Evaluación del ejercicio No. 1:

Creatividad:.....

Presentación:.....

Comprensión:.....

Iluminación:.....

Practica de la teoría:.....





TALLER

Iluminación con Flash

de *Fotografismo*

Objetivos de la práctica a realizar:

Que el estudiante comprenda el uso del flash en la fotografía.

Que el estudiante aprenda a crear exposiciones pintadas con el flash fotográfico.

Que el estudiante capture exposiciones con doble exposición con un adecuado uso del flash fotográfico.

Que el estudiante adquiere y practique conocimientos sobre un uso adecuado del flash fotográfico.

Descripción del Ejercicio:

Después de haber escuchado y participado de la

clase magistral de la iluminación fotográfica

con flash, deberá realizar 5 fotografías de estudio, con fondos creados por usted,

que cubran los siguientes lineamientos:

1. Fotografía con uso de flash capturando el movimiento de un deporte (entre las 5 p.m.)

2. Fotografía con uso de flash capturando el movimiento de un animal (entre las 5 p.m.)

3. Fotografía pintada con el uso del flash fotográfico

4. Fotografía con uso de flash capturando una doble exposición

5. Fotografía con uso de flash capturando una doble exposición y luces pintadas

TEMATIACA A PRACTICAR:

La Iluminación con flash en la fotografía

“La finalidad del flash es permitir sacar fotografías en condiciones en las que, de otro modo, la luz resultaría insuficiente.

En la fotografía es importante no sólo la cantidad de luz disponible, sino también la calidad de esa luz. La calidad de la luz viene determinada por una serie de factores, de entre los que cabe destacar:

Estudiante: _____

Carne: _____

Sec. _____ Fecha de entrega: _____

Catedrático: _____

Evaluación del ejercicio No. 1:

Creatividad:.....

Presentación:.....

Comprensión:.....

Iluminación:.....

Practica de la teoría:.....





TALLER

Iluminación con Flash

de Fotografismo

dirección, altura, contraste y color. y la apertura del diafragma utilizada. No existe una combinación perfecta de estos factores, estar en función del efecto que se quiera conseguir. El flash puede resultar un gran aliado de la luz en un momento y lugar determinado cuando la luz no es la apropiada para el sujeto que se quiere fotografiar.

Mc Whinnie Ailsa Manual esencial de Fotografía

Ventajas del flash:

El flash es brillante, dado que la luz que emite un flash es muy potente para su tamaño, puede utilizarse con velocidades de obturación bastante rápida. Es ajustable, puede seleccionarse al nivel de brillo de acuerdo con la distancia focal

Está equilibrado con respecto a la luz diurna, por lo que reproduce una temperatura de color similar a la de la luz diurna, de modo que si se utiliza una película normal no es necesario enredar con distintos filtros para evitar la proyección de un tono sobre la película. Es portátil, los flash son pequeños y pueden trasladarse en un bolsillo de la bolsa fotográfica. Los modelos más pequeños caben incluso en un paquete de tabaco.

Mc Whinnie Ailsa Manual esencial de Fotografía

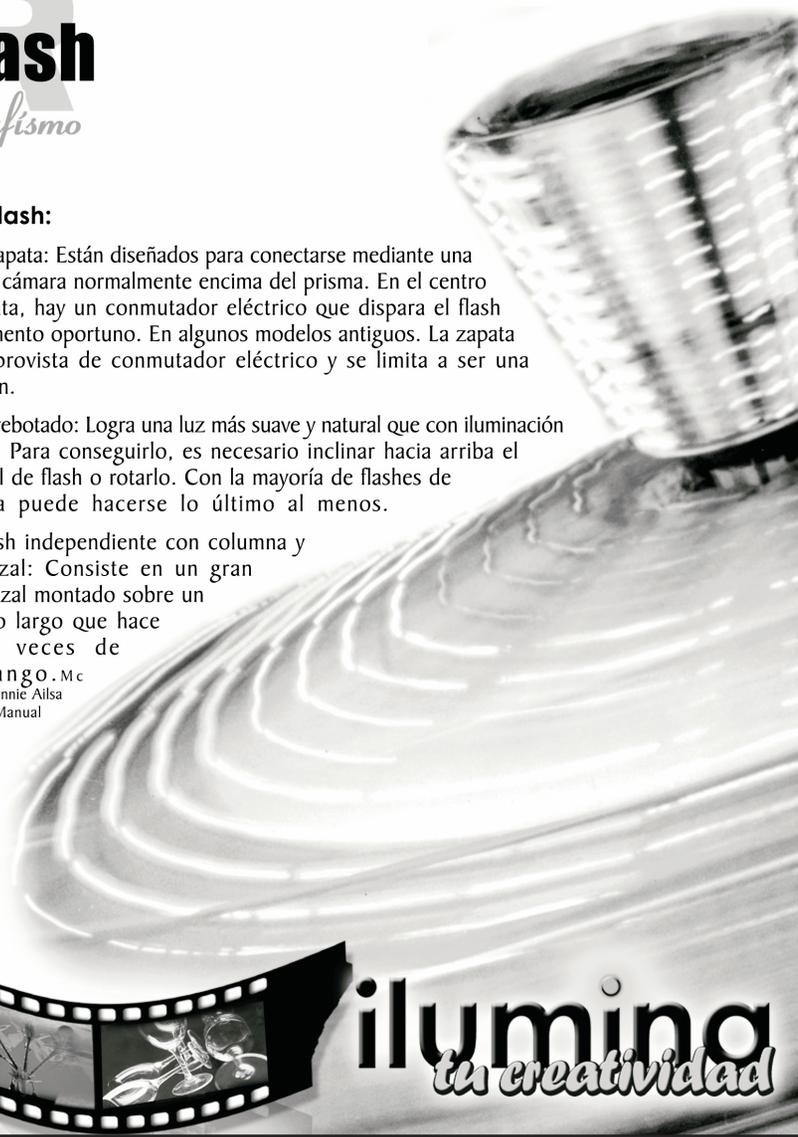
Tipos de flash:

