

Dedicatoria

A nuestros padres que nos dieron el apoyo dándonos ejemplos dignos de superación y entrega, porque gracias a ellos hoy podemos cumplir una de nuestras metas ya que siempre nos estuvieron impulsando en momentos más difíciles de la carrera, por el orgullo que sienten de nosotros.

A todos esperamos no defraudarles y contar siempre con su valioso aliente, amigos, compañeros y maestros gracias por su sincero e incondicional apoyo
Va para ustedes.

Agradecimiento

Queremos expresar nuestro agradecimiento

A nuestros padres por el apoyo que nos brindaron en todo este tiempo en el cual aprendimos una carrera realmente grandiosa que es el Diseño Gráfico con la cual descubrimos y desarrollamos talentos los cuales se fueron plasmando en nuestros trabajos a lo largo de la carrera.

De manera especial a nuestro Director de Tesis Dis. Juan Lazo por su generosidad al brindarnos la oportunidad de recurrir a sus conocimientos y experiencia con un marco de confianza, afecto y amistad los mismos que fueron fundamentales en la concreción del trabajo.

A la Dis. Catalina Serrano por su comprensión y sus acertadas críticas al discutir los problemas y resultados del proyecto.

Al Lcdo Medardo Idrovo por sus valiosas sugerencias en el campo de la fotografía ya que gracias a ellas pudimos tomar decisiones clave para resolver varios problemas.

A nuestros amigos y compañeros.



ÍNDICE





CAPITULO 1 - DIA GNÓSTICO

Estereoscopía - Principios básicos.....	10/11
Aplicación en la arquitectura.....	16
El diseño editorial.....	20/23
Fotografía - Tipos de lentes.....	25/31
Análisis de homólogos.....	32/35

CAPITULO 2 - PR OGRAMA CIÓN

Libro de Gran Formato.....	38/40
FORMA.....	41/69
FUNCIÓN.....	71/72
TECNOLOGÍA.....	73/87

CAPITULO 3 - DISEÑO

Tres ideas.....	90/93
HDR Fotografía.....	94/99
Procesos del 3D.....	100/103
Diseño del libro.....	104/107

Introducción

El diseño multimedia actualmente está dominando el mundo de la comunicación esto tenemos ya que ahora no solo se puede leer una revista, periódico o libro en internet, sino que es posible encontrar aún más maneras de mostrar la información. El cine, la Tv y el internet dominan el mercado visual donde podemos encontrar gran variedad de diseños, colores y conceptos que cada día nos dejan asombrados de cómo avanza la tecnología. Sin embargo este boom de la tecnología está dejando de lado a un aliado muy poderoso que siempre estuvo ahí para apoyarlo que es el libro, a pesar de ser un medio análogo impreso ha sido capaz de sobrevivir muchísimos años puesto que la información y el valor que tienen algunos es invaluable, además de que posee algunas ventajas que los medios multimedia no poseen, como por ejemplo la perdurabilidad y portabilidad en el tiempo, esto es importante ya que gracias a los libros podemos gozar hoy en día de la tecnología, o maravillarnos con la historia que precede al hombre a través de los años.

Por tal motivo con esta tesis haremos un aporte a que los medios analógicos impresos puedan seguir compitiendo con los medios multimedia, para ello usaremos la técnica de la estereoscopia como herramienta para obtener la interactividad entre el usuario y el producto.

Daremos a la estereoscopia una aplicación en la arquitectura de iglesias ya que estas poseen elementos ricos en detalles, elementos que de por sí nos pueden ayudar a conseguir el efecto deseado que buscamos conseguir.

Mostrar la técnica en un medio impreso aumenta el valor agregado a un simple libro de fotografías puesto que la aplicación de la misma aumenta la belleza de producto y le da más personalidad ya que esta magnifica los beneficios visuales que un simple libro no nos puede ofrecer, por tal razón optamos por crear un libro el cual muestre, como un medio impreso puede estar a la altura de la mejor página web o animación que podemos ver en la actualidad.

Objetivo general

Aportar mediante el uso de la técnica de la estereoscopia, a la actualización de los medios analógicos para de mostrar que estos medios pueden seguir compitiendo con los multimedia.

Objetivo específicos

Diseñar el primer tomo, libro de las iglesias de Cuenca, utilizando la estereoscopia como método de interactividad.
Diseñar un sistema o un manual plantilla para elaborar unas posibles siguientes ediciones.



CAP.- 1

DIAGNÓSTICO



LA ESTERESOSCOPIA PRINCIPIOS BÁSICOS

- Que son, como funcionan.
- Visión Binocular.
- Funcionamiento del 3D.
- Las gafas anaglíficas.
- Hologramas, Estereogramas.

LA APLICACIÓN EN LA ARQUITECTURA

EL DISEÑO EDITORIAL

- La vida de una publicación.
- Consideraciones de diseño.

FOTOGRAFÍA TIPOS DE LENTES

- Como funcionan.
- Accesorios.

ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

la estereoscopia

PRINCIPIOS BÁSICOS

La estereoscopia es una técnica que vio la luz 1840 por Charles Wheatstone, quien propone una técnica visual la misma que crea una ilusión de profundidad con la mezcla de dos imágenes, las que solo se diferencian por un Angulo ligeramente diferente de donde son capturadas, esto quiere decir por ejemplo que tomamos la primera imagen y la siguiente está tomada al mismo objeto pero a una distancia ligeramente diferente.

La mezcla de las imágenes capturadas en 2D nos produce una imagen 3D la cual se construye en nuestro cerebro por la combinación de imágenes en una visión binocular, las dos imágenes deben ser diferenciadas por dos contrastes diferentes, que en el caso más general será el cian y el magenta, su combinación resultante entre los contrastes nos da una imagen con profundidad.

➤ *Reseña de las gafas 3d*

Es muy importante conocer sobre estos artefactos ya que son de vital importancia para empezar la producción de una imagen en estereoscópica, la información mostrada a continuación de “gafas3d.com” nos ayudaran a saber todo lo que necesitamos saber. Las gafas 3d y el de la estereoscopia están muy

relacionadas usándose la mayoría de los avances de una materia en la otra inmediatamente, aunque no siempre ya que la estereoscopia cubre un espectro más grande que el de las gafas 3d incluyendo por ejemplo técnicas para ver 3d sin gafas. Esta es una cronología de los acontecimientos más relevantes y significativos en los campos de la estereoscopia y las gafas 3d:

1838- Charles Wheatstone, un científico británico crea el primer estereoscopio que permitía crear la ilusión de 3D o profundidad a través de dos imágenes. Es relevante indicar que este invento fue anterior a la invención de la fotografía cuyos primeros pasos comenzaron en 1839.

1853 - El alemán Wilhelm Rollmann publica un artículo titulado “Dos nuevos métodos es-

tereoscópicos”, donde se describe por primera vez el método de los anáglifos.

1936 - Se comienza a comercializar el popular dispositivo para visualizar estereogramas a través de micro transparencias llamado View-Master. Aunque en sus últimos años fue principalmente un juguete para niños su aplicación original era la visión estereoscópica de imágenes con interés turístico.

1970 - Stephen Gibson patenta el sistema “Deep Vision” que se basa en anáglifos rojocian. Este sistema se convertirá en el más utilizado debido a que puede reproducir el color de la piel y otros colores mejor que el rojo-azul o rojo-verde.

1970 - Stephen Mallate (E&S Computer Corporation) inventa las primeras gafas de obturación de cristal líquido, aunque nunca se llegaron a comercializar.

1980 - Lenny Lipton crea la empresa Stereo-Graphics y lanza al mercado su versión de gafas LCD de obturación llamadas CrystalEyes.

REFERENCIAS

<http://www.gafas3d.com/historia-de-las-gafas-3d/>

Que son Cómo funcionan

Las gafas 3d son una herramienta para poder ver en 3 dimensiones imágenes estáticas o en movimiento.

Aunque existen múltiples tipos de gafas 3d todas se basan en el mismo principio, la visión estereoscópica.

Los humanos tenemos dos ojos y gracias a ellos podemos apreciar la profundidad de los objetos que nos rodean y apreciar el mundo real en tres dimensiones.

Para conseguir el mismo efecto con imágenes planas las gafas 3d se encargan de que percibamos 2 imágenes ligeramente diferentes para cada uno de los ojos. En realidad nuestra apreciación del mundo real en tres dimensiones se obtiene de la misma manera, con la única diferencia de que la fuente de la imagen si es tridimensional.

El envío de las dos imágenes diferentes a cada uno de los ojos se realiza de diferentes modos dependiendo de las gafas 3d que estemos utilizando.

Éste sería un pequeño resumen de las gafas 3d más populares, junto con una breve explicación de cómo funcionan y que tecnología usan para generar el 3d:

Visión binocular

La construcción de una imagen única a partir de las distintas impresiones recogidas por cada retina está basada en tres hechos fundamentales.

➤ *Campo de visión binocular*

El primero de estos hechos es la existencia de un campo de visión binocular.

Cada uno de los ojos tiene un campo de visión diferente, pero se superponen en la parte frontal dando una superposición de los mismos que abarca un ángulo de unos 120° en la horizontal y de unos 130 en la vertical.

Se compone de aquella región del espacio que es visible por los dos ojos simultáneamente.

➤ *Adición de imágenes*

El segundo fundamento que permite la creación de una percepción única es la existencia de la posibilidad anatómica de adición de imágenes. Dicha posibili-

dad se explica por medio de la teoría de los puntos correspondientes.

Cada retina actúa como un calco de la otra, a cada punto de una le corresponde un punto de la otra. Cuando en un sistema visual normal se mira un objeto con ambos ojos, las imágenes de este se forman en puntos correspondientes de ambas retinas.

➤ *Fusión*

El tercer y último hecho que permite la unidad de percepción en la visión binocular es la existencia de la fusión sensorial. Dos imágenes casi iguales formadas en puntos correspondientes de ambas retinas engendran la visión de un solo objeto.

Esta fusión se produce a nivel de la corteza cerebral, y solo puede darse para un punto de fijación, o sea, para una acomodación dada.

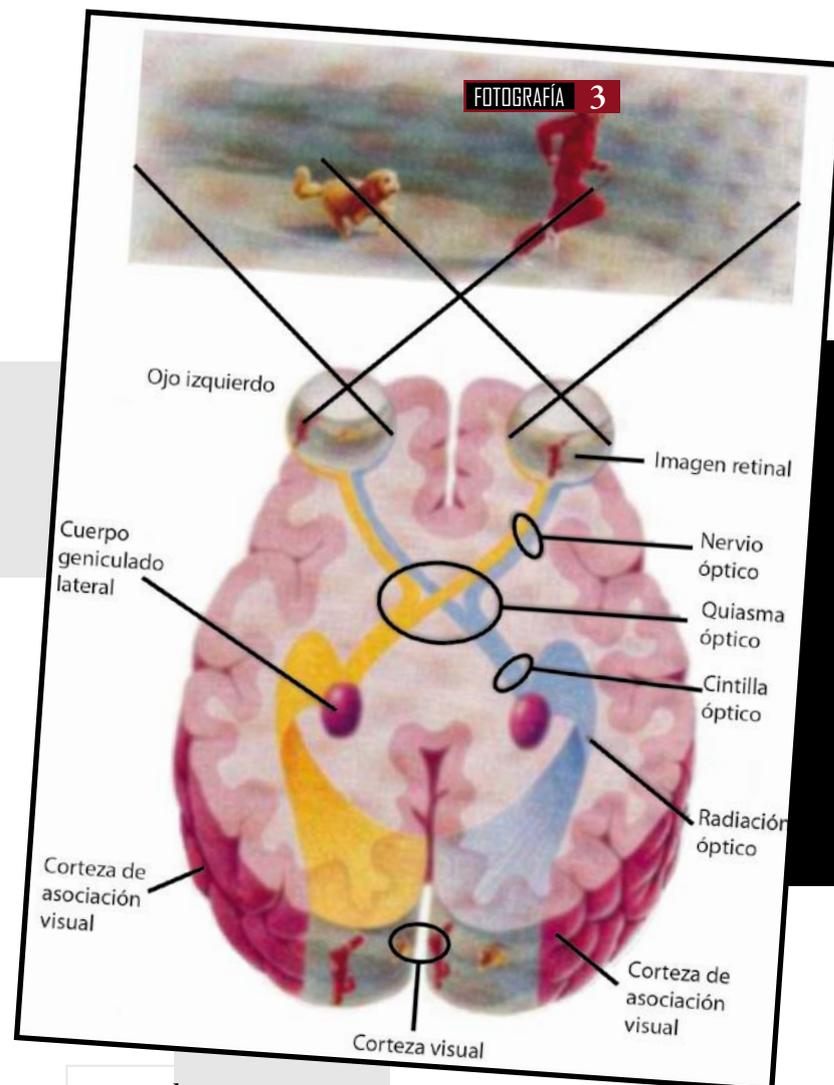
Los puntos situados por delante o por

de -
trás de ese punto de fijación no caen dentro de puntos correspondientes de las dos retinas, produciéndose diplopía fisiológica, es decir, los objetos se ven dobles.

En general, esta diplopía es inconsciente, ya que una serie de procesos psicológicos, aún poco conocidos, se encargan de eliminarla originando una sola imagen.

Estos procesos, aunque inconscientes, son de gran importancia en la visión del relieve.

Hay que señalar que la fusión solo se da con imágenes parecidas, si la disparidad es demasiado grande, da la sensación de sobreimposición.

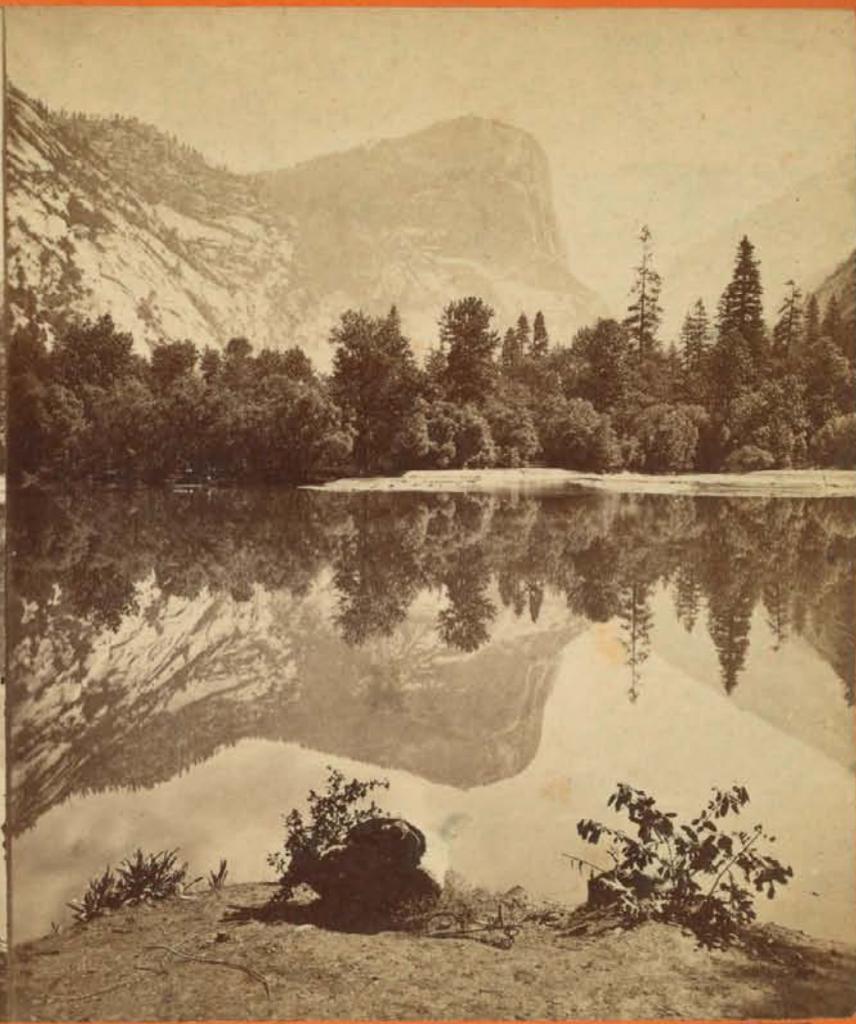
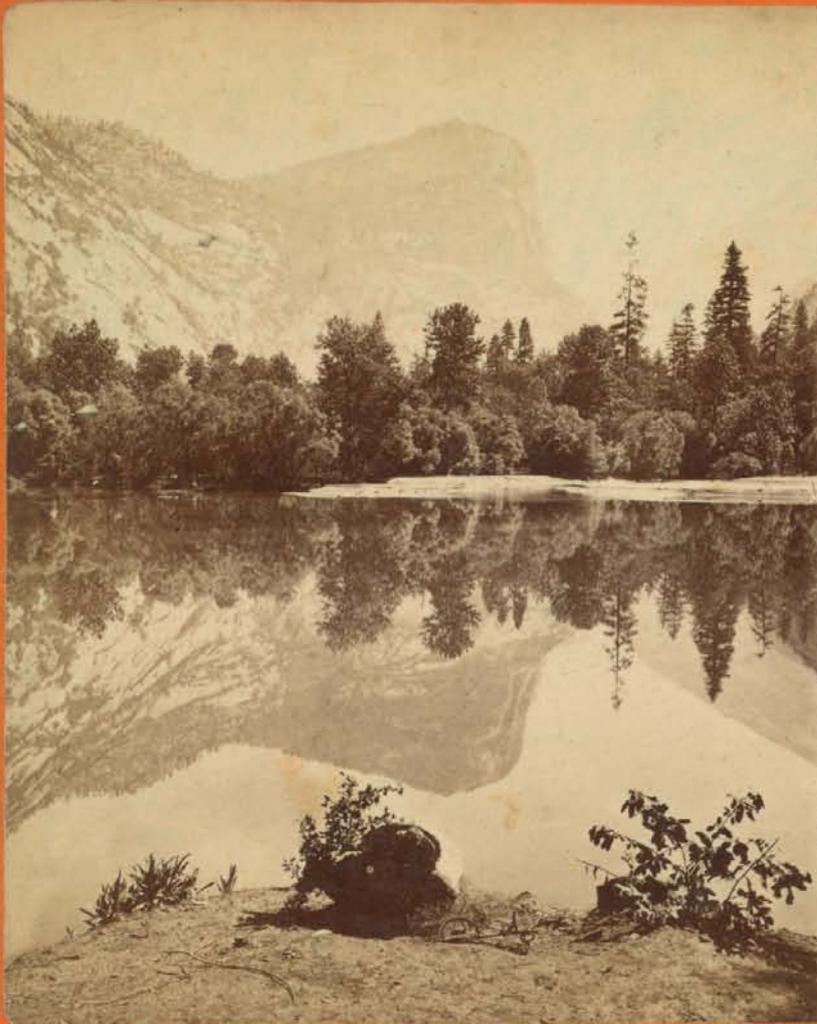


REFERENCIAS

usuarios.arsystel.com/luismarques/documentacion/txt/02210_fundamentos.htm

H. & O. ROSS & CO. 3

Manufacturers of Stereoscopes with recent Improvements.