*Flash de zapata: Están diseñados para conectarse mediante una zapata a la cámara normalmente encima del prisma. En el centro de la zapata, hay un conmutador eléctrico que dispara el flash en el momento oportuno. En algunos modelos antiguos. La zapata no está provista de conmutador eléctrico y se limita a ser una sujeción.

* Flash rebotado: Logra una luz más suave y natural que con iluminación directa. Para conseguirlo, es necesario inclinar hacia arriba el cabezal de flash o rotarlo. Con la mayoría de flashes de zapata puede hacerse lo último al menos.

* Flash independiente con columna y cabezal: Consiste en un gran cabezal montado sobre un tubo largo que hace las veces de

mango. Mc Whinnie Ailsa Manual





TALLER

Filtros Fotográficos

de *Fotografismo*

Objetivos de la práctica a realizar:

Que el estudiante comprenda los efectos y coloridos que se pueden dar a una fotografía con el uso de filtros fotográficos.
 Que el estudiante aprenda a crear sus propios filtros fotográficos.
 Que el estudiante capture exposiciones con una adecuada utilización de los filtros fotográficos.
 Que el estudiante mejore su nivel de aprendizaje y comprensión sobre los diversos temas de fotografía.

efectos fotográficos, por Axel Barrios Lara y Wendy Aguilar, los estudiantes deberán realizar las siguientes 6 fotografías de estudio, con sus propios filtros caseros de:

1. Fotografía con uso de filtro difusor
2. Fotografía con uso de filtro de niebla
3. Fotografía con uso de filtro de acción

4. Fotografía con uso de filtro de viñetas.

5. Fotografía con uso de filtro totalmente coloreado

6. Fotografía con uso de combinación de filtros en película blanco y negro

Descripción del Ejercicio:

Después de haber escuchado y participado de la clase magistral tema de filtros fotográficos y haber analizado la creación de filtros fotográficos caseros, en el Manual Fotografía 05, filtros y

Estudiante: _____

Carne: _____

Sec. _____ Fecha de entrega: _____ Catedrático: _____

Evaluación del ejercicio No. 2:

Creatividad:.....

Presentación:.....

Comprensión:.....

Iluminación:.....

Practica de la teoría:.....





TALLER

Fotografía de Figura Humana

de *Fotografismo*

Objetivos de la práctica a realizar:

Que el estudiante comprenda la importancia de la fotografía de figura humana en el diseño gráfico.

Que el estudiante aprenda a visualizar y crear sus fotografías con un fin determinado.

Que el estudiante logre captar la belleza y sutileza del cuerpo humano, en una forma muy sutil y profesional.

Que el estudiante transmita el arte de la belleza humana con un enfoque gráfico visual, agradable al futuro grupo objetivo.

Descripción del Ejercicio:

Después de haber participado de la clase magistral del tema de composiciones y fotografía de figura humana, el estudiante deberá realizar las siguientes 6 fotografías de estudio, con el enfoque que se le solicita:

1. Fotografía de figura humana de pies, con un enfoque comercial
2. Fotografía de figura humana de manos, con un enfoque medicinal
3. Fotografía de figura humana de medio cuerpo, con un enfoque de salud
4. Fotografía de figura humana de piernas, con un enfoque publicitario

5. Fotografía de figura humana de cuerpo entero, con un enfoque personal (a criterio del estudiante).

6. Fotografía de figura humana con composiciones, con un enfoque publicitario.

Fotos a entregar:
 6 Fotografías de figura humana

Estudiante: _____

Carne: _____

Sec. _____ Fecha de entrega: _____

Catedrático: _____

Evaluación del ejercicio No. 1:

Creatividad:.....

Presentación:.....

Comprensión:.....

Iluminación:.....

Practica de la teoría:.....



CONCLUSIONES

* Se considera que, con la creación e implementación en las clases magistrales del material educativo, creado para la asignatura de fotografía, se contribuirá a mejorar el aprendizaje de los alumnos que integran la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

* A través de las clases magistrales, los talleres prácticos y la ejemplificación interactiva que se expone en el tema de fotografía de estudio, del manual interactivo, se espera mejorar la comprensión del grupo objetivo secundario en la temática de la iluminación en la fotografía.

* Si se fortalece la preparación educativa de los futuros visualizadores que integran la escuela de diseño gráfico con material

que esté a la vanguardia de la tecnología, el nivel y el estímulo creativo será mayor, ya que en la actualidad los avances de la tecnología ha marcado cambios radicales a nivel visual comunicacional.

* Se ha demostrado que el ser humano retiene más lo que ve que lo que lee, por lo que la implementación de material educativo que se integre a los medios visuales actuales, será de gran ayuda para la formación de los futuros creativos del país.

De igual manera el formar y preparar a la población estudiantil en una forma creativa, ayudará a educar su enfoque visual en una constante renovación y preparación grafica funcional.

* Con las sugerencias obtenidas por los grupos evaluados, se mejoro y ejemplificó de una mejor manera, algunos de los temas y piezas señalados por ellos.

* La utilización y divulgación del material educativo, propuesto y validado en este proyecto; permitirá que las nuevas generaciones que integren la población estudiantil, de la Escuela de diseño gráfico de FARUSAC, y estudiantes de carreras afines al diseño gráfico de la USAC y otras universidades del país, obtengan una mejor preparación profesional en su educación, al hacer uso de este material gráfico visual.



LINEAMIENTOS PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA DE LA PROPUESTA GRÁFICA:

Posteriormente de haber realizado el proyecto de material educativo para la asignatura de fotografismo de FARUSAC y comprobado la eficacia y validación, de las piezas de diseño que integran la propuesta gráfica justificada; recomendamos se tomen en cuenta los siguientes puntos que se explican: 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, a través del programa de contenidos de la asignatura de fotografismo, en el uso de las clases magistrales como material o fuente de estudio, en la publicación de nuevos o actuales materiales de la biblioteca central y de la facultad de Arquitectura, en la publicación de la página de internet de la facultad.

Ya que esto permitirá al grupo objetivo secundario, una mejor comprensión y familiarización con cada uno de los temas que en él se desarrollan.

Es innegable que el presente material ayudará al estudiante en los conocimientos de la fotografía profesional; por lo que se sugiere proporcionarle al interesado la facilidad de poderlo reproducir por medio de la fotocopidora, en cada una de las clases magistrales que lo amerite.

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.

Reproducción de disco compacto

Opción 1

Reproducción Musidar

Tel. 2362-7495 / 2362-7040

6a. Ave. 10-36 Z 9

Q 15.00 c/disco compacto impreso grabado y con caja

Opción 2

Reproducción propia

Costo de disco compacto en blanco Q 5.00 sin ningún otro costo adicional siendo a discreción la impresión de las portadas y de disco compacto

Trifoliales y Hojas de taller

Opción 1

Quality Graphics

Tel. 2369-1595

2a. calle "B" 11-22 Z. 15

Q 10.00 c/Hoja impresa un sólo color.

Impresión tiro y retiro



Opción 2

Fotocopiadoras de la Facultad de Arquitectura

2do. nivel Edificio T - I

Q 0.15 c/hoja fotocopiada

Impresión de portada de disco compacto:

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 superficie de disco compacto:

Opción 1

Impresión digital o tampografiado:

Q 15.00 c/disco compacto impreso y grabado con caja

Opción 2

Impresión de tinta

Facultad de Arquitectura

2do. nivel Edificio T - I

Q 25.00 c/disco compacto impreso y grabado

Posteriormente del análisis de reproducción, se debe tomar en cuenta por las piezas de portada y contra portada de carpeta de materiales, portada de disco compacto, e impresión de disco compacto; no se ha estipulado 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 creado para la asignatura de fotografismo 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.

Difusión de diapositivas

Analizando que en un alto porcentaje los integrantes del grupo objetivo secundario, no cuentan con retroproyectores de diapositivas, se sugiere que la publicación de dichas piezas se realice a través de las clases magistrales que estén dirigidas o enfocadas a los temas que ejemplifican las diapositivas. Y que se difundan como fuente bibliográfica para ser visualizadas en la Biblioteca central de la U.S.A.C.



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 fotogrametría de la Escuela de Diseño gráfico de FARUSAC y como material referencial en las clases magistrales de estas asignaturas.