No. 323 BROADWAY, NEW YORK.
Publishers of Stereoscopic Views.

FOTOGRAFIA 4

Mirror Lake and Mt. Watkins, Yosemite Valley, Cal.



Funcionamiento del 3d

La estereoscópica también llamada visión en tres dimensiones, es más que la capacidad del sistema visual del hombre de dar tridimensionalidad a los objetos a partir de las imágenes de cada una de las retinas de los ojos. Estas imágenes son procesadas y comparadas por el cerebro, el cual acaba creando una sensación espacial. De tal manera si somos capaces de crear dos imágenes con un ángulo ligeramente distinto y se las mostramos a cada ojo por separado, el cerebro podrá reconstruir la distancia y por lo tanto dicha sensación de profundidad.

REFERENCIAS

http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/recursos/fig_calc/_8



➤ *Gafas 3d Anaglíficas (rojo - azul)*

Las gafas anaglíficas 3d rojo y azul fueron segundas en utilizarse después de las rojo y verde. Estaban formadas por un filtro rojo puro para el ojo izquierdo y otro azul puro para el ojo derecho.



➤ *Gafas 3d Anaglíficas (trioscopic)*

Las gafas anaglíficas trioscopic son un nuevo tipo de gafas 3d que utilizando el mismo principio de todas las anteriores consiguen una gama de colores más amplia que las otras.

Gafas anaglíficas

Las gafas anaglíficas o anaglifos son las gafas 3d más conocidas y usadas hasta la actualidad, aunque en los últimos años están siendo desbancadas por las gafas polarizadas y las de obturación en el sector del cine y entretenimiento audiovisual.

REFERENCIAS

<http://www.gafas3d.com>

⇒ *Gafas Anaglíficas*

Mediante imágenes dibujadas con los mismos dos colores de los filtros hace invisibles para uno de los ojos parte de la imagen que debe de procesar el otro ojo.

⇒ *Gafas Pulfrich*

Estas gafas se aprovechan del retraso que sufre el cerebro al procesar imágenes oscuras, y de este modo el cerebro recibe la misma imagen en momentos diferentes de cada uno de los ojos.

⇒ *Gafas Polarizadas*

Mediante el uso de dos proyectores que emite cada uno de ellos dos imágenes diferentes y con una polarización distinta que solo puede ser percibida por el ojo que tiene el filtro adecuado a dicha polarización.

⇒ *Gafas de Obturación*

Las dos imágenes son suministradas por una pantalla o proyector que esta sincronización con la apertura y cierre de cada uno de los paneles de cristal líquido que tienen las gafas 3d.



⇒ *Gafas 3d Anaglíficas (rojo - verde)*

Las gafas 3d rojo y verde fueron las primeras en usarse para crear y visualizar anáglifos. Estaban formadas por un filtro rojo puro para el ojo izquierdo y otro verde puro para el ojo positivo.



⇒ *Gafas 3d Anaglíficas (cian - rojo)*

Las gafas anáglifos 3d rojo - cian son las más utilizadas en la actualidad al tener la patente caducada y contar con múltiples ventajas frente a las rojo-verde y rojo-azul.

Estereogramas

El estereograma es una ilusión óptica basada en la capacidad que tienen los ojos de captar imágenes desde distintos puntos de vista. Esas perspectivas diferentes son captadas de tal forma por el cerebro, que parece ser una imagen tridimensional. Los estereogramas se han hecho durante años, sobreponiendo dos fotografías tomadas desde ángulos ligeramente distintos. Sin embargo, actualmente se han popularizado, gracias a los RDS (Estereograma de puntos aleatorios) creados con programas de computadora.

Para ver un estereograma, lo principal es entender el resultado esperado. La idea es desenfocar la vista de la imagen, de tal manera que sean captadas ambas perspectivas.

Algunos recomiendan mirar al infinito, es decir, fijar la vista en un objeto distante y sin desenfocar, tratar de mirar la imagen. Otros prefieren fijar la vista en un dedo mientras se acerca lentamente hacia la imagen, o tratar de observar el reflejo de la imagen en un vidrio; depende de cada uno y de su condición visual. (a)



FOTOGRAFÍA 5

Hologramas

La holografía es una técnica avanzada de fotografía, que consiste en crear imágenes tridimensionales.

Para esto se utiliza un rayo láser, que graba microscópicamente una película fotosensible. Ésta, al recibir la luz desde la perspectiva adecuada, proyecta una imagen en tres dimensiones.

La holografía fue inventada en el año 1947 por el físico húngaro Dennis Gabor. Sin embargo, se perfeccionó años más tarde con el desarrollo del láser, pues los hologramas de Gabor eran muy primitivos a causa de las fuentes de luz tan pobres que se utilizaban en sus tiempos. Originalmente, Gabor sólo quería encontrar una manera para mejorar la resolución y definición de las imágenes del microscopio electrónico. Llamó a este proceso holografía, del griego holos, “completo”, ya que los hologramas mostraban un objeto completamente y no sólo una perspectiva.

Los primeros hologramas que verdaderamente representaban un objeto tridimensional bien definido fueron hechos por Emmett Leith y Juris Upatnieks, en 1963. (b)

SINTESIS

La estereoscopia es la capacidad que tiene nuestro cerebro de integrar dos imágenes ligeramente desplazadas en distancia entre sí, en una sola, esto se logra ya que el cerebro es capaz de percibir las sensaciones que un ojo como otro están viendo y de esta manera formar una imagen en tres dimensiones. Para poder visualizar una imagen el 3D existen diferentes técnicas de creación y visualización como son las gafas anaglíficas, las polarizadas, las shutter glasses etc.

REFERENCIAS

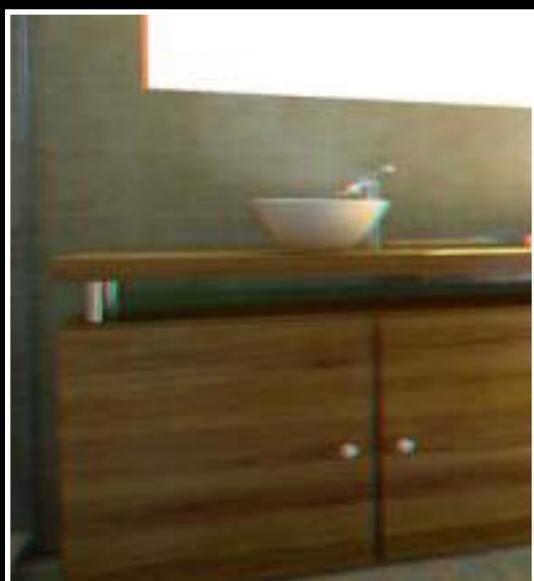
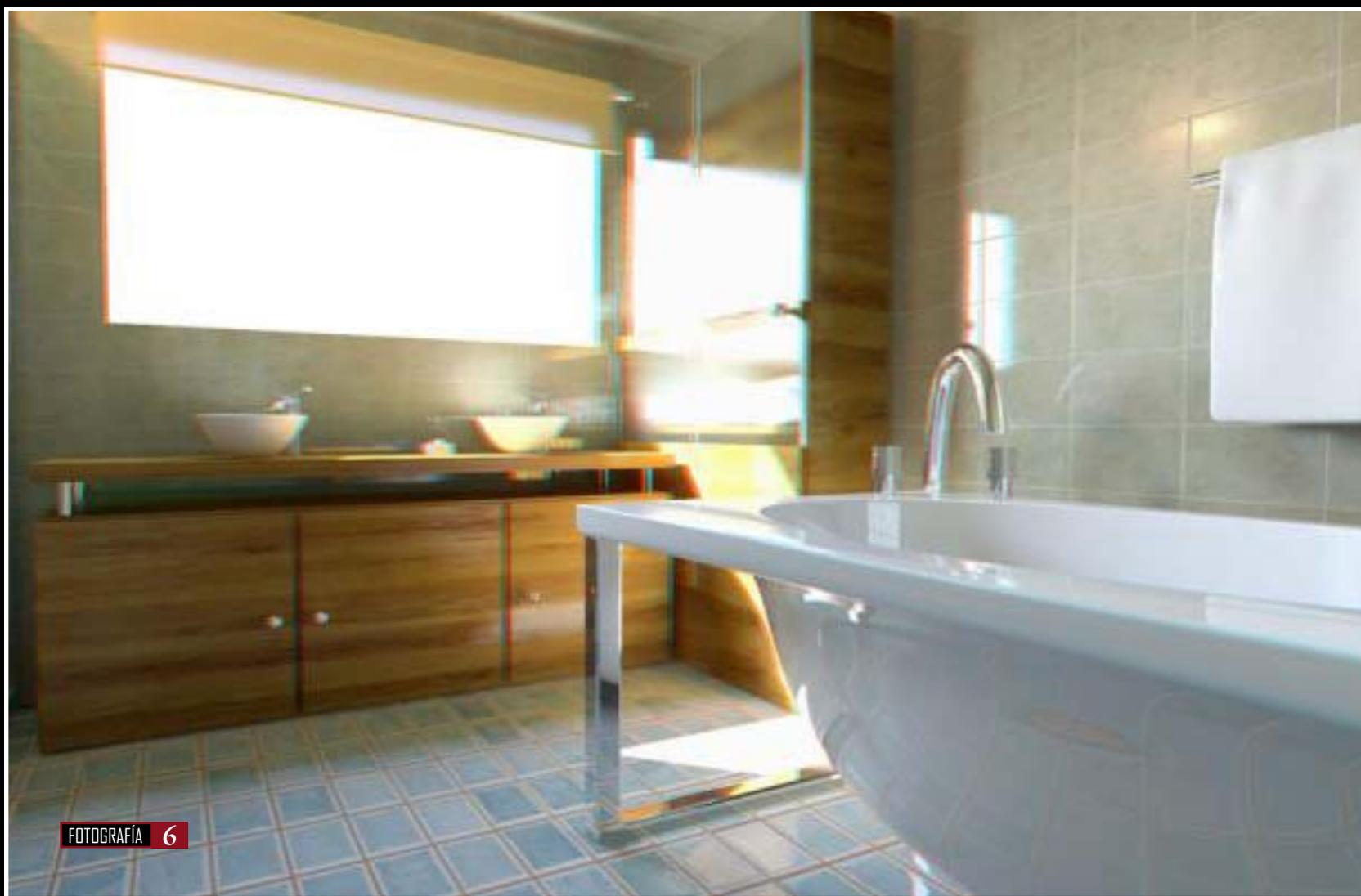
- (a) <http://www.stereogramas.com.ar/>
(b) www.cienciapopular.com/n/Tecnologia/El_Holograma

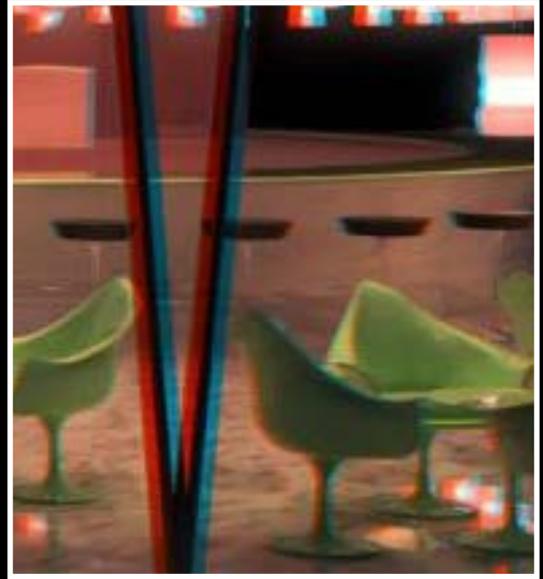
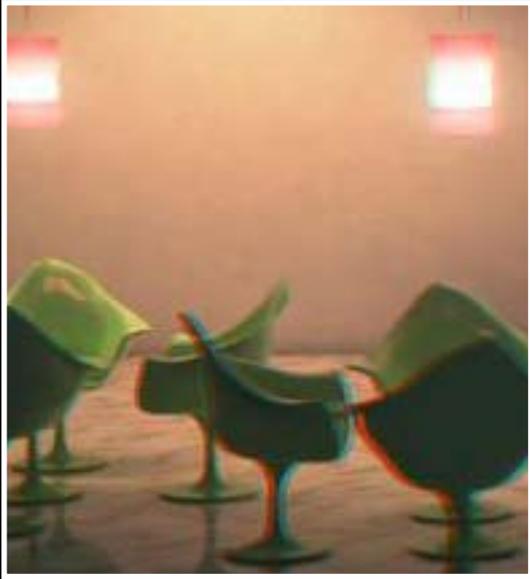
aplicaciones en **LA ARQUITECTURA**



De lo que estamos seguros hoy en día es que la ola del 3D está volviendo, saber si realmente planea quedarse dependerá de cómo se la desarrolle en el futuro y los usos que se le pueda dar para que esta siga considerándose como una técnica práctica e visualmente llamativa.

Danny Grover diseñador de Cristal CG Internacional responsable de proyectos como el de la recreación en 3D de los juegos olímpicos Londres 2012, AEC Magazine y además ha participado en varias conferencias sobre los usos que se les puede dar a la estereoscopia en este campo, ya que los detalles arquitectónicos mobiliarios y decorativos son apreciados de una manera fantástica ya que permite apreciar los objetos en un espacio limitado por nuestra vista.





el diseño EDITORIAL

En el mercado existen varias formas en las cuales el lector puede interactuar en una revista o libro, para ello se valen de recursos como la diagramación, el tipo de papel, troquelados, todos estos estilos son complementos o valores agregados que se le brinda al usuario para que pueda intervenir con su producto y además genera una relación haciéndola más amigable para el lector.

Lo que proponemos será usar el recurso del 3d y troqueles para generar la interactividad que queremos lograr con nuestro libro, al mirar un elemento en 3D, es posible sobreponer elementos en él, quitar elementos o simplemente cubrirlos para fijarnos en detalles.

Para conseguir un libro que brinde interacción con el lector, los creadores de li-

bro consideran que el diseño conlleva la interactividad con el lector y da como resultado que este sea más difícil de olvidar, ya que si se tiene un libro común y corriente este pasa por desapercibido el contenido ya que de forma mecánica se pasa de corrido las hojas pasando por alto el diseño ligeramente contenido en él, en cambio al manejar detalles como troqueles, plegados y fotografía, este se vuelve más memorable, razones que serán tomadas en cuenta en la realización de un libro de apreciación y de colección

“La lectura se convierte en una experiencia de inmersión, donde esta deja paso a la experimentación de la obra, que abre más posibilidades de la interpretación individual.”

La vida de una publicación

La duración de la vida de una publicación podría afectar de gran medida a la forma de diseñarla. Una revista con una vida útil de un mes puede seguir las últimas tendencias de diseño, pero un libro con una vida de años o décadas debe ser capaz de superar la prueba del tiempo. El diseño de libros en concreto requiere de una gran habilidad artesanal por parte del diseñador.

Hasta cierto punto ello es cierto al diseñar cualquier publicación, pero mientras que un informe anual solo debe durar un año, y un periódico un día o una semana, el libro es permanente, así que no hay sitio para los errores de diseño.

REFERENCIAS

Bhaskaram, Lakshmi. *Que es el Diseño Editorial*.
Avella, Natalie. *Diseñar con Papel*.

Consideraciones de Diseño

Hay una serie de consideraciones prácticas de diseño a tener en cuenta al diseñar una publicación, como maquetación, formato, color e imagen, además del uso de jerarquías y retículas.

➤ *Contenido*

El contenido puede adoptar diversas formas, texto, imágenes, gráficos, incluso color y forma pueden considerarse contenido por derecho propio. La fotografía, ilustración, gráficos, tablas y diagramas pueden usarse como contenido visual, pero lo adecuado para una publicación puede no serlo para otra, ya que se usan diferentes tipos de imágenes para comunicar significados diferentes.

➤ *Legibilidad frente a visibilidad*

El debate entre legibilidad y visibilidad es largo y complicado, además de tener especial importancia para el diseño editorial.

Visibilidad hace referencia a la forma del tipo o carácter independiente, mientras que legibilidad implica la velocidad y facilidad con las que puede leerse un texto. Una letra a puede ser visible pero cuando se agrupan unas cuantas, la cuestión de legibilidad entra en juego. Jerarquías, navegación, estructura y maquetación son componentes visuales necesarios para conseguir una legibilidad óptima.

Uno de los puntos calientes del debate legibilidad-visibilidad es el de obligar a los lectores a salir de la zona de comodidad a leer una publicación, pero la adecuación de un diseño estilístico o de tendencia y si es aceptable queda en manos del lector.

➤ *Comprar y vender libros*

Mientras que una revista confía en la cabecera para atraer la atención, el limitado espacio en las librerías solo permite que el lomo del libro sea visible para el cliente. Tal y como sucede con la cabecera de una revista, esto quiere decir que los diseñadores disponen de un espacio limitado para plasmar su huella y atraer la atención.

➤ *Jerarquía y maquetación*

El diseño grafica trata sobre todo, del proceso de gestión de la información visual, y la maquetación es solo una de las numerosas herramientas que el diseñador tiene a su disposición para dirigir al lector por el contenido.

La maquetación hace referencia a la ubicación del contenido y a como se relacionan estos elementos entre sí y con la publicación como un todo. La maquetación puede cambiar por completo la forma de ver y leer una publicación, una buena maquetación puede hacer que sea fácil orientarse por la publicación y que sea agradable leerla.

La jerarquía hace referencia a los diferentes estilos tipográficos empleados por el diseñador para guiar al lector por la maquetación. En general cuanto mayor y más dominante sea el elemento, más alta será su posición en la jerarquía. Una de las principales tareas del diseñador cuando realiza cualquier publicación es crear una jerarquía visual fuerte y coherente en la que los elementos más importantes destaquen y el contenido se organice de forma lógica y agradable.