Difusión de trifolios

Debido al contenido publicado en cada uno de los trifolios, se cree conveniente que la difusión de estas piezas se lleve a cabo en el desarrollo de las clases magistrales, donde se haga mención de los temas que integran el contenido de cada uno de ellos.

Difusión de hojas de talleres

Tomando en cuenta que las hojas de

ejercicio, fueron diseñadas para ser reproducidas a través del mecanismo de la fotocopidora, se recomienda que estas piezas sean difundidas como fuentes de apoyo práctico, para los alumnos de la escuela de diseño gráfico.

Debido a que su reproducción estará al alcance económico de los mismos.



**BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES
CONSULTADAS**
CONSULTADAS
BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES



ilumina
tu creatividad



A. 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
- Ender Klaus, Técnicas de fotografía con Filtros.
- Langer, Don. Fotografía al alcance de Todos, por Editorial Omega Inc. Miami Florida 1965.
- Luces Geniales, guía rápida de fotografía, 2000. Editorial Ágata.

- 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.
- Robin Landa, El Diseño en la Publicidad, Edición Grupo Anaya, S.A. 2005.
- Timothy Samara, Diseñar con y sin Retícula. Editorial Gustavo Gili S.A, 08029 Barcelona.

B. Varios:

Fotocopias y otros

- Proyecto de Graduación Inédito. Aguilar Wendy y Barrios Axel, Material educativo de filtros fotográficos para el mejoramiento del aprendizaje y comprensión de la signatura de fotografismo del programa de diseño gráfico de FARUSAC
- 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.



ilumina

tu creatividad

· Información obtenida de la oficina de coordinación del programa de Diseño Gráfico de FARUSAC.

· Marco Pineda, fotocopia de fotografía II, escuela de ciencias de la comunicación USAC.

· Valle Otto, fotocopias guía de Proyecto de Graduación.

· Trifoliar informativo del programa de Diseño Gráfico de FARUSAC, Una alternativa para tu Futuro.

C. Direcciones citadas de Internet

- www.cursodefotografía.com
- www.desarrolloweb.com
- www.flash-animacion.com
- www.fotografíafacil.com
- www.grafimetal.com
- www.inicia.es/glosario.html
- www.lacasacomunicación.com
- www.diseño_grafico.html
- www.monografias.com
- www.publicidad.com
- www.usac.edu.com
- www.sintoplast.com/elcolor.html
- www.web_informatica.com



GLOSARIO
GLOSARIO



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.

Aberración:

Defecto en la construcción de un objetivo que provoca una imagen defectuosa, normalmente poco nítida o deformada. Existe aberración cromática y esférica.

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.

Ángulo de visión:

Se refiere a la amplitud del espacio abarcado por un objetivo concreto.

Un gran angular abarca un ángulo mayor y, por tanto, incluye más espacio en el negativo, mientras que un teleobjetivo abarca el menor ángulo, ofreciéndonos un fragmento menor del negativo, por lo que el tamaño relativo de los objetos será mayor.

Animación Flash:

Por animación entendemos que los objetos que aparecen en la pantalla cambien de posición, tamaño, aspecto, color, que giren, se deformen, etc.

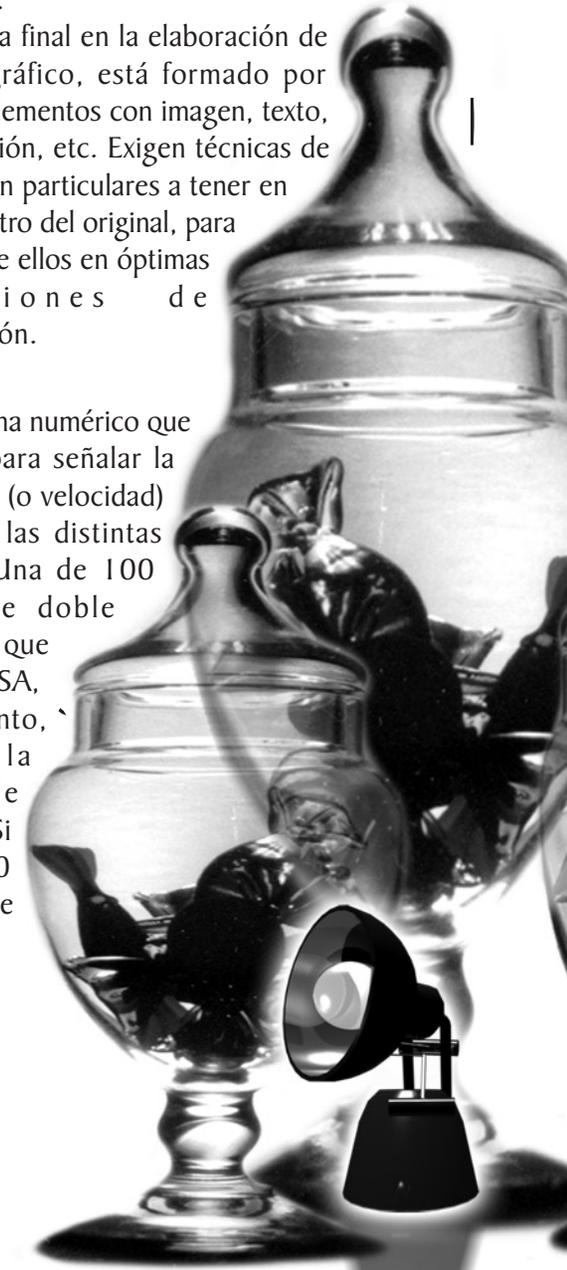
Anti halo:

Capa absorbente de luz situada dentro o en la base de casi todas las películas o entre la base y la emulsión. Absorbe la luz que atraviesa la emulsión para evitar que se refleje hacia ésta y provoque halos.

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.

ASA: Sistema numérico que se utiliza para señalar la sensibilidad (o velocidad) relativos a las distintas películas. Una de 100 ASA es de doble sensibilidad que una de 50 ASA, y por lo tanto, requiere la mitad de exposición. Si con la de 100 ASA hemos de



ilumina

tu creatividad

emplear un diafragma 11, con la de 50 ASA necesitaremos f:8. Hay varios sistemas de medición, de los cuales el último es el sistema ISO que es similar al ASA, el sistema alemán se mide en grados DIN.

Bidimensional:

De dos dimensiones. 2 [cuerpo]
Representado según su altura y su anchura, y no su profundidad.

Boceto:

Bosquejo para mostrar una idea gráfica. El layout suele ser el primer paso de un boceto. Su costo esta incluido en la comisión agencia.

Borde:

Margen de las películas fotográficas no ocupado por la imagen, frecuentemente está perforado.

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.

Cámara oscura: Caja o habitación opacas a la luz con una pequeña abertura o una lente en uno de los lados; los rayos luminosos atraviesan esta abertura y proyectan una imagen invertida en la cara opuesta a la misma.

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 ojo = magenta, azul = cian 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.

Contra luz:

Una fotografía tomada con la fuente de luz frente al operador.



ilumina

tu creatividad

Contrastado:

Término que describe un negativo o una copia que presenta una diferencia en el intervalo tonal superior a la normal. La causa puede estar en la emulsión, en el motivo y su iluminación o en el sobre revelado.

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.

Coste:

Gasto realizado para la obtención o adquisición de una cosa o de un servicio. Conjunto de gastos para la producción de bienes y servicios.

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 Lámina opaca que protege la película en los chasis de los formatos grandes y medianos.

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.

Cubo flash:

Pequeño cubo de plástico transparente que contiene cuatro bombillas de flash conectadas a una base común. No necesita pilas y la mayoría de las cámaras sencillas los aceptan. Este tipo de flash prácticamente está en desuso y también existieron ampolletas de flash que tenían



ilumina

tu creatividad

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.

Definición:

Término subjetivo que describe el detalle de una imagen fotográfica. No depende sólo de la nitidez o el poder de resolución del objetivo, sino también de la combinación de los efectos del grano, el contraste y la reproducción tonal.

Densidad:

Se llama así a la magnitud del depósito de plata (o de tinte) generado en una emulsión fotográfica por la exposición y el revelado. Su medición objetiva se basa en la opacidad y suele expresarse en forma logarítmica.

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 impulso 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.

Disperso

Adj. Que está dispersado o distribuido en un área determinada.

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 proceso lógico que resuelve un conjunto de necesidades humanas en un marco económico y cultural determinado.



ilumina

tu creatividad

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.

Distancia focal:

Es la distancia entre el centro óptico del lente o conjunto de lentes y el plano focal (es el punto donde se forma la imagen refractada por el lente), en ese punto se ubica la película fotográfica.

Disparador de cable:

Un artilugio que se enrosca en el botón disparador de la cámara, permitiendo hacer el disparo a través de un cable sin mover la cámara, ya que este cable elástico impide transmitir el movimiento de la mano, sólo empuja el disparador, desde una cierta distancia cuando la cámara está colocada sobre un trípode.

Emulsión:

En fotografía, mezcla de haluros de plata sensibles a la luz y gelatina (más copulantes en los materiales en color). La emulsión se deposita sobre diferentes tipos de bases para hacer películas y papeles.

Enfoque:

Es el ajuste del objetivo a fin de obtener una imagen clara y definida del sujeto, lo que se hace desplazando hacia adelante o hacia atrás el objetivo (lente), mediante un anillo de enfoque y otro sistema similar.

Encuesta:

Conjunto de preguntas recogidas en un cuestionario para conocer la opción del público sobre un asunto determinado. Es utilizada 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 está.