➤ *Concepto general*

Una condición necesaria e indispensable para el diseño de un libro es el conocimiento y análisis de su contenido, El diseño empezará del interior hacia el exterior, englobándolo en un todo coherente, La estructuración de campo visual en un libro es secuencial según el recorrido que se disponga, en nuestra cultura se da de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

➤ *Diagramación*

Para plantear la diagramación del libro contaremos en cuenta la estética y el contenido que se quiera plasmar, con ello la organización del contenido y la comunicación irán de la mano con el diseño.

Para ello los elementos que intervienen en la diagramación del libro son el texto, imagen (fotografía, ilustración, etc.), campo visual o formato. Todos estos elementos tienen que estar siempre ligados para poder lograr una infinidad de variables para lograr un buen diseño.

➤ *Legibilidad tipográfica*

Cuando hablamos de esto hay texto e imagen para ello estos deben presentar principalmente comodidad para el lector, el grado ideal para la legibilidad de texto se da cuando el contraste entre fondo y tipografía es el máximo, ejemplo blanco y negro, teniendo presente esto podemos buscar alternativas de contrastes e incluso romper esta regla.



FOTOGRAFIA 7

SINTESIS

Como parte del diseño de un libro es importante señalar que el diseño exterior es la llave de acceso al contenido, para ello la gráfica debe responder al mensaje que se transmitirá en el texto, ya que de no ser así todo el arduo esfuerzo de escribir un libro, revista o periódico puede echarse a perder.

Luego de escoger una familia tipográfica y sus variables que se usaran se toma en cuenta cosas como el interlineado correcto para que se acople a la lectura.

En un estudio de legibilidad, los factores que ponderan es la longitud de los renglones, existen diversos criterios que establecen en cuáles son las medidas mínimas, optimas y máximas de los renglones. Según Josef Müller-Brockmann “una regla establece que se ha logrado una anchura de columna favorable para la lectura cuando se colocan, por término medio, diez palabras por línea”. Antes, el mismo autor afirma: “Según una regla empírica, bien conocida, debe haber

siete palabras por línea para un texto de cualquier extensión”.

➤ *Imagen*

Una imagen vale más que mil palabras, con esta frase célebre sabemos la importancia de la misma, para ello contamos con diferentes maneras de conseguir una imagen o ilustración apropiada, además de eso se tiene que tener un encuadre en relación con el texto y los bordes.

➤ *Caja tipográfica*

En el campo tipográfico este estará determinado o delimitado por un límite virtual llamado caja tipográfica, esta dará los márgenes, lo cual nos dará un criterio de equilibrio de acuerdo a nuestro tema, para proponer los márgenes también se debe tener en cuenta el tipo de encuadernación que se va a realizar, de acuerdo a esto se sabrá cuanta apertura va a tener el libro.

➤ *Reticulas*

Con las retículas el campo visual tipográfico puede subdividirse en espacios más reducidos. Los espacios pueden tener las mismas dimensiones o no, entre estos habrá un espacio intermedio.

➤ *Columnas*

Según el libro de Josef Müller-Brockmann: “La división en columnas no es, en principio, un recurso estético. Sigue propósitos eminentemente prácticos en la búsqueda de la mayor legibilidad. Sin embargo, es cada vez más común que se aplique en forma incorrecta.”

“Una columna demasiado estrecha provoca efectos indeseables: uno de estos es el movimiento excesivo de los ojos, fomentado por los saltos constantes desde el final de un renglón hasta el principio del siguiente. Además, existen otras cortapisas, más esquivas para el neófito, pero no menos importantes. La primera se relaciona con la destreza al leer: La mayoría de los impresos se destina a lectores que tienen la facultad de leer frase por frase. Las columnas angostas, por tanto, obstaculizan el reconocimiento de las frases, pues dan lugar a que una composición simple quede disgregada en tres o más renglones

➤ *Tipografía*

Es muy importante para construir el diseño

de un libro ya que es el primer elemento identificable ya que de la selección del mismo será usado para mostrar coherencia y adaptabilidad. Para nuestra tesis usaremos varias tipografías de palo seco ya que al ser usados de manera convencional ofrece una buena legibilidad rotulado y cuerpo de texto compatibles para mantener armonía en lo que refiere a la información de las fotografías y lugares. El tipo podría usarse para realizar una variación para crear tipos de letras que aprovechen la técnica propuesta ya que po-



FOTOGRAFÍA 7

dría dar un carácter extravagante y distinto para así transmitir un cierto estilo que vaya con el libro ya que se puede aumentar el potencial de un tipo con la manipulación de la misma y así aprovechar la técnica usaremos esto para el diseño de ciertas páginas especiales.

➤ Percepción visual

Los colores que vemos comúnmente son solo el reflejo de luz ya que los materiales

absorben partes del espectro lumínico de la luz, la luz que no es absorbida nuevamente reenviada hacia un remitente en este caso nuestros ojos o un lente fotográfico, los mismos que están expuestos a determinados estímulos con respecto al espectro de color. La impresión nos ofrece a los diseñadores las grandes posibilidades de expresar el color, usar estos recursos para dar conjunto al diseño propuesto ya que el correcto uso del mismo aumentara el atractivo tridimensional mostrando formas texturas de entornos crea-



FOTOGRAFÍA 8

dos a base de la técnica propuesta.

➤ Transparencia

La transparencia se produce cuando la tinta impresa a un lado de una página puede verse en el otro lado no impreso, la transparencia normalmente depende del tipo de soporte. El papel para imprimir fino y absorbente, con poca carga o estucado, es el más susceptible de ser transparente. La transparencia en general se considera un defecto, aunque



DISEÑO de FOTOGRAFÍA 9



FOTOGRAFÍA 7



FOTOGRAFÍA 7

REFERENCIAS

Josef Muller-Brockmann
Avela, Emil Ruder



Salomon saith. There is no new thing upon the earth. So that as Plato had said imagination, that all knowledge was but remembrance; so Salomon giveth his sentence, that all novelty is but oblivion.

François Bacon - Essays VIII

En Londres, a principios del mes de junio de 1529, el arcobispo Joseph Cardinal, de Esmirna, ofreció a la princesa de Lusitania los seis volumes en cuarto mayor (17,5 x 17,5) de la Biblia de Roger. La princesa los adquirió al momento, cambió unas palabras con él. Era un libro de un hombre consciente y honesto de los asuntos y la basta gran, de un ingenio singularmente ingenio. Se maravilla con el idioma y ignorancia un diosino lenguaje, no muy pocos minutos pasó del francés al inglés y de inglés a una comprensión elemental de español de Salomón y de portugués de México. En octubre, la princesa oyó por un mensajero del Duque de Carpiagua había muerto en el mar al regresar a España, y que el último tomo de la Biblia había sido vendido...

EL ORIGINAL ESTÁ REDACTADO EN INGLÉS Y ABUNDA EN LATINISMOS. LA VERSIÓN QUE OBSERVAS ES LITERAL.

Que yo recordo, mis trabajos comenzaron en un jardín de Tehuti Heddiropolis, cuando Dedeclecano me empezó yo había iniciado (con pasión) en las recientes guerras egipcias, yo me abismaba de una ligada que cubría: acarredada en Benicne, frente al Mar Rojo la fama y yo me gustaba conmovidos muchos hombres que custodiaban magnánimos al acero. Los marzullares fueron enviados, la tierra que antes ocuparon las ciudades rebeldes fue dedicada eternamente a los dioses plásticos, Abadonia, dedicada inspiro en vano la ritualidad del César, antes de un año las regerente apartaron al mundo, pero yo luego apenas díctas el centro de María. Esa jernición me dóctó y fue tal vez la causa de que yo me amigara a descubrir, por temerario y ágillos desiertos, la sacrosanta



Mis trabajos empínicos, he referido, en un jardín de Tehuti. Toda esa noche no dormí, pues así los cubría constantemente, en su oración. Me levante poco antes del alba, me desicaron dormían, la Luna llena al momento salía de la alfombra arena sin jueste movido y empujandome venia del Oriente. A unos pasos de mi colchón del caballo. Con una tenue voz inescapable me preguntó en latín el nombre del río que bañaba los muros de la ciudad. La respondi que era el Egipto, que alimentaba las flechas.

OTRO es el río que persigo replicó tristemente, el río sacrosanto que justifica de la muerte a los hombres.

Ocurra siempre te marada del pecho. Me díjeme que pensaba en una montaña que era más del otro lado del Gange y que en esa montaña era Tere que si algún...

CIUDAD DE LOS INMORTALES.



Atrónce y entrámonos en el abstracto desierto. Atravesamos el país de los trogloditas, que devoran sangrientos y carnes del comercio de la palabra, el día los garantes, que hacen mujeres en cornos y se rucien de Leonas, el día los águilas, que sólo venían el Tartaco.

Fatigamos cinco diavutos, donde se mega la arena, donde el vapor debe escapar las horas de la noche, para el favor del día en entorpecido. De lejos divisé la montaña que dice nombre al Oceano en su latitud, once el esfuerzo, que amica los venenos, los labios frenas e rufidos, incluídos a la "Ajuna". Qui en esas regiones barbares, donde la fama en muas de monstruos, gustan alitger en la terna: una ciudad famosa a todos mis parcos inconvertible. Promontorio la montaña, pues hubiera sido una afrenta etnocidal. Algunos temerosos sumergen sus cara respósta a la Luna, la llama los arcos, en el agua oscura de las ciernales, otros batieron la tucora y la muera. **Reflexión conmovedora las aborígenes, muy poco después, las montañas. Para respirar, no voy ante el episodio de la necesidad. Procede lentamente, pero un cartucho me aduérto que los anticuarios áridos de vender la estructura de uno de ellos, resguardan en un muro. Mal del campamento, con los pocas soldados que eran fieles, los aborígenes los jencó, entre los remolinos de arena y la noche noche. Una flecha centesio me atacó, luego divi en una arca de entorpecido, en un solo momento día respirando que el sol por la voz y por el favor de la voz. Deo el camino a aditros de mi caballo. En un alta la againa se erizó de palabras y de toros.**

Al descenderme por fin de esa península me vi tirado y mantenido en un abaligo rico de piedra no mayor que una esculptura común, supuestamente encastrado en el agro declive de una montaña. Los ladrones eran hombres, antes sabidos por el tiempo que por la industria. Sonó en el pecho un diabolico susurro, sentí que me elevaba lo así. Me acomé y grité delirantemente. Al pie de la montaña se debatían sin parar un amoso trapero, entorpecido por escorbuto y arena en la ofensiva arquetipos repugnancia. Digo el último solo el bajo al primero la evidente Ciudad de los Inmortales. La punta, arco, frontispicio y foco al fundamentos era una mezcla de pintura. Un compañero de nichos conguales, analizó el mi, sorriban la montaña y el suelo. **En la arena había pocas de poca hondura, de esos resguisos agujeros y de los muchos emerges hombres de piel gris, de habla negligente, demudas.** Cui entorpecido pertenecía la estirpe bestial de los trogloditas, que intentan las riberas del gullo Avilaigo y las gatas silógicas, no me movía de que me hubieran y de que devoran sacrosantos.

YO **Marco** **FLAMINIO** **rufo** **TRIBUNO MILITAR**

que alguna vez con

entre los la atroc. dea de los bárbaros y mi. cudi

se puede usar de forma deliberada y creativa para crear un efecto.

⇒ Acabados

Los acabados de impresión abarcan una amplia gama de procesos que dan el toque final a un diseño cuando el soporte está impreso. Estos procesos incluyen el troquelado, el relieve, el grabado en seco, la impresión por calor, el barnizado y la serigrafía, entre otros, y pueden transformar una publicación de aspecto común en algo más llamativo.

Los procesos de acabado pueden aportar elementos decorativos a una obra impresa, como el brillo de una impresión por calor, o propiedades relativas a la textura, como las producidas por un relieve o un grabado en seco. Las técnicas de acabado también pueden proporcionar una funcionalidad añadida a un diseño e incluso ser una parte integrante del formato de una publicación.

Por ejemplo un troquelado altera el producto físico, cambiando su forma o proporcionando una abertura a través de la cual se pueden ver otras partes de la publicación. Aunque la aplicación de las técnicas de acabado de impresión marca el final del proceso de producción, estas técnicas no deberían ser consideradas al final del proceso sino una parte integral del diseño, que deben tenerse en cuenta en la fase de planificación.

⇒ Troquelado

El troquelado es un proceso que utiliza un troquel de acero para cortar una sección específica de un diseño. Se utiliza principalmente con fines decorativos y para realizar el rendimiento visual de una publicación. Además de alterar la forma de un diseño para realzarlo visualmente, un corte de troquel puede tener un propósito funcional.

⇒ Plegado

Los diferentes métodos de plegado de los pliegos producirán distintos efectos creativos y ofrecerán diversas funcionalidades y formas de organización.

⇒ Desplegables

Un desplegable es una hoja de papel plegada que se une a una publicación para tener más espacio para mostrar un elemento visual o una imagen en concreto.

⇒ Valor añadido

Las técnicas de impresión y de acabados proporcionan la oportunidad de añadir valor a una publicación impresa. El uso de dichas técnicas suponen sin duda un mayor coste de impresión, pero también puede ayudar a que un material se comuniqué eficazmente y en más dimensiones. Por ejemplo, añadir barniz directo al diseño de una cubierta aportará una propiedad táctil que puede traducirse en una mayor calidad percibida. El lector puede asociar esta mayor calidad con el producto u organización del que proviene la publicación.

SINTESIS

El objetivo de un diseño editorial es sobre todas las cosas conseguir un balance entre el texto, la imagen y la diagramación, con el fin de mostrar el mensaje de su contenido, solo así este gozará de un valor estético y colaborará con la comercialización del mismo.

El eje estético que se le dé al libro viene de la mano con el concepto que contiene una publicación y teniendo en cuenta condiciones como son la impresión y los acabados, darán un valor agregado a cada página que este contenga.

REFERENCIAS

Bhskaram, Lakshmi. Que es el Diseño Editorial. Avella, Natalie. Diseñar con Papel.



la fotografía
TIPOS DE LENTES



Una lente contiene un mecanismo de diafragma ajustable. Variando el tamaño de la apertura, en modo manual de operación de la cámara, se puede modificar la cantidad de luz que llegará al carrete o al sensor de imágenes. Esto permite un gran control sobre la exposición. Profundidad de campo, o rango de nitidez aceptable dentro de un escenario.



Cómo funcionan

Las lentes fotográficas de hoy día son mecanismos complejos. En el interior de su estructura externa contienen una serie de elementos, tanto cóncavos como convexos, cuyo objeto es enfocar rayos de luz sobre el carrete o el sensor digital de imágenes, para crear una imagen.

Para generar una imagen nítida, una lente debe tener una alta capacidad de resolución (capacidad para definir con claridad detalles intrincados) y buen contraste (distinción bien definida entre áreas luminosas y oscuras). Las funciones más importantes de las lentes incluyen control sobre los siguientes factores:

Exposición, o brillo relativo de una foto.

La exposición se controla ajustando el anillo de apertura de la lente o un cuadrante electrónico en el cuerpo de la cámara para cambiar el número f de apertura del diafragma.

La profundidad de campo se puede modificar variando el tamaño de apertura. Sólo el punto enfocado es críticamente nítido en una imagen, pero algo de nitidez se extiende por detrás del tema y por delante de él. Para maximizar el rango de nitidez, se debe seleccionar una apertura pequeña, como $f/16$. Si se quiere minimizar la profundidad de campo (para "suavizar" el primer y el segundo plano) debe seleccionarse una apertura grande, como $f/4$.

Enfoque crítico, o punto exacto de máxima nitidez

El enfoque crítico se controla con el anillo de enfoque de una lente. En una cámara con autofocus, el sistema se puede ajustar para que establezca el enfoque automáticamente. Especialmente en fotografía de primeros planos, el proceso de enfoque del área del tema más importante es esencial. Por ejemplo, se podría establecer el enfoque crítico en el ojo más cercano para un retrato, o en el estambre o el pistilo de una flor en el caso de fotografías de naturaleza.

Ampliación de la imagen, o ajuste del tamaño en el encuadre

La ampliación de la imagen se controla con la lente, hasta cierto punto. Por supuesto, se puede ampliar un tema en el encuadre simplemente acercándose a él. Si no es posible

acercarse físicamente, se puede utilizar un teleobjetivo, como el de 200 mm. o 300 mm, o uno de mayor distancia focal. Las lentes largas de los teleobjetivos están diseñadas para conseguir un encuadre ajustado de un tema distante, como el portero de un partido de fútbol profesional o un águila en una rama. La lente amplía el tema, haciendo que aparezca más grande en el encuadre. La ampliación de la imagen se controla con la lente, hasta cierto punto. Por supuesto, se puede ampliar un tema en el encuadre simplemente acercándose a él. Si no es posible acercarse físicamente, se puede utilizar un teleobjetivo, como el de 200 mm. o 300 mm, o uno de mayor distancia focal. Las lentes largas de los teleobjetivos están diseñadas para conseguir un encuadre ajustado de un tema distante, como el portero de un partido de fútbol profesional o un águila en una rama. La lente amplía el tema, haciendo que aparezca más grande en el encuadre.

Ángulo de visión, o cobertura del tema

Se determina mediante la distancia focal de la lente. En una cámara SLR de 35 mm, una lente de 20 mm abarcará un área mayor de una escena que nuestros propios ojos, puesto que el ángulo de visión es extremadamente amplio.

➤ *Lentes cortas*

Normales que van de 40 a 55mm. Los de 50mm ofrecen un campo similar al del ojo humano. En el formato de 35 mm, una lente de 50 mm a 55 mm se considera “normal”. En muchas cámaras SLR digitales, una lente de 35 mm es más “normal” debido al multiplicador de la distancia focal mencionado previamente. Una lente normal ofrece un ángulo de visión aproximadamente igual al del ojo. Excepto en primeros planos exagerados, una lente normal genera fotos de aspecto “natural” o en perspectiva, sin distorsión. La escena de una fotografía se parece mucho a como se recuerda. Antes de que las lentes con zoom se hicieran tan populares, casi todas las cámaras SLR se vendían con una lente de 50 mm. Algunos

fotógrafos todavía la utilizan, puesto que pesa poco, es económica, útil cuando hay poca luz y produce una calidad de imagen excelente.

➤ *Gran Angulares*

De 28 a 35mm que abarcan un campo que va de los 60° a los 180°, por lo que son muy usados en fotografía de gran campo.

Consideremos algunos factores comunes a las lentes gran angular. Cuanto menor sea la distancia focal, más pronunciada será cada una de las siguientes características.

Una cobertura amplia del tema En una cámara de 35 mm, una lente de 28 mm ofrece un ángulo de visión que se puede comparar al de los propios ojos. Si se cambia por una lente más corta, como la de 20 mm, la diferencia será sustancial.

Con esta longitud, se obtiene un ángulo de visión extremadamente amplio, que incluye más elementos en una foto de los que pueden ver los ojos sin recorrer el entorno con la vista.

Gran profundidad de campo Con lentes cortas, se puede mantener toda una escena dentro de un enfoque razonablemente nítido desde el primer plano hasta el último plano.

Con una lente de 24 mm, por ejemplo, se puede representar un camión con remolque entero (desde el parachoques delantero hasta el parachoques trasero) con la suficiente nitidez cuando está formando un ángulo. Naturalmente, la mayor profundidad de campo se consigue con pequeñas aperturas, como f/22, especialmente cuando no nos acercamos demasiado al tema.

||| SINTESIS

Luego de la resolución de una cámara el factor más importante es el lente ya que para sacar fotos de gran calidad la cámara deberá tener un lente de buena calidad, cada lente tiene su función la misma que afecta a la imagen que podemos ver ya que las baratas de 35mm traen lentes fijos los cuales no nos dan mucha libertad al momento de realizar una captura, por otro lado lentes como los gran angulares pueden abarcar mayor tamaño de un campo de visión pero en cambio al mirar a corta distancia tienden a distorsionar, por tal razón existen muchos lentes que nos pueden ser útiles dependiendo de la distancia y de lo que queramos capturar.



Para tomar un retrato de cara y hombros, se podría utilizar distancias focales del teleobjetivo moderadas, como 85 mm a 135 mm. Este rango permite disparar desde una distancia cómoda. El resultado es que los rasgos faciales de la persona no aparecerán distorsionados.

Perspectiva ampliada o “exagerada” Con distancias focales muy cortas, los objetos de una escena aparecen demasiado alejados en la foto. En realidad, esto es una ilusión óptica que distorsiona el tamaño relativo de los objetos.

Los objetos que están muy cerca de la lente aparecen inusualmente grandes (exagerados), lo que le da mayor fuerza a la escena, todo lo que se encuentre a mayor distancia se “empuja hacia atrás” y se representa mucho más pequeño de lo que el ojo percibe.

➤ *Teleobjetivos*

De 135mm a 500mm y más, nos ofrecen un campo de hasta 31°, por lo que usan para fotografías de objetos más definidos.

Los teleobjetivos vienen con la distancia focal fija. Los telescopios se pueden considerar como teleobjetivos de gran distancia focal.

Las lentes con una distancia focal mayor que aproximadamente 60 mm se llaman por lo general teleobjetivos, que pueden tener longitudes de hasta 1200 mm. Los teleobjetivos sirven para resolver problemas.

➤ *Ángulo de visión estrecho*

Un teleobjetivo sólo cubre una pequeña parte de lo que ven los ojos. De este modo, es más fácil excluir elementos que pudieran distraer la atención del centro de interés. Se atrae la atención del espectador

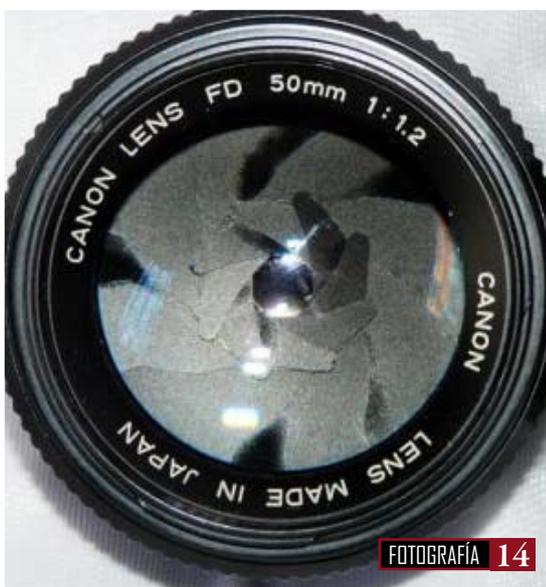
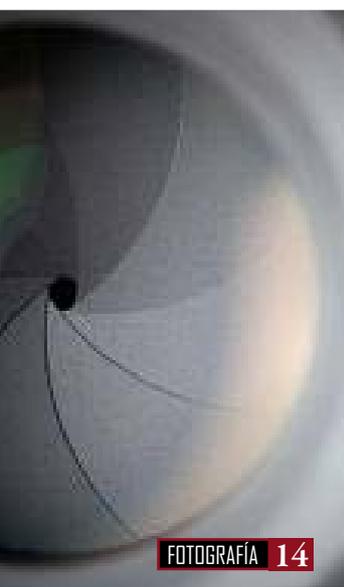
directamente al tema que se pretende.

Lentes de baja dispersión Todos los fabricantes de lentes ofrecen algunos teleobjetivos y zooms con elementos de cristal de baja dispersión. Estos elementos proporcionan dos ventajas prácticas: mayor nitidez, particularmente en los extremos del encuadre, y mejor presentación del color. Gracias al diseño de lentes con PC y la fabricación asistida por robótica, la producción de algunos tipos de elementos de baja dispersión ya no resulta cara. Por ello, se pueden encontrar incluso en zooms de teleobjetivos asequibles.

➤ *Zoom*

En las que un mismo lente nos da distancias focales intermedias que van desde los 28mm hasta los 200mm o más, pero se debe tener en cuenta que la calidad óptica del zoom es inferior a los de los teleobjetivos. En este último punto es recomendable que las distancias focales del zoom no sean muy extremas la una de la otra (Ej. 35 - 200mm) ya que la calidad será aún menor. En una época, la mayoría de los fotógrafos tenían lentes con una sola distancia focal: una lente de 28 mm, una lente de 50 mm y una lente de 300 mm, por ejemplo. Hoy día, tanto los aficionados como muchos fotógrafos profesionales prefieren lentes con zoom para casi todos sus disparos. Esto es comprensible, puesto que una lente con





Con la mayoría de las lentes, independientemente del tipo, el rendimiento óptico suele ser mejor con $f/8$ o $f/11$, las aperturas medias. A no ser que necesites usar otras aperturas para control de la profundidad de campo, dispara con $f/8$ o $f/11$ para obtener la máxima nitidez.

zoom les permite cambiar la distancia focal al instante, sin tener que pararse a cambiar la lente.

Peso y tamaño Las lentes con zoom tienden a pesar más y ser más grandes que sus equivalentes de distancia focal fija. Por otra parte, una lente con zoom sencillo, como el modelo de 28-200 mm, es relativamente compacta y ligera de peso en comparación con las diversas lentes a las que puede reemplazar.

Apertura variable Algunas lentes con zoom costosas tienen una apertura máxima constante. Pero los zooms más asequibles tienen una apertura variable. Esto significa que el tamaño real de apertura disminuye al aplicar el zoom hacia distancias focales mayores. Supongamos que establecemos $f/4$ en un zoom $f/4-5,6$ de 70-200 mm. La apertura será $f/4$ en su extremo corto pero se reducirá progresivamente al aplicar el zoom hacia el extremo largo. Hacia aproximadamente 150 mm, será $f/5,6$. Esto significa que tendrás que usar una velocidad de obturación mayor, lo que incrementará el riesgo de desenfocar la imagen por movi-

miento de la cámara al tema.

Calidad óptica Las lentes con zoom muy asequibles, especialmente las que varían de gran angular a teleobjetivo, no son para profesionales. Aun así, los zooms de 28-200 mm más recientes de este tipo de fabricantes prestigiosos son muy buenos. Son apropiados para copias de 10 cm x 15 cm de gran nitidez y buenas de 20 cm x 30 cm. Si necesitas calidad superior, considera uno de los zooms con cristal de baja dispersión o esférico y evita los modelos baratos.

λ *Ojo De Pez*

De 5 a 18mm, tienen un ángulo visual extremadamente grande: 180° y más, por lo que su uso en astrofotografía tiene un aspecto más bien artístico.

Lentes de ojo de pez Las lentes de ultra gran angular, con un ángulo de visión de 180 grados (o incluso mayor en algunos modelos) se llaman de ojo de pez. Existen con distancias focales de 6 mm a 16 mm. También se pueden encontrar adaptadores que simulan un efecto de ojo de pez en cualquier objetivo gran angular. Las lentes

de ojo de pez producen una distorsión considerable: líneas en la curva de la imagen o curvado hacia fuera.

Hay dos tipos distintos de lentes de ojo de pez. El ojo de pez “circular” produce una imagen redondeada característica en el centro de un encuadre de película rectangular con cobertura completa de 180 grados, y tiene pocas aplicaciones en la fotografía en general. El tipo “diagonal” o “de encuadre completo” genera una imagen rectangular, aunque las líneas cercanas al extremo del encuadre están curvadas. Este último tipo puede ser útil para crear imágenes de habitaciones muy pequeñas o para fotografía interpretativa con efectos poco usuales.

➤ Otras lentes

Además de los principales tipos de lentes, debes conocer otros tipos y algunos accesorios. Con frecuencia, verás los siguientes tipos anunciados.

Lentes con espejos También llamadas “réflex” y “catadióptricas”, estas lentes asequibles de 500 mm y 600 mm son ligeras de peso y compactas.

Estas lentes utilizan espejos para desviar la trayectoria de la luz, permitiendo utilizar un cilindro físicamente corto. En lugar de una docena de elementos ópticos pesados, sólo se requieren unos pocos, lo que mantiene el peso al mínimo.

Al mismo tiempo, la calidad de la imagen no es tan buena como con los teleobjetivos convencionales y tienen otros inconvenientes a cambio de su elevado alcance. El más importante es su pequeña apertura. Normalmente es f/8, y es fija, así que no se pueden cambiar los números f de apertura del diafrag-



ma. Dado que f/8 es una apertura bastante pequeña, una exposición correcta requerirá velocidades de obturación altas. Utiliza un trípode para evitar los efectos de los movimientos de la cámara y una película rápida ISO 800 para impedir que el movimiento de la cámara o del tema haga la imagen borrosa. Las lentes con espejos también captan toques de luz desenfocados, como figuras con forma toroide en lugar de gotas redondas y sólidas más agradables.

Convertidores: A muchos entusiastas de la fotografía de naturaleza o deportes les encantaría tener un teleobjetivo profesional rápido de 500 mm o 600 mm f/4, pero pocos de ellos pueden justificar el elevado costo. Exis-

te una alternativa razonable que es mucho más reducida y asequible: el convertidor, tele convertidor o multiplicador. Disponible en modelos con factor de aumento 1,4 (1.4x) y 2 (2x), amplían la distancia focal efectiva de una lente más corta. Si, por ejemplo, ya tienes un teleobjetivo de 200 mm f/4, un convertidor 1.4x lo transformará en una lente de 280 mm f/5,6, y un convertidor 2x en una lente de 400 mm f/8.

➤ Lentes Macro

El término “macro” simplemente se refiere a la capacidad de enfoque de cerca de una lente.

Algunas lentes se han diseñado para enfocar

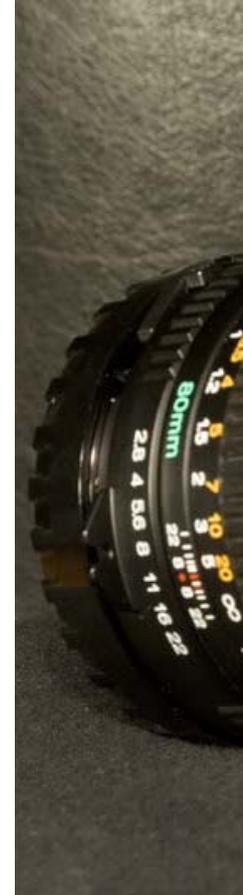
Accesorios

➤ Filtro

Lámina de cristal, gelatino o acetato que absorbe o transmite una parte específica de la luz que lo atraviesa con el fin de modificar el tono o el color de esa luz o de alterar o deformar la imagen. Algunos se emplean en el positivado, aunque la mayor parte se usa montada en el objetivo de la cámara, tanto en blanco y negro como

en color. En blanco y negro es familiar el empleo de un filtro amarillo para oscurecer el cielo; en efecto, la película en blanco y negro es especialmente sensible a la luz azul, por lo que en circunstancias normales el cielo aparece pálido en las copias; el filtro amarillo deja pasar las luces roja y verde y absorbe la azul procedente del cielo, que queda así oscurecido y con nubes

más blancas y contrastadas. El filtro naranja produce el mismo tipo de resultados, pero más intensos. Los filtros usados de esta forma se llaman de contraste, y a veces de corrección, aunque este término no es aconsejable por inducir a confusión con los verdaderos filtros de corrección o de conversión de color (CC), usados en fotografía en color para corregir las pequeñas diferencias de temperatura de color entre la fuente luminosa y la película para luz artificial.





FOTOGRAFÍA 16



FOTOGRAFÍA 17



FOTOGRAFÍA 18

a distancias muy cortas. Estas verdaderas lentes macro te permiten reproducir un tema diminuto con una ampliación de 0,5 a 1: como a la mitad del tamaño natural o al tamaño natural en una diapositiva o un negativo. Para obtener más información sobre estas lentes y los accesorios para enfoque próximo, lee el artículo “Cercano y personal: sugerencias para macrofotografía”.

➤ *Control de perspectiva*

Como mencioné antes, puedes tener problemas con la perspectiva distorsionada si inclinas la cámara hacia arriba. Esto supondrá un problema especialmente si quieres fotografiar temas de gran altura, como árboles o

edificios. Para resolverlo, algunos fabricantes crean lentes especializadas para “control de la perspectiva” o lentes T/S (“Tilt and Shift”), es decir, con inclinación y basculamiento, que te permiten inclinar únicamente la lente, respecto a su eje. La cámara y la película permanecen paralelas al tema, de modo que la perspectiva será más precisa. No obstante, son muy caras y están pensadas especialmente para fotografía arquitectónica profesional.

REFERENCIAS

- <http://aprendiendofotografia.blogspot.com/2008/07/tipos-de-lentes-fotograficos.html>
- Digital Photography for 3D imagining and animation, 2007

Los zooms profesionales de 70-200 mm, 80-200 mm y similares están diseñados normalmente para producir una excelente calidad de la imagen con convertidores de la misma marca. Pero, muy pocos zooms asequibles generarán una calidad de la imagen muy alta de todos los tiempos.

➤ *Parasol*

Sencillo accesorio para el objetivo, por lo general de goma o metal, que lo protege de la luz procedente de fuera del campo de visión y que constituye una de las más importantes causas de flare. Cada longitud focal exige un parasol particular, de ángulo ligeramente mayor que el del objetivo. Naturalmente el parasol de una tele cortaría por los bordes la imagen formada por un objetivo gran angular o normal.

➤ *Trípode*

Soporte con tres patas, frecuentemente telescópicas, articuladas por un extremo a una cabeza a la que sujeta la cámara. Los hay de varios tamaños, desde los muy grandes para estudio, tan voluminosos como un mueble, hasta los diminutos de mesa, que caben cómodamente en un bolsillo. Los trípodes para cámaras de 35 mm y formato mediano son por lo general de aluminio, que combina resistencia y durabilidad con ligereza. Los pies son de goma

o nylon, y ocultan unas espigas aguzadas para clavarlas en el suelo cuando se trabaja en exteriores sobre un terreno no muy firme. La cabeza sobre la que se monta la cámara suele tener una articulación de rótula o varios movimientos independientes; la articulación de rótula no es más que una esfera que gira libremente en el interior de un alojamiento hueco, en el que puede fijarse con un tornillo de presión; las cabezas de movimientos independientes permiten mover la cámara con la misma libertad.

análisis HOMÓLOGOS



➤ *QUITO PROFUNDO*

18 meses de en la realización y con una gran presupuesto.

➤ *Simón Brauer*

Hay fotografías en 3D que se venden entre los \$ 250 y \$ 380. Mientras, el libro Quito profundo se lo puede adquirir en \$ 40 e incluye dos gafas.

➤ *Forma*

Libro de 98 páginas recoge 39 fotografías en 3D.

Es un libro de gran formato.

Posee una buena impresión en papel regular mate.

➤ *Función*

El uso del lente gran angular genera un mayor campo en la captura de un escenario pero sin embargo genera una distorsión de los elementos cercanos, es notorio esto en muchas imágenes donde vemos algunos elementos con un volumen inusual que nos aleja un poco del verdadero objeto fotografiado.



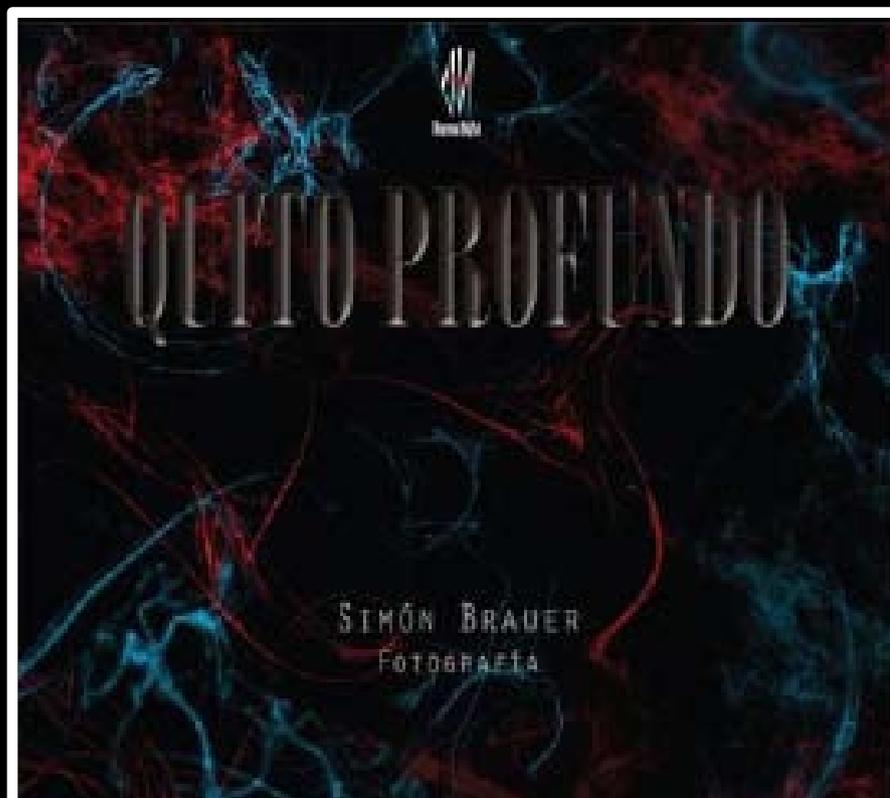
➤ *Tecnología*

Fotografías logradas con lentes de espejos, en otros un doble disparo con grandes angulares.