Escala de diafragmas:

Una escala de cifras grabadas en la montura del objetivo, que expresa la cantidad de luz transmitida por el objetivo



ilumina

tu creatividad

según se abra más o menos el diafragma. El número menor expresa plena abertura, y cada uno de los números siguientes indica que hay que doblar la exposición. f:5,6 transmite el doble de luz que f:8, y f:16 la mitad que f:11.

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 durante 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 adj. Abundante y copiosa en exceso.

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.

Filtro:

Material transparente, como acetato, cristal o gelatina, que modifica la luz que lo atraviesa, por lo general en términos de contenido de color.

Follaje.

Adorno de cogollos y hojas con que se guarnece y engalana algo.

Formato: T

amaño y forma de un negativo, diapositiva, papel o cámara.

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.



ilumina

tu creatividad

Fotograma:

Imagen obtenida colocando objetos opacos o transparentes entre la emulsión sensible y la fuente luminosa. Este procedimiento permite la generación de imágenes sin el concurso de la cámara. Tras la exposición, el material fotográfico se revela de la forma normal.

Fotómetro:

Instrumento para medir la luz y con una escala donde aparecen los diafragmas, la velocidad y la sensibilidad de la película.

Existen fotómetros fotoeléctricos y foto resistivos, los primeros ya no se usan y los segundos son los más sensibles. Muchas cámaras cuentan con ellos a través del lente, pero pocas cámaras también tienen fotómetro realmente perfecto.

Fotoquímica

Pertenece o relativa 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.

radiaciones luminosas y las moléculas, así como los cambios físicos y químicos que resultan de ella.

Gamatonal:

La gama de densidades que hay entre la parte más clara y la más oscura de un negativo, transparencia o copia.

Gráfico

Medio de comunicación impreso. También se le considera formato para representación de datos que adopta muy variadas formas tales es el caso de: cuadros, barras, líneas, tartas, etc.

Grupos focales

Los grupos focales es una 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 hablan libre y espontáneamente sobre temas que se consideran de importancia para la investigación.



ilumina

tu creatividad

Ícono

Término asociado a la representación de cualquier imagen.

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.

Imagen latente:

Imagen invisible formada en la emulsión por exposición a la luz y que puede revelarse para convertirse en visible.

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.

ISO:

Organización internacional de normalización. El sistema de sensibilidades ISO está reemplazando al ASA utilizando cifras idénticas.

Longitud focal

Distancia entre el punto nodal posterior del objetivo y el plano focal cuando el objetivo está enfocado al infinito.

Luces:

Zonas más claras del sujeto. Aparecen como zonas densas, oscuras, en el negativo, y se reproducen como partes claras en el positivo.

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. 2 En pedagogía, estudio de los métodos de enseñanza.

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, esp. El que se usa en radiotelegrafía y radiotelefonía.

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.



ilumina

tu creatividad

Profundidad de campo

Distancia que separa al 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.

Resolución

Capacidad para separar el detalle fino; se refiere tanto a los objetivos como a las emulsiones fotográficas. Se expresa en términos de líneas por milímetro visualmente distinguibles.

Saturación de color

Término que se emplea para describir una transparencia correctamente expuesta, en la que los colores son densos y brillantes. Tal transparencia vista sin ampliarse sobre una superficie blanca puede parecer ligeramente oscura.

Sensibilizado, da.

Dicho de una cosa: la cual ha sido sometida a sensibilización y reacciona positivamente.

Símbolo

Grafismo cuyo objetivo publicitario es recordar una marca o un mensaje.

SLR

Abreviación 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 de su importancia jerárquica. Puede haber casos de subtitulares con diferentes categorías que dependerán de la estructura del contenido del material. En títulos, subtítulos y texto no es recomendable mezclar tipos de letras parecidas.

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.

Temperatura de color

Expresión del contenido en color de una fuente luminosa. Se mide en grados Kelvin.

Texto

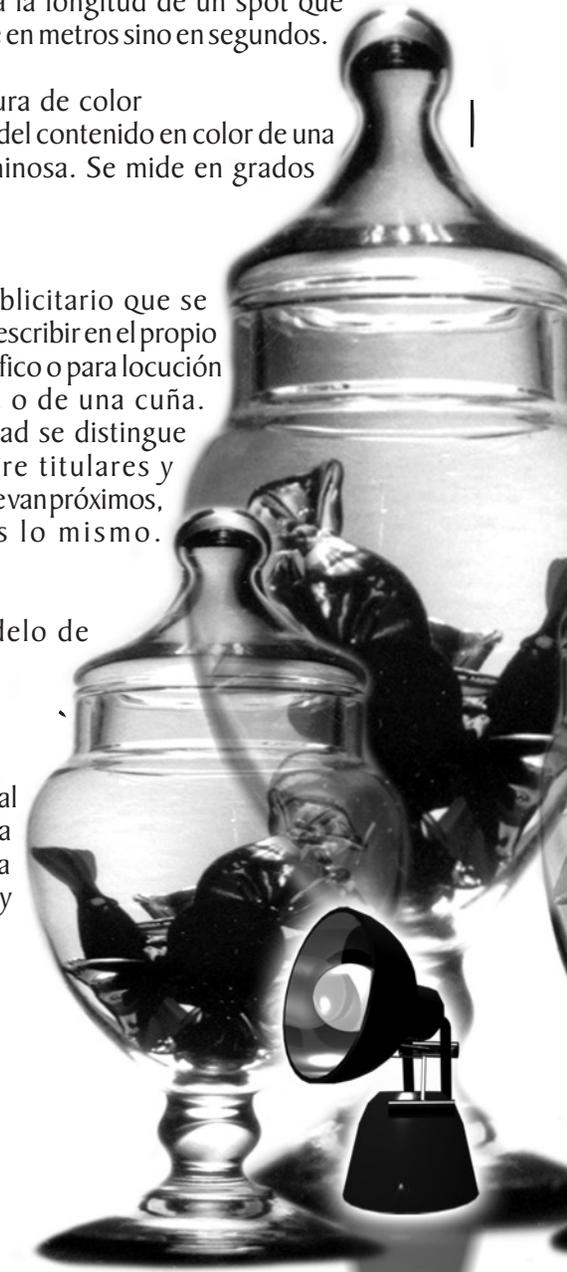
Escrito publicitario que se utiliza para escribir en el propio anuncio gráfico o para locución de un spot o de una cuña. En publicidad se distingue mucho entre titulares y textos, ya que van próximos, pero no es lo mismo.

Tipografía

Tipo o modelo de letra.

Titular

Texto principal que encabeza una pieza publicitaria y



ilumina

tu creatividad

que normalmente transmite una parte clave del mensaje. También puede decirse que el titular es el texto que encabeza una información de prensa.

Transparencia

Una imagen positiva del sujeto original, en colores naturales, que puede verse mirándola frente a una fuente de luz, en un visor de diapositivas o proyectándola sobre una pantalla.

TTL Abreviatura para *through the lens* = a través del objetivo, que es la forma habitual en que toman la lectura las cámaras SLR.

Tungsteno (luz de)

Bombilla de gran potencia especial para uso fotográfico. Precisa película de color tipo B.

Valores tonales

Sellama a los grises situados entre los extremos blanco y negro de una imagen fotográfica.



ANEXOS
ANEXOS



ilumina
tu creatividad

ARTE FINAL DE IMPRESIÓN DE DISCO COMPACTO



ilumina
tu creatividad

ARTE FINAL DE IMPRESIÓN DE PORTADA DE DISCO COMPACTO

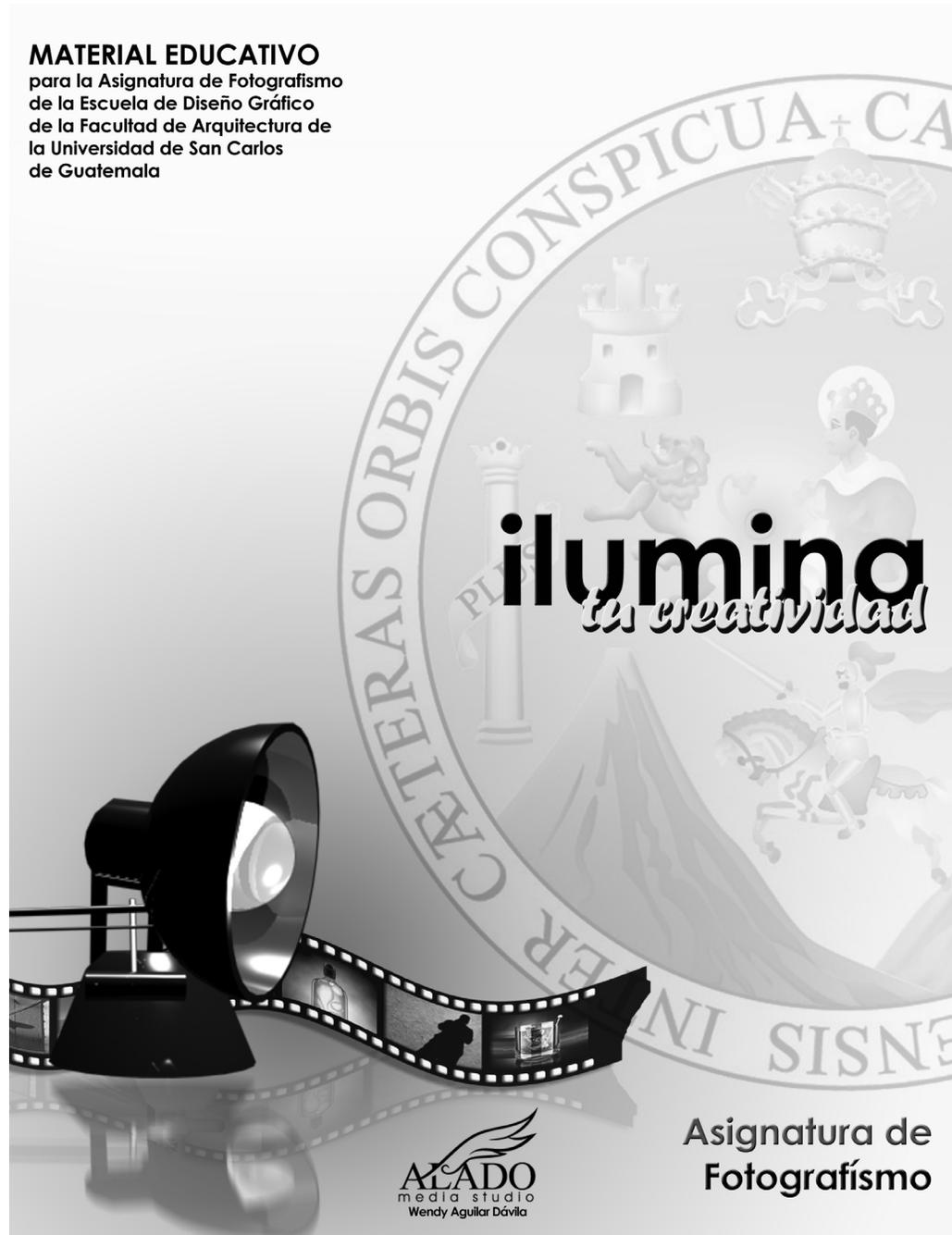
MATERIAL EDUCATIVO
para la Asignatura de Fotografismo
de la Escuela de Diseño Gráfico
de la Facultad de Arquitectura de
la Universidad de San Carlos
de Guatemala