Están sometidas a un proceso de post procesado, de blanqueado o cross press. Las imágenes presentadas están en rojo y cyan para ser observadas con anáglifos.

➤ *Conclusión:*

Es un buen libro con fotografía en 3D de buena calidad sin embargo existen detalles como las imágenes tomadas con el lente de ojo de pez que distorsiona la realidad de los objetos lo cual consideramos que no es apropiado porque no muestra la verdadera belleza de un objeto, la fotografía de personas es interesante pero a su vez no apropiado para nuestro libro ya que resulta más atractiva gustar de la profundidad de objetos arquitectónicos y elementos de un escenario.



Casa de la
Fundación

Alcalde del Distrito Metropolitano de Quito y la Fundación Municipal Teatro Nacional Sucre

Tienes el agrado de invitar a Quito al lanzamiento y exposición de

QUITO PROFUNDO
el primer libro ecuatoriano de fotografía en 3D

del 7 al 24 de Octubre del 2010

Fecha de lanzamiento: Jueves 7 de Octubre, 19h00

Dirección: Casa de la Fundación Municipal Teatro Nacional Sucre
Maubí y Guayaquil (Plaza del Teatro)
Horario de atención: 10h00 a 16h30 (vientes a domingo)
Teléfono: 293 1161

FOTOGRAFÍA 19



FOTOGRAFÍA 20

3D!

⇒ *Forma*

En todas las revistas donde pudimos apreciar el uso de 3D estas destacaban mostrando sus imágenes en página completa, salvo contadas excepciones donde la imagen era complemento de texto donde el editor jugaba con la diagramación en este caso el 3D ocupaba una parte de la misma. Los formatos variados desde 20,5 x 27cm a 23 x 30 cm.

⇒ *Función*

Las imágenes en 3D cumplen su función mostrando la belleza de lo que anuncia cada portada, sin embargo las imágenes mostradas no son muchas por lo cual el comprar una revista para ver 5 o 6 imagen resulta algo escaso.

⇒ *Tecnología*

Se usan anáglifos convencionales, y las fotografías están realizadas algunas con usos de cámaras 3D mientras que otras con un atril corredizo.





Conclusiones del Dignóstico

⇒ *Estereoscopia.*

Con la información recolectada en libros e internet podemos tomar las experiencias de personas que han trabajado con esta técnica además podemos apreciar la evolución de esta hasta nuestros días, gracias a ello la aplicación que le vamos a dar al libro será experimental ya que queremos llegar más lejos una imagen en 3d con el apoyo de recursos tecnológicos y diseño.

⇒ *Editorial*

La teoría y homólogos que pudimos apreciar por medio de este estudio nos lleva a elegir el formato adecuado para nuestro producto además de elegir correctamente , cromática, tipografía y también a probar los recursos que cuenta al momento de producir los acabados para realizar la belleza de un libro.

⇒ *Fotografía*

Con la información recolectada y la incursión personal en la fotografía aplicamos los conocimientos que estamos aprendiendo para lograr un trabajo muy profesional además de esto las experiencias puestas en juego.



CAP.- 2

PROGRAMACIÓN



LIBRO DE GRAN FORMATO

FORMA

- Formato.
- Contenidos del libro.
- Iglesias escogidas.
- Tipografía.
- Cromática.
- Fotografía.
- HDR.
- Mercadeo-

FUNCIÓN

TECNOLOGÍA

- Equipo fotográfico.
- Los anaglífos.
- Métodos
- Acabados impresión



el libro de **GRAN FORMATO**

Tapa dura y una exquisita edición que desbordan con información y maravillosas fotografías e ilustraciones acerca de un determinado tema, se caracterizan por un gran contenido de imágenes sobre obras de artistas, plásticos, danzas, ritmos musicales, patrimonio arquitectónico e histórico, diseño y fotografía, etc. Ejemplares únicos con cuidadas y lujosas encuadernaciones que los convierten en objetos artísticos.



Decidimos usar el concepto de libro de arte o también llamado de objeto para trabajar en el proyecto, para ello debemos empezar tomando las consideraciones que este producto debe llevar, entre las primeras encontramos que el libro es una pieza de admiración donde la imagen y el texto se conjugan, donde predomina ella sobre este.

Para dar más explicaciones sobre lo que estamos realizando citaremos información citada de la nortamericana Susan Gosin, experta en libros de artista, que nos puede explicar más sobre el tema.

¿Cómo hay que ver un libro de artista?

Hay que apreciar la verdadera calidad de lo que se tiene en la mano. Estos libros son para contemplar. Puede leerlos, pero también mirar lentamente cada parte, pues cada cosa importa. Un libro de artista es un gran esfuerzo hecho por muchas personas para compartir algo. Uno debe apreciar eso. Es muy interesante que hay diferentes niveles de percepción y comprensión

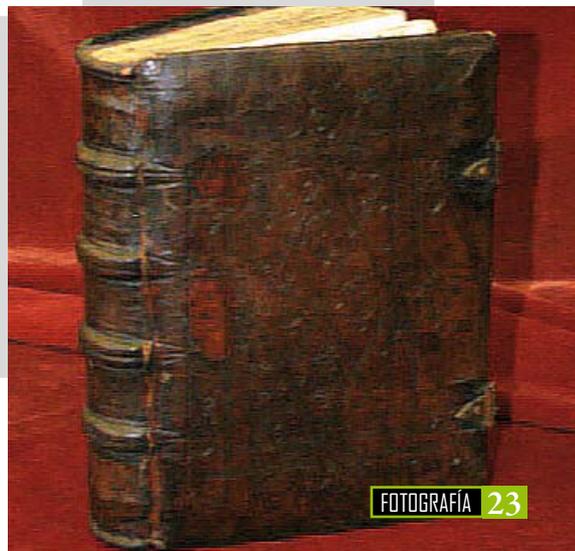
porque un libro puede comprometer uno o varios conceptos, además es algo muy especial porque cabe en tu mano y puede comunicar de manera diferente.

➤ *¿Qué características tiene?*

Bueno, es algo muy personal. Contestar eso es como decir qué busca una persona en su amante. Debes sentir que el libro tiene un buen exterior, pero debe satisfacer en el interior. Es difícil de expresar porque hay cosas que tienen muchos niveles de significados en el transcurso del tiempo. En algunos casos, tiene que ver con qué ha significado para otros y cuánta gente tuvo el privilegio de tenerlo en la mano. Esto es algo que sucede con las pinturas, pero con los libros de artista pasa que además de la experiencia visual hay una experiencia táctil, es algo que es hecho por un ser humano y no por una máquina, y en eso hay también una experiencia. Lo mismo que en la textura del papel cuya elaboración recoge muchas técnicas, secretos y todo un proceso.



FOTOGRAFÍA 22



FOTOGRAFÍA 23



FOTOGRAFÍA 24

¿Hay muchas clases?

Sí. Hay unos que son únicos, son como una escultura, a veces. También hay otros en los que no se emplean materiales especiales sino que son hechos por miles en papeles de baja calidad. En estos se pierde un poco la esencia, la memoria del libro del artista, deja de ser objeto y se vuelve más comercial. Hay otros con ediciones limitadas digamos de 25 o 50 ejemplares -lo que yo produzco-. Nunca un libro es igual al otro porque son hechos a mano, pero todos tienen la misma calidad. En una categoría más general pueden encontrarse ediciones de 100 a 200 libros, que se consiguen a un precio razonable.

¿Cómo es el coleccionismo de libros de artista?

Es un mundo inmenso. En términos de coleccionar arte, los libros son los que te dan más por el dinero que inviertes. Esto porque consigues algo bien hecho, fácil de guardar, más que una gran pintura porque para un cuadro hay que agregar incluso el costo del marco, que no es barato, y tienes que tener a veces una gran pared. El libro se puede guardar y mostrar de una forma segura. Por otro lado, en los libros, a menudo hay muchas imágenes de un artista o de varios artistas, entonces es como comprar una gran muestra. Además, hay un placer adicional si el libro tiene impresos poemas o textos, porque tienes no solo un libro de artista sino un libro para leer.

¿Cómo se conservan?

En una caja. En Estados Unidos se consiguen en lugares especializados. Otros los guardan en mesas cubiertas por vidrio y los ubican ahí por una temporada para luego cambiarlos por otros. Lo mejor es hacer cajas con materiales naturales que no tienen la acidez de algunos cartones, pues esa acidez de los químicos dañan los libros. Adentro se pueden cubrir con un papel que también sea natural.

¿Algún consejo para el que quiera empezar a coleccionar?

Hay que empezar de una forma modesta, sin hacer grandes inversiones. Luego, con el tiempo, aprenderá a enfocar la atención. Cuando tenga la oportunidad vaya a bibliotecas públicas toque, mire, y pregúntele a los libreros qué es lo que les gusta, cuáles son sus favoritos, pues ellos son los que saben.

De los Libros Objeto

La historia es cíclica. Es conocido que los hechos se repiten, no en invariable sucesión, sino en espiral ascendente.

El libro-objeto es la primaria expresión de la necesidad humana de registrar, en forma transportable, todas aquellas ideas, valores, sucesos, etc. considerados de interés personal ó común.

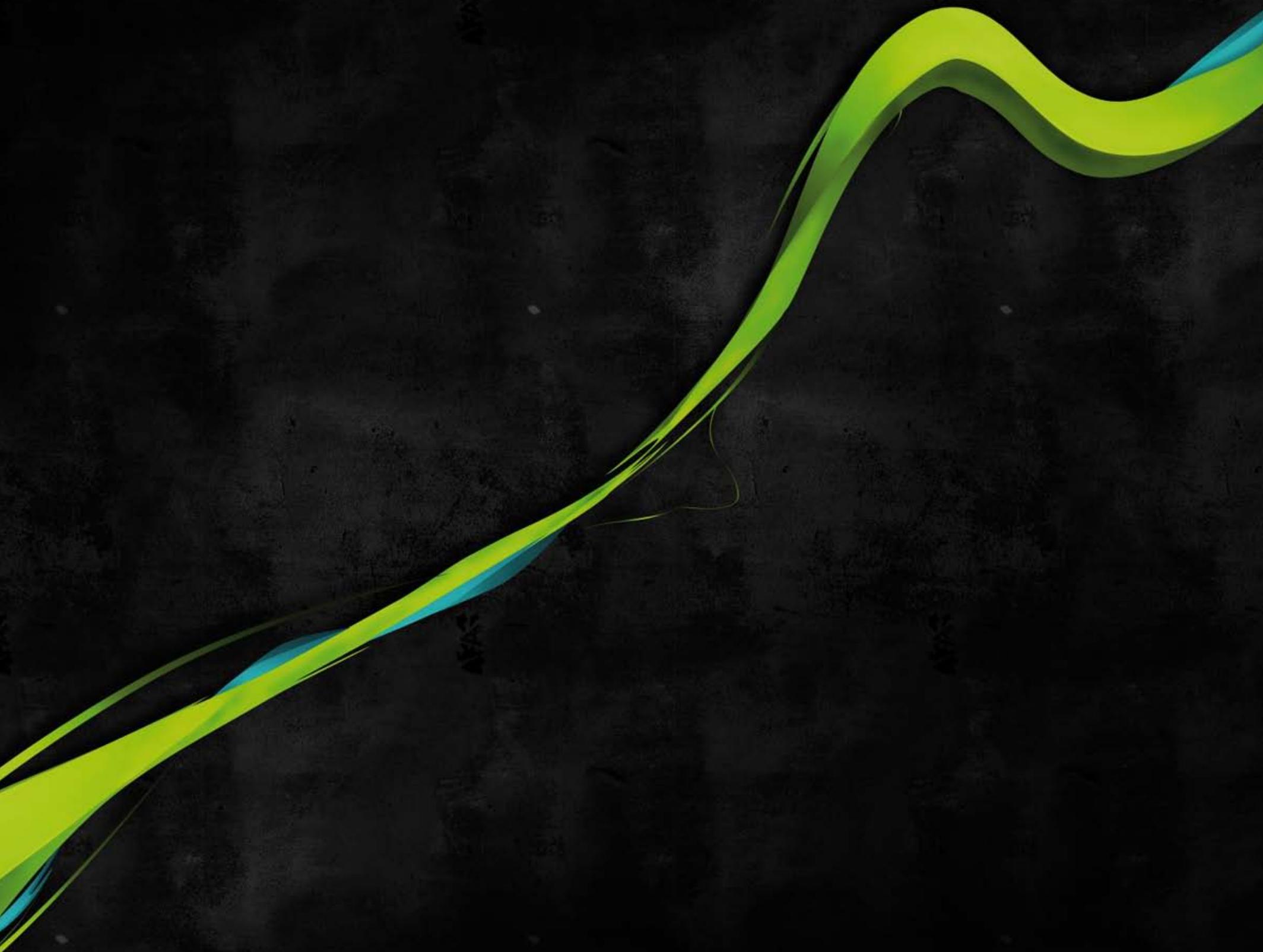
Toda cultura tiene sus libros-objeto. Los tibetanos, aztecas, mayas, hindúes, celtas, egipcios, con los materiales de su entorno y la experiencia e intereses de sus pobladores, crearon una gran variedad de objetos artísticos en los que la escritura y las imágenes visuales continúan comunicándose con el hombre, su artífice.

En los inicios del Tercer Milenio, el Libro-de-Artista es un artefacto que condensa los impulsos genéticos de la cultura humana. Un libro-objeto no se lee, en el sentido común del término: más bien propone al destinatario una serie de experiencias sensoriales y de ideas, todo de manera dinámica, pues requiere de su colaboración para completarse. Por ello, el libro-objeto sólo lo es en la medida en que alguien interactúe con él. Entonces se incorpora y nos habla, dialoga con nosotros.

El libro-objeto es eso: diálogo, conexión cósmica, puente y metalenguaje intemporal para que amplíemos y enriquezcamos nuestra experiencia vital.

REFERENCIAS

<http://www.vive.in/libros/articulos/home/>



FORMA

Formato

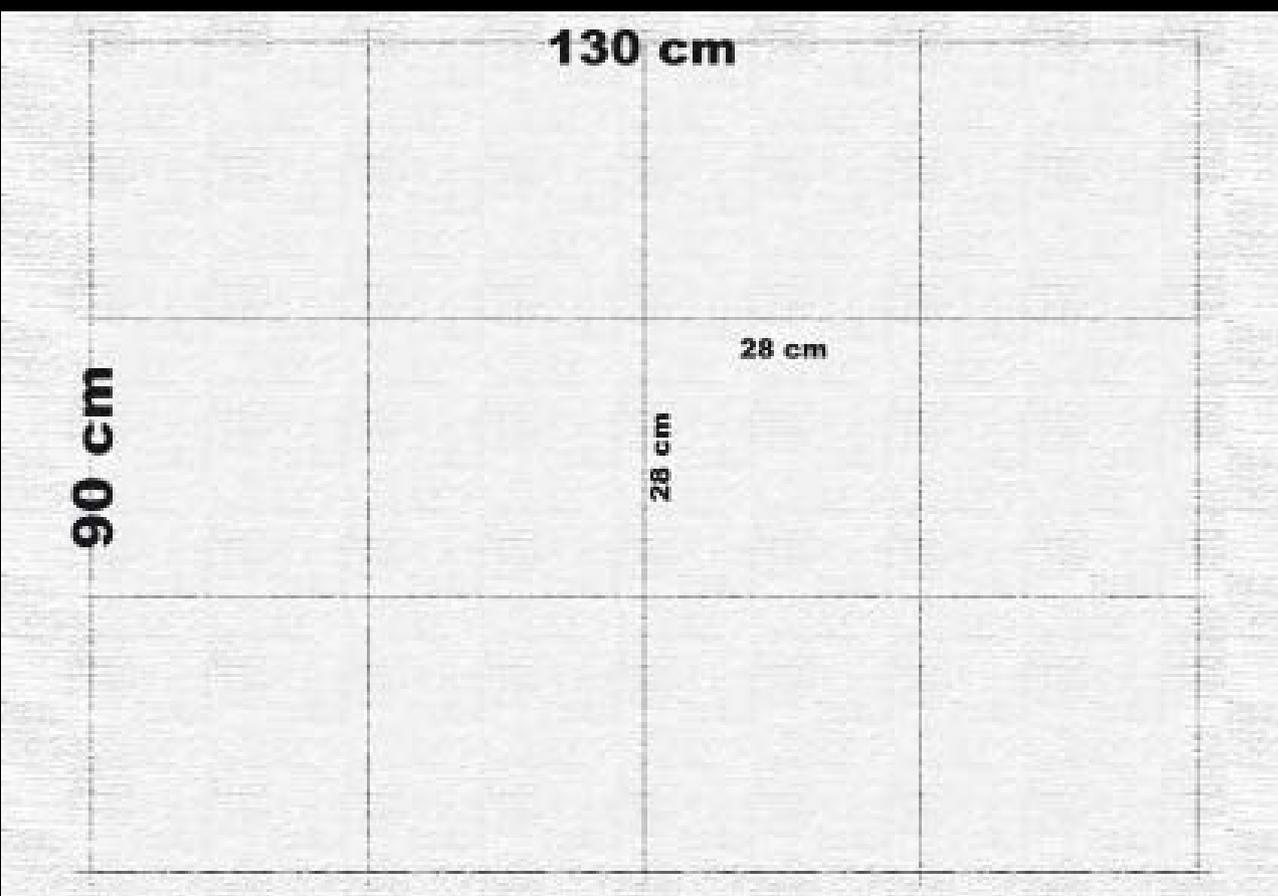
El papel para la impresión que se utilizará, es couche de 200 gr.

Es un papel que nos ayuda mucho en cuanto la calidad de terminado y de impresión.

El formato del papel couche, para la imprenta es de 130 cm de ancho por 90cm de alto partiendo de estas dimensiones decidimos realizar el libro con dimensiones de 28cm por 28cm.

El formato nos permitirá ajustar las fotografías al máximo.

Las imágenes 3D, mientras más grande es el formato, hay una mejor visualización de la profundidad por este motivo la decisión de hacer un libro de amplias dimensiones, tomando en cuenta los beneficios económicos que nos proporciona estas dimensiones en el formato del papel couche.





Contenidos del libro

La publicación a realizar consiste en un sistema de libros (colección), su contenido se basará en información que se recoleccione acerca de las iglesias patrimoniales de Cuenca, acompañado de fotografías estereoscópicas internas y externas.

- Créditos
- Cuenca patrimonio
- Centro histórico
- Iglesias patrimoniales de Cuenca
- Mapa de la ciudad
- Fotografías

⇒ Iglesias

Las iglesias patrimoniales son:

- Iglesia del Carmen
- Catedral de la Inmaculada
- Catedral vieja
- Iglesia del Corazón de Jesús
- Iglesia de San Sebastián
- Iglesia del Santo Cenáculo
- Iglesia de María Auxiliadora
- Iglesia de Santo Domingo
- Iglesia de San Francisco
- Iglesia de San Alfonso
- Iglesia de las Conceptas
- Iglesia de Todos Santos

Iglesia del Carmen:

Construida aproximadamente en 1730, esta pintoresca iglesia situada junto a la Plaza de las Flores es una de las más antiguas de la ciudad y constituye una de las pocas muestras de la arquitectura religiosa colonial en Cuenca. Su planta es de estilo renacentista y su fachada se encuentra adornada por una elegante portada tallada en piedra, en la cual se observan interesantes esculturas de tipo barroco como las columnas salomónicas que enmarcan la puerta y las imágenes de San Pedro y San Pablo a los lados. En el interior se destaca el bello retablo colonial de corte

neoclásico y el púlpito cubierto de pan de oro y espejos. Llamam también la atención el cielo raso con sus pinturas murales y en la parte posterior, el coro completamente cubierto con una malla, que tenía la finalidad de cubrir a las religiosas de claustro (carmelitas del convento contiguo) que ingresaban a cantar en él durante servicios especiales.

Ubicación: Calle Sucre y Padre Aguirre.

REFERENCIAS

www.cuenca.com.ec - Fundación Municipal Turismo para Cuenca



Catedral de la Inmaculada

Representa el más grande e importante monumento a la fe de los católicos cuencanos. Los planos de la catedral fueron elaborados por el hermano rectorista alemán Juan Bautista Stiehle, quien siguiendo los lineamientos dados por el Obispo León Garrido, diseñó un templo de dimensiones colosales, cuya construcción empezó en el año de 1885 y se prolongó por casi cien años. Esta edificación combina varios estilos arquitectónicos, predominando el románico en su forma general. Se pueden apreciar elementos góticos, como son los tres grandes rosetones, las ventanas biforas de la fachada, los torreones y los vitrales de los muros. El estilo renacentista está representado principalmente por

las tres grandes cúpulas cubiertas con azulejos de Checoslovaquia. El interior de este majestuoso templo, no deja a nadie indiferente. Predominan en las naves laterales, los bellísimos vitrales elaborados por el artista vasco Guillermo Larrazábal. En el centro, el gran baldaquino de estilo barroco y columnas salomónicas, presenta características muy similares a las del baldaquino de la Basílica de San Pedro en El Vaticano y está completamente cubierto con pan de oro.

Ubicación: Calle Benigno Malo y Sucre.

REFERENCIAS

www.cuenca.com.ec - Fundación Municipal Turismo para Cuenca



Catedral Vieja:

Durante la época colonial la Iglesia Mayor, como se la conoce, fue el principal centro del culto religioso por ser la “parroquia de españoles”.

Las piedras labradas traídas de las ruinas del Tomebamba, sirvieron para sus cimientos y bases de los muros. La Iglesia Mayor llega a ser catedral con el obispado a fines del siglo XVIII. En la actualidad la iglesia mantiene su estructura básica colonial a pesar de varias remodelaciones realizadas en

los siglos XIX y XX. La iglesia en el interior cuenta con tres naves, un altar central y siete laterales. Tanto en expresión como en especialidad están presentes el estilo barroco y renacentista.

Ubicación: Calle Sucre y Luis Cordeiro (esquina).

REFERENCIAS

www.cuenca.com.ec - Fundación Municipal Turismo para Cuenca





Tipografía

Para explicar más a detalle sobre la tipografía citamos de la página fotonostra, com donde se señala, como el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa, transmitir con cierta habilidad, elegancia y eficacia, las palabras.

La tipografía es el reflejo de una época. Por ello la evolución del diseño de las mismas responde a proyecciones tecnológicas y artísticas. El signo tipográfico se ha considerado como uno de los miembros más activos de los cambios culturales del hombre.

En los primeros signos de escritura, cada signo nos expresa una idea, un concepto o una cosa; estos signos se combinan entre sí para comunicar ideas más complejas. Estos sistemas de escritura son los pictogramáticos, jeroglíficos e ideogramáticos.

El campo tipográfico, abarca la realización de libros, periódicos, anuncios publicitarios, revistas, etc... y cualquier otro documento impreso que se comunique con otros mediante palabras.

Tipo es igual al modelo o diseño de una

letra determinada. Tipografía es el arte y la técnica de crear y componer tipos para comunicar un mensaje. También se ocupa del estudio y clasificación de las distintas fuentes tipográficas.

Fuente tipográfica es la que se define como estilo o apariencia de un grupo completo de caracteres, números y signos, regidos por unas características comunes. Familia tipográfica, en tipografía, significa un conjunto de tipos basado en una misma fuente, con algunas variaciones, tales, como por ejemplo, en el grosor y anchura, pero manteniendo características comunes. Los miembros que integran una familia se parecen entre sí pero tienen rasgos propios.

⇒ Partes de un carácter

No existe una nomenclatura específica y que haya sido aceptada de manera definitiva, para designar las partes de una letra.

⇒ Partes que componen un tipo

Altura de las mayúsculas: Es la altura de las letras de caja alta.

REFERENCIAS

<http://www.fotonostra.com/grafico/tipografia.htm>

Altura X: Altura de las letras de caja baja, las letras minúsculas, excluyendo los ascendentes y los descendentes.

Anillo: Es el asta curva cerrada que forman las letras “b, p y o”.

Ascendente: Asta que contiene la letra de caja baja y que sobresale por encima de la altura x, tales como las letras “b, d y k”.

Asta: Rasgo principal de la letra que la define como su forma o parte más esencial.

Astas montantes: Son las astas principales o oblicuas de una letra, tales como la “L, B, V o A”.

Asta ondulada o espina: Es el rasgo principal de la letra “S” en mayúscula o “s” en minúscula.

Asta transversal: Rasgo horizontal de las letras “A, H, f o t”.

Brazo: Parte terminal que se proyecta horizontalmente o hacia arriba y que no se encuentra incluida dentro del carácter, tal



como se pronuncia en la letra “E, K y L”.

Cola: Asta oblicua colgante que forman algunas letras, tales como la “R o K”.

Descendente: Asta de la letra de caja baja que se encuentra por debajo de la línea de base, como ocurre con la letra “p y g”.

Inclinación: Ángulo de inclinación de un tipo.

Línea base: La línea sobre la que se apoya la altura.

Oreja: Es la terminación o terminal que se le añade a algunas letras tales como “g, o y r”.

Rebaba: Es el espacio que existe entre el carácter y el borde del mismo.

Serif, remate o gracia: Es el trazo o termina de un asta, brazo o cola.



➤ *La tipografía como imagen*

Aclaración: el siguiente informe tiene que ver con el ejercicio de Figura y Fondo. Sería distinto si imagen y texto hubiera que componerlos juntos desde un primer momento. El ingreso de cualquier elemento dentro de una composición altera la misma tanto en su sintaxis, como en su recorrido visual, y por qué no, en su significado.

Si consideramos a la tipografía como un elemento más de la composición y ésta debe ingresar a una pieza gráfica, el diseñador debe tener en cuenta cómo va a convivir esa tipografía con la imagen que ya viene dada.

La tipografía puede ingresar a la composición de diversas maneras. Lo primero a tener en cuenta es la intención, el concepto a transmitir, no sólo desde el mensaje que encierra el texto en sí mismo, si no también desde la composición en general, porque no olvidemos que las formas “hablan”, comunican. En realidad, lo que se persigue con la inclusión de la tipografía es enriquecer la composición; y en este punto, se debe hacer referencia a la teoría de la Gestalt,

donde el todo es más que la sumatoria de las par-

tes. Ingresar un elemento nuevo en la composición, en este caso la tipografía, no es sumar un elemento, si no alterar la totalidad de la pieza: no sólo modifica la sintaxis de los elementos, si no también la relación de figura y fondo, los niveles de lectura, redimensiona el campo del cuadro o invita a un reencuadre, lo que genera un nuevo recorrido visual. Es decir, habrá una nueva estructura totalizadora de la pieza gráfica, revalorizada con la inclusión tipográfica.

Entonces podríamos decir que cuando la tipografía ingresa al campo del cuadro a convivir con la imagen lo puede hacer de distintas formas “correctas”. Se puede agrupar en 3 modos o maneras de situarse dentro de la escena.

a) Puede aferrarse del formato del campo del cuadro y seguir algunas de las direcciones de las líneas de sus límites eso asegura un resultado armonioso o correcto.

b) También uno se puede aferrar a una línea de fuerza presente en la imagen, fuga, línea estructural importante. También asegura un resultado entre comillas correcto.

c) Y por ultima y más interesante es cuando no se aferra a ninguna de las dos opciones anteriores y propone una situación estructural distinta a la existente en la imagen.

Esta ultima supone una intervención más meditada ya que cuando, ingresa este

ultimo actor a la escena, se deberán hacer ajustes, quizá de encuadre, color, para poder equilibrar la nueva escena lograda. Ya que el ingreso de la tipografía provoca un desequilibrio momentáneo que deberá ser tratado mediante la operación del formato, forma y color, para lograr nuevamente la armonía.

¿Entonces como sería una situación tipográfica c sin tener en cuenta los puntos a y b?

Hay que aprovechar direcciones, fugas, líneas importantes pero sin ser redundantes, seguirlas pero a través de defasajes, contraposiciones o trabajos de acentos. Hay que entrar en la sutileza de lo oculto y lo desoculto. Entonces, la tipografía como imagen cuando interviene en el campo del cuadro hay que considerarla de las siguientes tres maneras: como punto, como línea y como plano.

Punto: mediante un trabajo de acentos, tratando de producir equilibrios de pesos o marcando puntos importantes de estructura o recorridos visuales.

Línea: tratando de reforzar recorridos o líneas importantes o contraponiéndose a ellos para lograr el equilibrio de pesos o un recorrido visual más armonioso. Plano: carácter de plano. Tomando el lugar ya existente de un plano de la imagen, arrebatando características de este, forma, ocupación en el plano, color textura etc. O creando un plano nuevo que ingrese a romper y a jugar con el orden de lectura o niveles de lectura que ya vienen dados en la imagen. Se meterá entre ellos y alterará el orden siguiendo alguna intención, buscando algún resultado pensado con algún fin, con algún sentido.

REFERENCIAS

<http://blogsdelagente.com/?s=tipografia+como+imagen>

SINTESIS

Es importante el uso adecuado de la tipografía ya que esta es una parte importante en la estética de una página además la legibilidad como el estilo ayudan a que el usuario pueda disfrutar de los textos escritos en cada página que plasma un autor.

...ide you home
and ignite your bones
and I will try

COLDPLAY

I put

Tears stream down your face
I promise you I will learn from my mistakes
Tears stream down your face

our face
not replace
ur face

And I

And I

And the tears come streaming down your face
When you lose something you can't replace
When you love someone but it goes to waste
Could it be worse?

BASKERVILLE

John Baskerville

Old Baskerville TS-Regular

72 pt
AD MINIM VENIAM,
Fugiat nulla pariatur.

48 pt
VENIAM, QUIS NOSTRUD EXE
Quis nostrud exercitation ullamco

36 pt
NOSTRUD EXERCIT
Exercitation ullamco l

24 pt
ULLAMCO LABORIS NISI UT
Laboris nisi ut aliquip ex ea com
modo consequat. Duis aute irure

18 pt
NISI UT ALIQUIP EX EA COMMODO CO
Ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis
aute irure dolor in reprehenderit in voluptate

14 pt
Aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor
in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu
fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat n
on proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit ani

12 pt
Ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit
in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepte
ur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia d
eserunt mollit anim id est laborum. Lorem ipsum dolor sit amet, con
sectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut lab

10 pt
Ex commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate
velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupid
atat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum
in. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod t
empor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim venia

El tipo Baskerville posee unas proporciones generosas. La mayor diferencia entre esta y las tipografías antecesoras radica en una mayor diferencia entre los palos finos y gruesos. Se trata de una tipografía legible y clara.

CASLON

William Caslon

Adobe Caslon

72 pt
AD MINIM VENIAM
Minim veniam, quis no

48 pt
VENIAM, QUIS NOSTRUD EXE
Quis nostrud exercitation ullamco la

36 pt
NOSTRUD EXERCI
Exercitation ullamco la

24 pt
ULLAMCO LABORIS NISI UT
Laboris nisi ut aliquip ex ea commo
do consequat. Duis aute irure dolor

18 pt
NISI UT ALIQUIP EX EA COMMODO C
Ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aut
e irure dolor in reprehenderit in voluptate velit

14 pt
Aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in r
eprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nu
lla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, s
unt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

12 pt
Ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in volu
ptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occae
cat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim i
d est laborum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, s
ed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut en

10 pt
Ex commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse
illum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, su
nt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum. Lorem ipsum dolor sit am
et, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore
magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, qui nostrud exercitation ullamco labore no

Caslon es una tipografía romana o con serifas, que se caracteriza por tener terminaciones en ángulos rectos y una modulación moderada. De fácil lectura y diseño simple.

Cromática

Se escogerá el color teniendo en cuenta tanto su adecuación al diseño como su fuerza. Los colores fuertes como el amarillo predominan sobre los tonos que los rodean. Los colores más oscuros pueden dar autoridad a un diseño y dan posibilidades para crear una amplia gama de gradación de tintes.

El uso de una sola gama oscura de rojos nos puede dar la impresión de antigüedad, y tales colores se usan normalmente para transmitir la noción de sofisticación y calidad.

Se explorara también la variedad de tonos que se pueden extraer de un solo color. Reduciendo un área sólida de color a diversos tientes del original se puede crear el sentido de profundidad y modificar el estilo global. Se destaca la cromática elegida por el estética que lleva el libro por tanto esto llevara la tarea de personalizar el trabajo con un estilo clásico presentando aspectos elegantes con trabajados únicos, no convencionales, todo esto con la finalidad de crear un ambiente que transmita elegancia tranquilidad, el estilo clásico apuesta por la belleza de sus colores, tonos claros, texturas, aportando elegancia y distinción y aumentando la luminosidad. Estos tonos ayudan a agrandar visualmente el espacio dispuesto para cada página.



Fotografía

El interior de una iglesia, o catedral, se caracterizan por la magnitud de sus elevados arcos y bóvedas y todo el arte que desprende de estos monumentos.

El punto de vista es muy importante también para la toma e iluminación de los frontales. Saber destacar la simetría de una construcción, o las líneas de una construcción y la forma de un conjunto de casas, es imprescindible en este campo.

La imagen debe resultar totalmente nítida, para ellos se trabajaran con diafragmas muy cerrados y crear la máxima profundidad del campo. Los tiempos de exposición son generalmente largos. La composición es lo que hace una bue-

na imagen, o sea se refiere a la información que se busca que comunique la imagen, los elementos que se decidirán que salgan o no salgan en la imagen.

Instrucciones para seguir en la realización de las fotografías.

Usar la exposición automática para la mayoría de las escenas en el interior.

Si la escena que se va a fotografiar es mucho más clara o mucho más oscura, desactivar la exposición automática de la cámara.

Para dar más luz a la escena (si es oscura) incrementar la exposición. Si se desea oscurecer la escena por el contrario, disminuye la exposición.

Aun siendo la luz adecuada, puedes ex-





perimentar con la exposición manual para obtener escenas de alto contraste.

Exposición: dependiendo si se quiere tomar objetos limpios sin personas o con personas cuanto menor es la velocidad de obturación (que es el tiempo que tarda en abrir y cerrarse el diafragma), mayor cantidad de luz entra. En definitiva, la exposición marca la cantidad de luz que recoge el sensor del elemento que estamos fotografiando. Si se toma con menor velocidad se capturará fotografías sin obstáculos como personas.

Compensación con el flash: Compensación de exposición cuando se usa flash. Es un valor de exposición adicional que se tendrá en cuenta cuando se este sacando fotografías con flash, de forma que la exposición se baje un poco para compensar la luz adicional que el flash proporciona.

ISO: Los valores más habituales son 100, 200, 400 y 800. Son ajustes predefinidos de sensibilidad del sensor. Una velocidad de ISO más baja se utiliza para unas condiciones de mayor luz y una más alta para cuando la luz es escasa.

SINTESIS

Lo importante que debemos saber acerca de tomar las fotografías en este caso de interiores es siempre usar un trípode, ya que esto aumenta la profundidad de campo manteniendo todo enfocado, es aconsejable el uso de un buen gran angular para así abrirnos todo el campo posible para que no se escape ninguna esquina si esa es la intención. Por último no hay que mermar importancia a los contraluces, ya que estos se pueden controlar realizando tomas diferentes midiendo la luz que entra a la cámara, si a esto le agregamos la posibilidad de tecnología HDR conseguiremos fotos increíbles.

REFERENCIAS

<http://www.fotonostra.com>

Utiliza un medidor de luz si es posible para determinar los ajustes apropiados y la velocidad de obturación.

Si sale muy oscura aumenta la exposición/baja la velocidad de obturación, si sale muy clara disminuye la exposición/aumenta la velocidad de obturación y dispara de nuevo.

Si la distancia hasta la escena es inferior a 2,75 metros se usará el flash.



HDR

Para la realización vemos conveniente tener en cuenta los siguientes consejos sugeridos por <http://www.dzoom.org.es> para poder realizar la técnica de la mejor manera.

High Dynamic Range Imaging en español quiere decir Imágenes de Alto Rango Dinámico, es una técnica usada para procesar varias imágenes con la finalidad de conseguir mayores niveles de exposición en zonas en las cuales una fotografía normal no puede hacerlo. Todo esto es posible combinando varias fotografías de la misma imagen con diferentes exposi-

ciones.

“La técnica de HDR permite que todas las zonas de la fotografía queden perfectamente expuestas, aunque tengan niveles de luminosidad muy diferentes y contrastados. Con esto se consigue obtener detalle en toda la fotografía aunque una única toma tenga un gran contraste entre las altas luces y las sombras.”