ilumina
tu creatividad

**ARTE FINAL DE IMPRESIÓN DE
PORTADA DE CARPETA DE
MATERIALES**

MATERIAL EDUCATIVO
para la Asignatura de Fotografismo
de la Escuela de Diseño Gráfico
de la Facultad de Arquitectura de
la Universidad de San Carlos
de Guatemala



ALADO
media studio
Wendy Aguilar Dávila

**Asignatura de
Fotografismo**



ARTE FINAL DE IMPRESIÓN DE CONTRA PORTADA DE CARPETA DE MATERIALES



U.S.A.C.
Material Educativo para la Asignatura de
Fotografismo de la Escuela de Diseño Gráfico
de FARUSAC

CONTENIDO:

• DIAPOSITIVAS DE:

- Iluminación natural en la fotografía
- Factores determinantes de la iluminación
- Temperatura del color
- Cambios de color de la luz del día
- Iluminación a contra luz
- Luz incidente y luz reflejada
- Luz cenital
- Luz lateral
- Luz en movimiento

• ANIMACIÓN INTERACTIVA DE:

- Iluminación natural
- Fotografía de estudio
- Accesorios básicos para un estudio fotográfico
- Composiciones
- Iluminación con flash en la fotografía
- Ventajas del flash
- Tipos de flash
- Uso de flash a pleno sol
- Exposición equilibrada con el uso del flash
- Flash de relleno no dedicado
- Flash de rebote
- Doble exposición
- Fotografía de noche
- Fotografía del cuerpo humana

• TRIFOLIARES DE:

- Fotografía de estudio
- Composiciones
- Fotografía del cuerpo humana

• HOJAS DE TRABAJO DE:

- Exposiciones fotográficas de: Cambios de la luz del día
- Exposiciones fotográficas de: Factores naturales que afectan la iluminación
- Exposiciones fotográficas de: Accesorios básicos para un estudio fotográfico
- Exposiciones fotográficas de: Uso de difusores, reflectores y pantallas
- Exposiciones fotográficas de: Luz de estudio
- Exposiciones fotográficas de: Composiciones
- Exposiciones fotográficas de: Iluminación con flash en la fotografía
- Exposiciones fotográficas de: Uso de filtros fotográficos
- Exposiciones fotográficas de: Fotografías del cuerpo humana



ilumina
tu creatividad

Imprímase



Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano de la Facultad de Arquitectura
U.S.A.C.



Arq. Brenda Penados
Asesora Metodológica
Examinadora de Terna



Lic. Glenda Betzayda de Páguaga
Asesora Gráfica y
Examinadora de Terna



Lic. Eduardo Samayoa
Asesora de E.P.S. y
Examinador de Terna



Wendy Trasema Aguilar Dávila
Autora de proyecto, previa a optar al título
de Licenciada en Diseño Gráfico con orientación publicitaria