FOTOGRAFIA 38

SINTESIS

La fotografía HDR o llamada también de alto rango dinámico, nos brinda resultados donde la vivacidad del color, las sombras, contrastes y luces pueden ser tratados y combinados para dar finalmente una imagen increíble donde se puede mostrar detalles que el ojo humano no puede verlos normalmente.

⇒ ¿Qué necesitamos?

Ya que se necesitan montar varias fotos, para poder hacer fotografías de alto rango dinámico se necesita una cámara digital con modo "bracketing" (modo donde la cámara toma fotografías en diferentes exposiciones) o al menos, con posibilidad de ajustes manuales. También necesitaremos un trípode, ya que se deben tomar varias tomas con diferentes exposiciones. Teóricamente, cuantas más fotos, mejor, y como mínimo, dos.

⇒ Para obtener una foto HDR

Ya que es una técnica que de por sí nos muestra de una diferente como se ven las fotografías, superando el impacto visual que estas

producen, se puede decir que para obtener una buena fotografía HDR va por cuestiones de gustos, ya que las fotografías iniciales cumplen con condiciones de iluminación normales pero con esta técnica se consiguen condiciones especiales. Se puede conseguir un mayor dramatismo de un edificio o una fotografía urbana días nublados, en interiores si existe una buena iluminación no será necesario del flash pero de no ser así, lo usaremos para cubrir distancias relativamente cortas sin llegar a cubrir toda la estancia.

REFERENCIAS

<http://www.taringa.net/posts/imagenes>





8 CONSEJOS PARA UN BUEN HDR





FOTOGRAFÍA 41



FOTOGRAFÍA 42



FOTOGRAFÍA 42

➤ **1. Utiliza un trípode.**

Para poder combinar una imagen de alto rango dinámico necesitarás varias exposiciones. Lo ideal es hacer varias fotos con el mismo encuadre y distintos parámetros de exposición.

En caso de que dispares en JPEG necesitarás necesariamente usar un trípode, porque de otro modo no podrás juntar las distintas fotos que saques. Pero en caso de que vayas a hacer HDR a partir de una sola imagen RAW también te vendrá bien, ya que ayudará a que la foto resultante sea lo más nítida posible.

➤ **2. En JPEG, usa el disparador remoto.**

El problema de disparar con trípode es que cualquier mínimo movimiento puede provocar que la posición del trípode varíe, haciendo que posteriormente no encajen las distintas tomas que hayamos realizado.

Utilizando un disparador remoto con la cámara evitarás que se pueda mover la cámara al pulsar el botón de disparo, echando a perder la fotografía.

Si no dispones de uno, puedes probar a utilizar el temporizador de la cámara. Pero que sepas que, si tu cámara lo permite, estás perdiendo la oportunidad de disponer de un disparador remoto por menos de 5 euros.



FOTOGRAFÍA 43

➤ 3. Usa el menor valor ISO posible.

En alguna ocasión hemos explicado el significado de la sensibilidad ISO de las cámaras digitales. Cualquier valor ISO por encima del mínimo que permita la cámara se traducirá en un mayor nivel de ruido en las fotografías resultantes. En HDR es fundamental disponer de imágenes lo más limpias posibles, ya que el ruido tiende a dispararse en la fase de tone mapping. Por lo tanto, y más si estás utilizando trípode, selecciona el menor ISO que tu cámara te permita. Obtendrás fotografías de mejor calidad.

➤ 4. Usa RAW para objetos en movimiento.

Si quieres hacer fotografías de objetos en movimiento, necesitarás obtener tu imagen HDR de una sola toma. Esto es bastante lógico, ya que con distintas capturas no encajarán posteriormente ciertos elementos de la foto, generando

sombras extrañas.

Así que, haz la foto en RAW para poder extraer varias imágenes con distintas exposiciones de la misma fotografía original.

➤ 5. Prueba objetos estáticos y con elementos en movimiento.

Si vas a hacer una foto a algo estático con elementos en movimiento en el fondo, como pueden ser escenas urbanas con gente andando o coches circulando, prueba a disparar en JPEG.

Esos elementos secundarios en movimiento suelen crear efectos bastante curiosos.

6. Objetos metálicos.

Los elementos de metal tienden a provocar efectos bastante llamativos.

Este efecto se debe a la gran variación de luz y sombra que puede recogerse en tan poco espacio, ni más ni menos que el tamaño que ocupe en nuestra foto el objeto metálico.

Así que, si puedes, prueba a incluir algún objeto metálico en tu fotografía.



FOTOGRAFÍA

fuertes texturas y colores.

Los contrastes fuertes generan gran diversidad de luces y sombras, que es la esencia de la fotografía HDR.

Al igual que ocurre con los objetos metálicos, cualquier tipo de contraste fuerte es un recurso muy agradecido a la hora de crear imágenes HDR.

➤ 8. Utiliza el modo de bracketing automático.

Si tu cámara dispone de este modo de disparo, úsalo. Fija el valor de la apertura para conseguir la misma profundidad de campo en todas las tomas y haz varias fotos con distintos tiempos de exposición. Cuantas más fotografías tomes, más información tendrás y mejores resultados podrás obtener en el tratamiento HDR posterior.

REFERENCIAS

www.dzoom.org.es/noticia-1444.htm



A 44

FOTOGRAFÍA 45

64 - 65





Mercadeo

➤ *Procesos de mercadeo del libro*

El libro tomara las redacciones de los lugares descritos del sitio Cuenca.com además se complementara la información cierta descripción de algún objeto o ubicación que nos brindara el encargado del lugar, luego puesto que somos los autores lo llevaremos a la editorial, y comienza el proceso de edición, haciendo lo que se llama la prueba de galera, es decir las correcciones que necesita el libro, ortografía, cambio de párrafo, etc. Después este va a la imprenta donde empieza la edición, el derecho de autor se da en un lugar, también la identificación del libro por la ley 11.723 y también está el I:SB:N. número que se da a cada libro que consta de diez dígitos que significa, el país, la editorial y el título del libro, el derecho de autor para proteger la obra y para obtener las regalías del libro.

Las editoriales manejan un equipo de promotores para la venta y puesto que el libro será en un papel fino será más caro de lo normal, lo cual afectara donde distribuirlo, algunas casas editoras disponen de equipos de lectores los cuales leen el libro y si es de su agrado esta se publica, pero como en el ejemplo del libro de cien años de soledad que no le gusto a nadie pero en América latina fue donde este ganó un primo novel.

➤ *Lanzar un nuevo producto*

Lanzar un producto o servicios es siempre un gran acontecimiento en una empresa todo ello conlleva una serie de procesos y de normas que hay que tener en cuenta y para dar a conocer algunos de esos puntos citaremos el siguiente artículo de la revista digital datacraft.

No siempre los lanzamientos son exitosos. Especialmente si se tratan de productos revolucionarios o totalmente nuevos en el mercado. Su empresa puede apoyarse en el trabajo de innumerables asesores de calidad, o de estudios de mercado impresionantes, y aún así fallar el elemento más importante en la ecuación, que es la lógica. Datos, esta-

dísticas, números... no aseguran siempre el éxito de un lanzamiento.

Fallan los lanzamientos de productos ¿Por qué?

Hay muchas razones por las cuales un producto exitoso “en laboratorio” fracasa al llegar a la calle. Uno de los problemas suele ser la marca: si se trata de un producto realmente diferente a los que su empresa produce, su marca tiene asociada una imagen que no se condice con lo que usted desea comercializar.

Dicho de otro modo, si los usuarios tienen asociado su marca a una línea específica de productos y usted lanza otro totalmente distinto bajo el paraguas de dicha marca, el efecto puede ser todo lo contrario. Su marca puede ser popular, pero la idea que se han hecho los usuarios de la misma no es la apropiada para un producto totalmente distinto. Por ejemplo, Toyota ha asociado su marca al concepto de productos de clase media, confiables y utilitarios. Cuando decidió lanzar sus productos de lujo, decidió no caer bajo el paraguas de su marca habitual, sino que creó una (Lexus), y tuvo que trabajar en crear la nueva imagen.

Esto suele darse por lo que se denomina en marketing, ocupar un lugar en la mente del consumidor. Toyota había ocupado un lugar en la mente de los clientes, se había asociado a una serie de conceptos. Intentar ampliar esos conceptos (Toyota es sinónimo de...) con el de autos de lujo, sería contraproducente. Perdería tanto lo ganado por Toyota para posicionarse “mentalmente” como lo que costaría - y seguramente fallaría - lanzar y vender autos de lujo bajo el mismo signo. Por ello es también que muchas multinacionales compran empresas locales y mantienen su nombre y sus marcas: ya tienen un lugar ganado en la mente del público. Decir que la galletita X pasa a llamarse galletita Y no sólo es un error de marketing y confunde al público; es también una pérdida de dinero porque mata una marca que ya era conocida entre los consumidores.

Pero no sólo hay una cuestión de imá-



FOTOGRAFÍA 49

genes, marcas y conceptos asociados a ellas; también está el tema de que el mercado comprenda de qué se trata. La marca debe representar al producto y, en muchos casos, si se trata de algo realmente novedoso, debe demostrarse para qué sirve. Incluso en mercados selectos, cuando se apunta a una clientela realmente inteligente - por ejemplo, los sectores de negocios, el management-, a pesar de que el público es reducido y capacitado, la comprensión de las bondades del producto no suelen asimilarse a menos que se haga una demostración del mismo. Los americanos suelen resolver

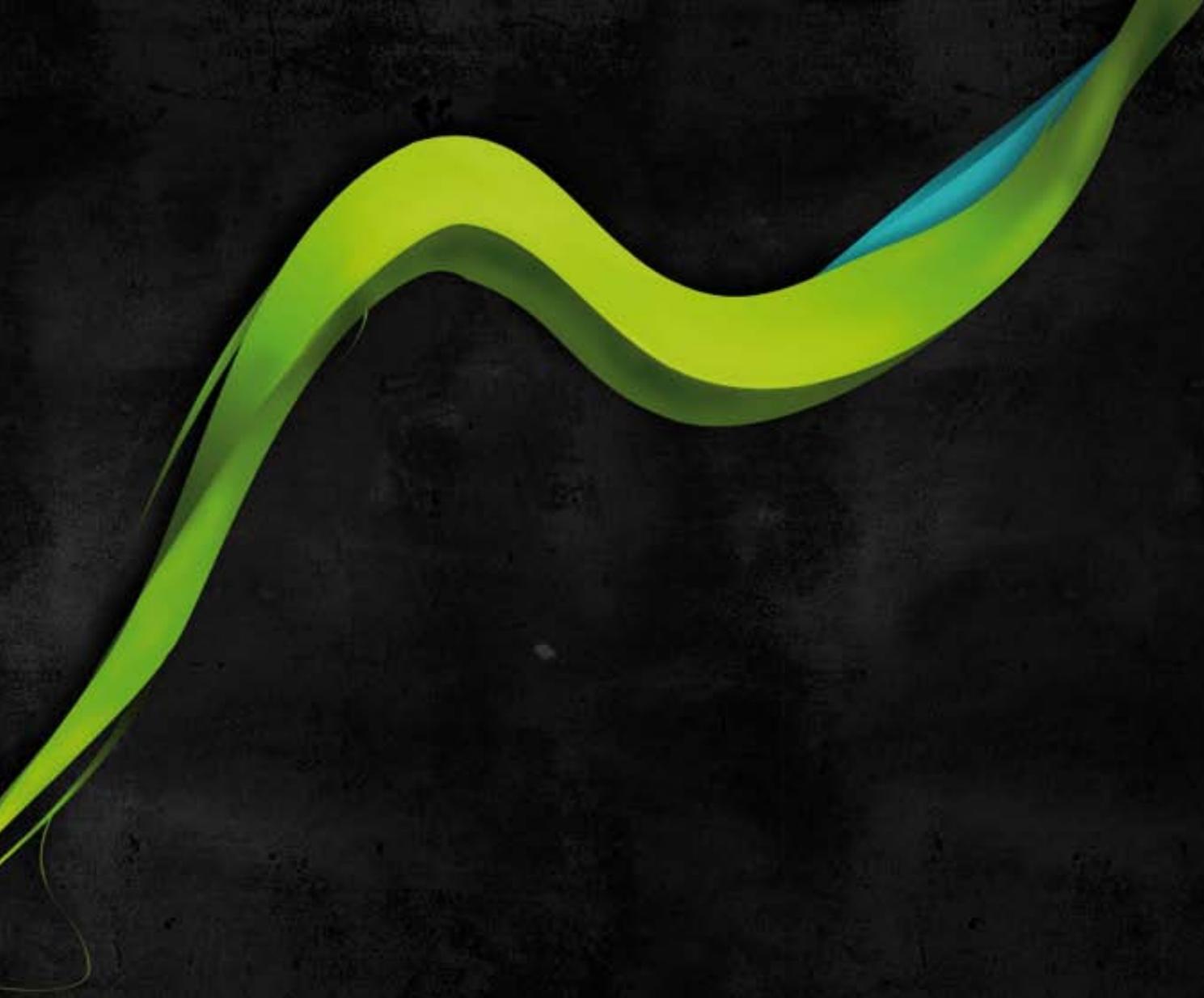
este tema, haciendo tours de demostración de sus productos : como veremos en los ejemplos que citaremos, existen casos en que la gente entiende la idea pero no se le ocurren otros usos -si no se lo demuestran-; y en otros casos, se trata del interlocutor de ventas -la gente compra la idea si se la demuestra un par-. En este último caso, es clarísimo el ejemplo de Tupperware, donde las amas de casa se encargan de vender a sus pares, demostrándole todas las utilidades posibles de un recipiente hermético. También existen ejemplos de ideas brillantes que fracasan de entrada, y que

sólo la tenacidad de los empresarios - el convencimiento de que se trata de una buena idea - consigue, con el tiempo y el esfuerzo, encontrar la vía real de cómo comercializar dichos productos. Veremos a continuación tres ejemplos de casos de comercialización de nuevos productos donde la tenacidad y la búsqueda de caminos alternativos llevaron a los mismos al éxito.

REFERENCIAS

<http://www.deguate.com/infocentros/gerencia/mercadeo/index.htm>

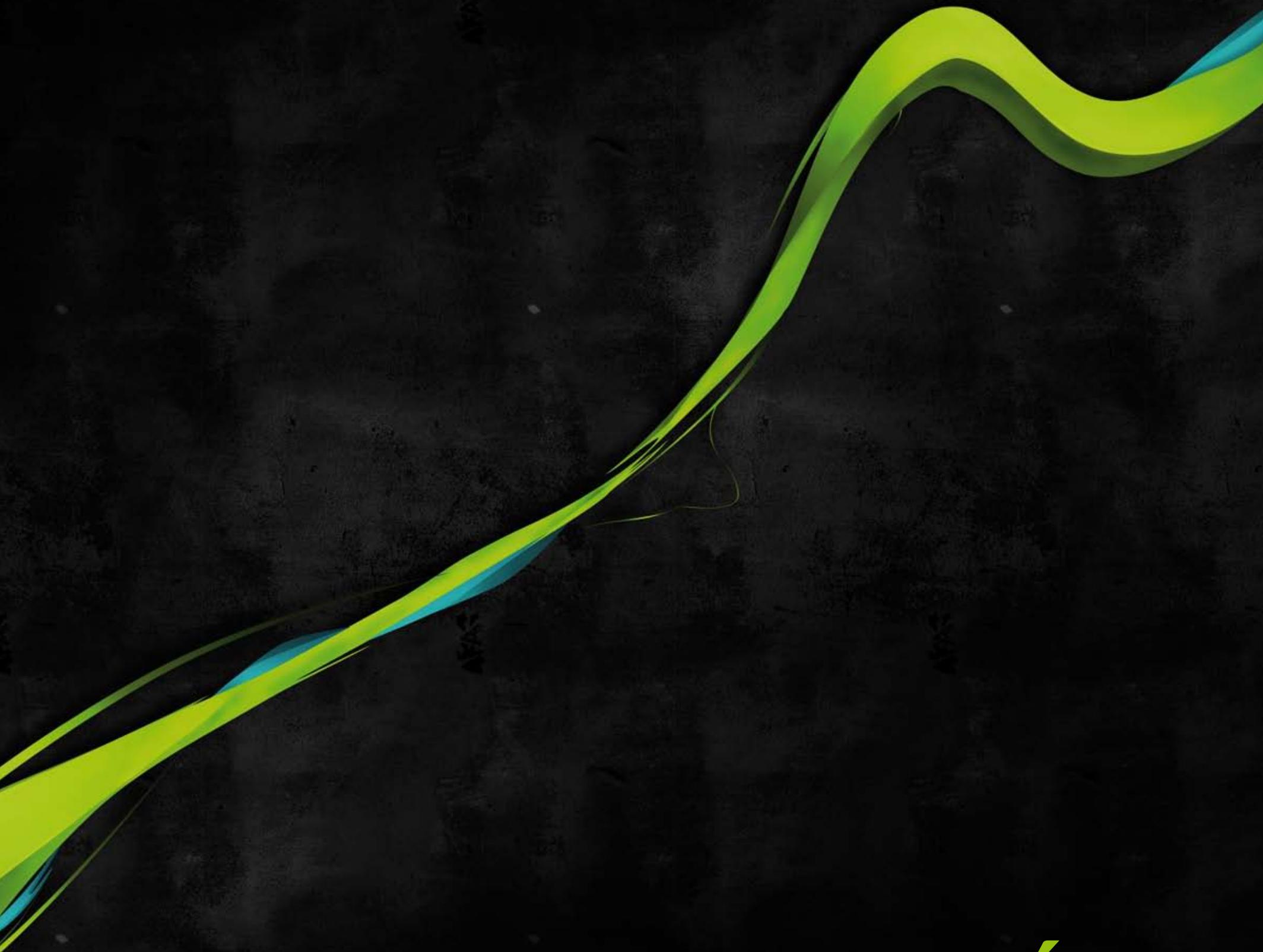




FUNCIÓN

Queremos lograr un libro que sea muy atractivo para nuestro usuario, además enseñarles lo maravilloso de los lugares que hablamos en el todos ellos magnificados con la magia del 3D.

Aumentar el interés por estos lugares para que sean apreciados por su belleza arquitectónica y por sus detalles artísticos.



TECNOLOGÍA

Equipo fotográfico

Tipo de un solo lente. Cámara réflex digital

Montura del objetivo Nikon F (con contactos AF) ángulo de visión efectivo Aprox. 1,5 x la longitud focal del objetivo (formato DX de Nikon)

Píxeles 14,2 millones.

Sensor de imagen de limpieza, sistema de control de flujo de aire, eliminación de polvo de datos de referencia de eliminación.

Tamaño de la imagen "4.608 x 3.072 [L]" 3.456 x 2.304 [M] "2.304 x 1.536 [S]"

Cobertura del encuadre Aprox. 95% horizontal y vertical de 95%

Aumento Aprox. 0,8 x (lente de 50 mm

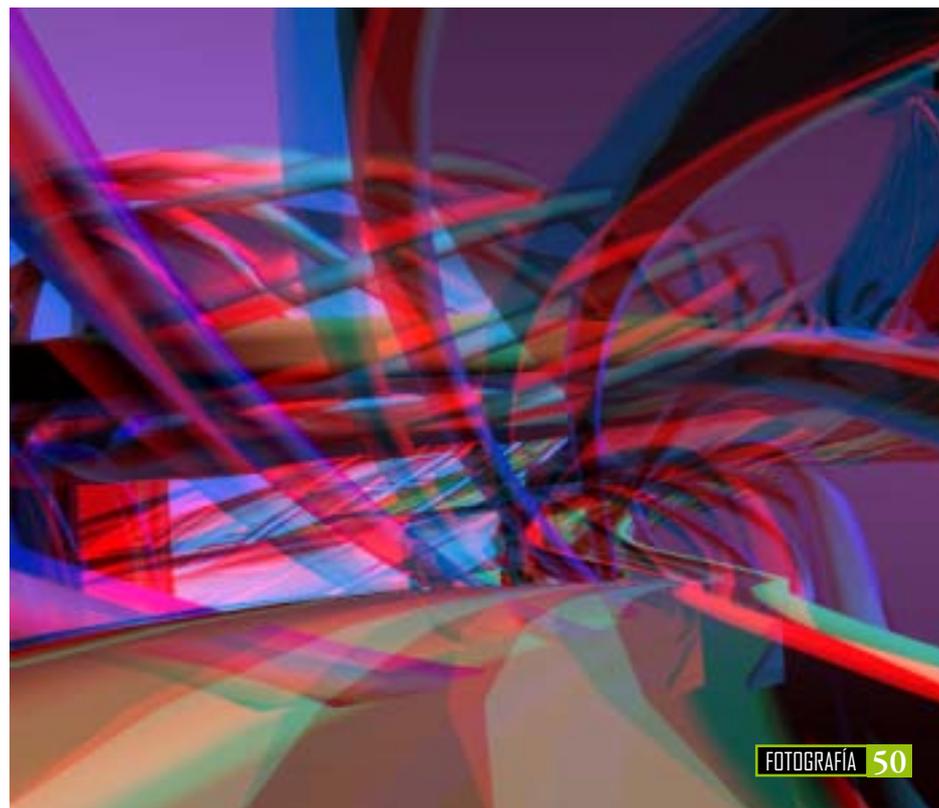
f/ 1,4 en el infinito, -1,0 m -1)

Trabaja con el nuevo motor de procesamiento EXPEED de dos imágenes para obtener imágenes muy detalladas que contienen ricas gradaciones tonales y fiel del color. Esta combinación también ayuda a producir fondos desenfocados muy bien - un sello de calidad de las cámaras réflex digitales. Además, un ISO máximo de 3200 (ampliable a 12.800 ISO equivalente mediante el establecimiento de Hi 2) le permite disparar sin preocuparse por sacudidas de la cámara desenfoque.



Anaglífos

Con la visión anaglífica se pretende dar otra dimensión a la fotografía, una nueva visión en la que las nuevas tecnologías nos aportan una serie de herramientas que nos facilitan el procesamiento en la creación de fotografías en tres dimensiones, pudiendo tener una perspectiva diferente a las fotografías bidimensionales a las que estamos acostumbrados.

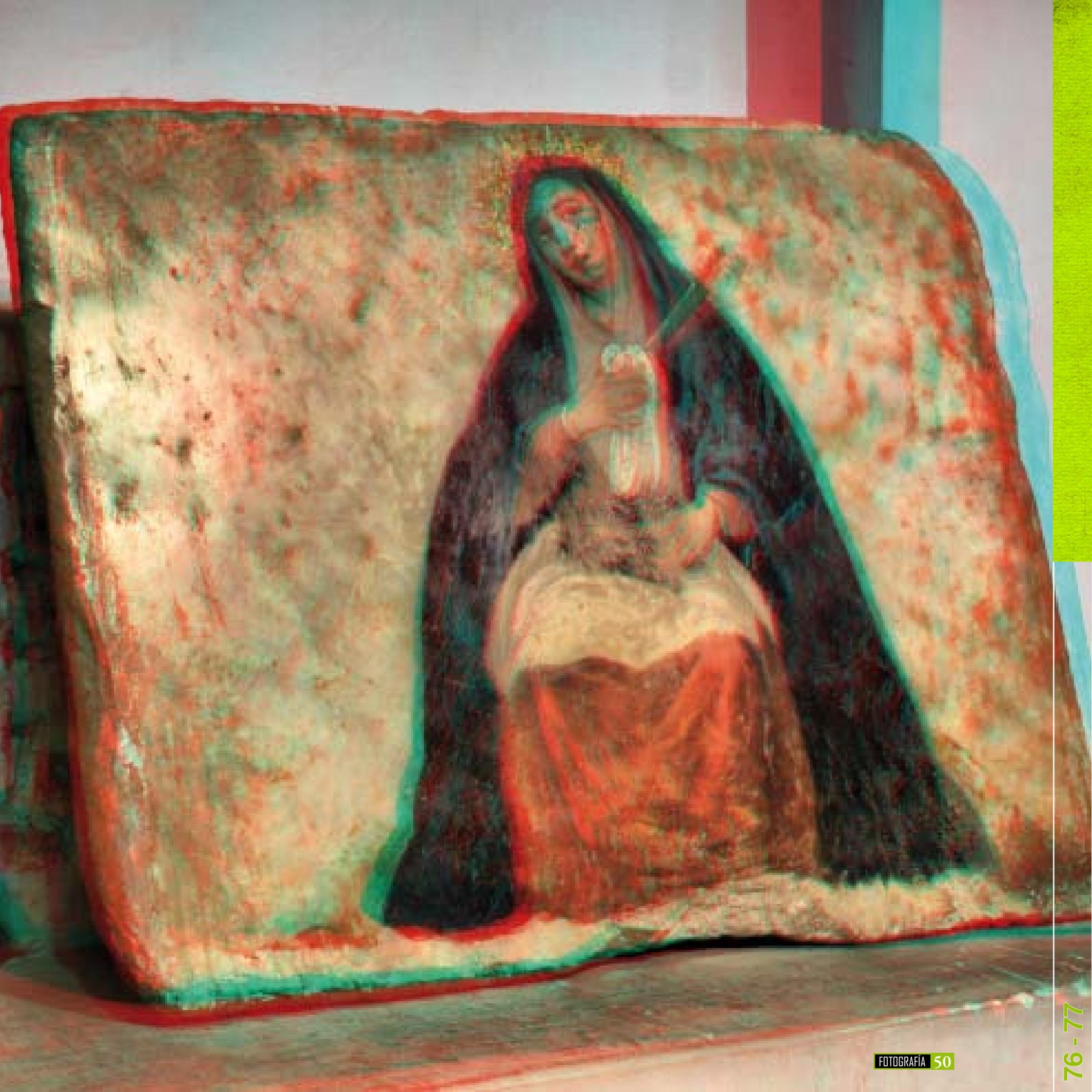


FOTOGRAFÍA 50

La visión estereoscópica, es la mezcla en nuestro cerebro, de las imágenes que son capturadas por la retina del ojo izquierdo y el ojo derecho al mismo tiempo, siendo la distancia en la separación de los ojos la clave fundamental, que nos hace percibir el volumen en la vida real. Si observamos detenidamente una fotografía, no

existe una diferencia en el visionado entre el ojo izquierdo o el ojo derecho, pero si duplicamos la misma fotografía con otro ángulo, es decir como si fuera vista por el ojo contrario, y la observamos cada una con su ojo correspondiente rápidamente apreciaremos que se convierte en una imagen tridimensional.





Métodos



λ Cámara Estereoscópica

Existe en el mercado una gran gama de cámaras estereoscópicas, la mayoría son de tipo réflex. Este tipo de cámaras tuvo su gran auge durante el siglo pasado entre la década de los años 20 y los años 50, evolucionando los modelos hasta llegar a cámaras compactas incluso de un solo uso. Son muy difíciles de conseguir ya que en Europa se fabricaron muy pocos modelos.

La composición básica de estas cámaras es igual que una de tipo réflex, con una serie de diferencias que las hacen especiales, constan de un cuerpo en el que el chasis donde se ubica la película es más grande de lo normal, teniendo espacio para dos negativos de 35 mm al mismo tiempo, habiendo casos especiales de cámaras de medio formato que almacenan dos negativos de 6 x 6, o de 9 x 12. Otra gran diferencia es el objetivo, que en vez de tener uno como cualquier cámara, tienen dos, de tal forma que realizan dos fotografías con objetivos independientes simultáneamente. Ésto es una gran ventaja a la hora de tomar fotografías ya que con un sólo disparo realizamos un par de imágenes estereoscópicas.

Este tipo de cámaras al ser tan antiguas, no permiten muchas posibilidades ya que no existen objetivos intercambiables y su sistema de enfoque es muy básico, existiendo una excepción. En Alemania se ha creado una fábrica que elabora cámaras estereoscópicas de última generación, con autofocus e incluso zoom.

El precio de estos ejemplares es muy elevado ya que se realizan de forma casi artesanal.



FOTOGRAFÍA 52



FOTOGRAFÍA 53

λ Cámaras paralelas

El segundo método para la realización de fotografías estereoscópicas consiste en instalar sobre un trípode una regleta, en la que instalaremos dos cámaras que serán disparadas simultáneamente, sincronizándolas entre sí. Se debe tener en cuenta que tanto las ópticas como sus graduaciones (enfoque, velocidad y diafragma) deberán ser exactamente iguales. Cuanto menor es la distancia entre la cámara y el tema a captar, pueden utilizarse diferentes clases de objetivos variando desde angulares normales a teleobjetivos.

El problema que surge con este sistema es que son necesarias dos cámaras iguales o muy similares.

Hay que tener presente que las imágenes deberán ser estáticas.

Tenemos que tener en cuenta la distancia de la imagen a captar, ya que a menos de 5 m o en fotografías macros, es necesario convergerlas.

λ Una sola cámara

Primeramente debemos situar en un trípode y sobre una regleta la cámara. El soporte debe tener un nivel para controlar que la regleta esté situada horizontalmente.

Posteriormente se prepara el enfoque, el diafragma y la velocidad.

Una vez preparado el trípode se debe desplazar la cámara hacia la izquierda de la regleta y realizar el primer disparo, después debe desplazarse la cámara hacia la derecha y disparar por segunda vez, teniendo en cuenta que la iluminación de los flashes debe ser idéntica y la imagen debe ser estática.

La distancia de desplazamiento de la cámara en la regleta variará dependiendo del tipo de fotografía que realicemos, es decir, no es lo mismo un macro, que un primer plano o una toma general.

Los objetos a fotografiar no deben estar en movimiento. El desplazamiento de la cámara de izquierda a derecha debe hacerse en base a la distancia a la que se encuentra el primer objeto a fotografiar.

Cuando se utilizan cámaras con ópticas angulares a distancias de 5 m o más, no es necesario convergerlas.

Para obtener fotografías macro de calidad en tres dimensiones es mejor converger la cámara.

⇒ *Construcción de los anaglifos*

Una vez realizado el proceso de captura de las dos imágenes, podremos observar que tenemos dos fotografías similarmente iguales en las que existe un desplazamiento horizontal entre ellas. Cuando cerramos el ojo izquierdo, nuestro campo de visión no es el mismo que si cerramos el ojo derecho, y ese mismo desplazamiento del campo de visión se da en las fotografías realizadas con estos métodos.

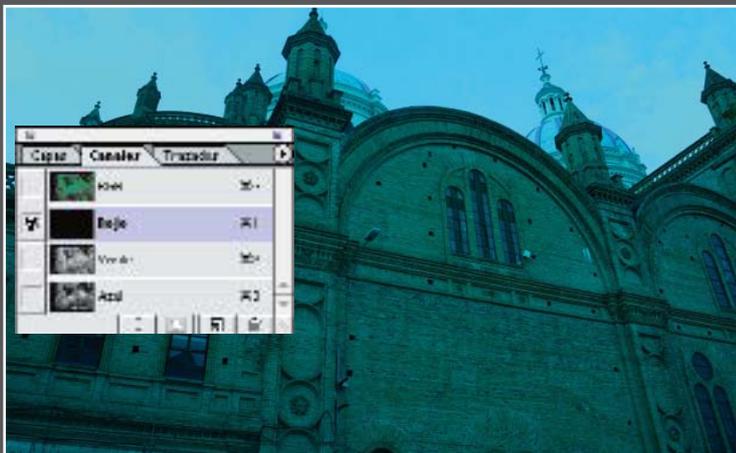
Para realizar los anaglifos 3D, podemos utilizar dos métodos diferentes, el primero se realiza de forma manual con el software de retoque fotográfico Photoshop. El segundo método es el más sencillo y rápido, se trata del uso de algunos programas existentes en el mercado que solucionan fácilmente el proceso, pero el resultado podría no ser el óptimo.

ANAGLIFOS EN PHOTOSHOP

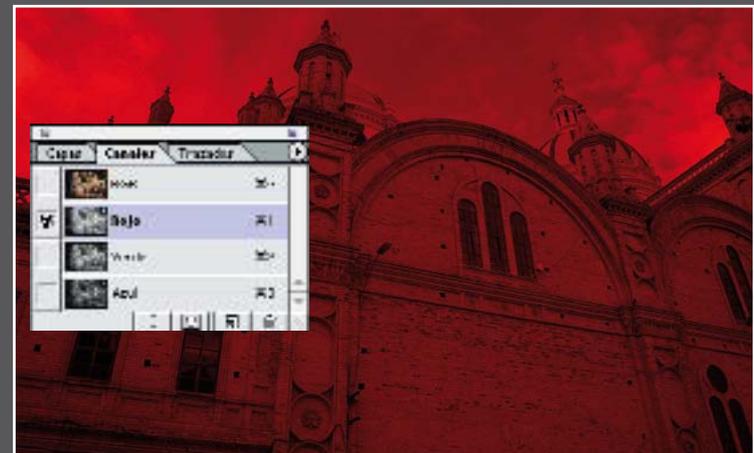
1. Una vez en Photoshop, cargamos las dos imágenes izquierda y derecha, alineándolas lateralmente, es decir poniéndolas una al lado de la otra.



2. Utilizando la imagen izquierda, debemos seleccionar el canal ROJO (RED). Debemos hacer una selección de todo y luego cortamos la imagen (CUT).



3. Ahora utilizando la imagen derecha seleccionamos el canal ROJO (RED). Debemos hacer una selección de todo y luego lo copiamos (COPY).



4. Volviendo a la imagen izquierda, todavía con el canal ROJO (RED). Pegamos la selección copiada (PASTE). Ya está, selecciona el canal RGB para ver tu imagen anaglifa. Para su visionado se utilizan filtros de colores complementarios, como rojoazul, rojo-verde o ámbar-azul. La imagen presentada por ejemplo en rojo no es vista por el ojo que tiene un filtro del mismo color, pero sí que ve la otra imagen en azul o verde. Este sistema, por su bajo costo, se emplea sobre todo en publicaciones, así como también en monitores de ordenador y en el cine.



ANAGLIFOS EN SOFTWARE 3D

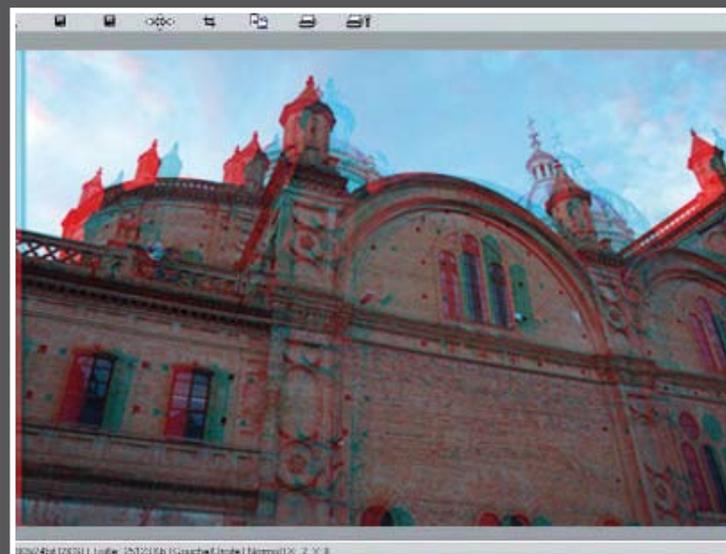
Existen en el mercado numerosos programas para generar anaglifos en 3D, que realizan la misma operación que el método anterior, pero de una manera simple, tanto desde el punto de enfoque tridimensional, como de su conversión

a anaglifo.

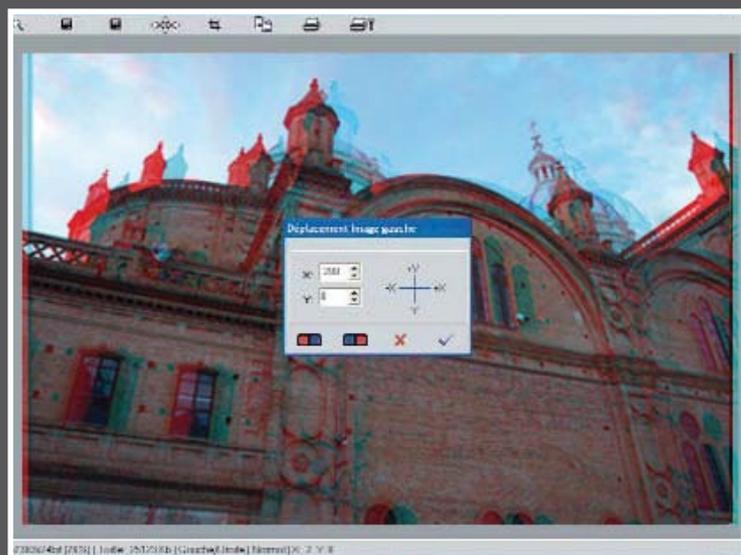
Todos los software realizan prácticamente las mismas funciones, así que analizaremos uno de ellos. Se trata de la versión Z-ANAGLYPH 1.5, creado y difundido gratuitamente por Georges Rosset.



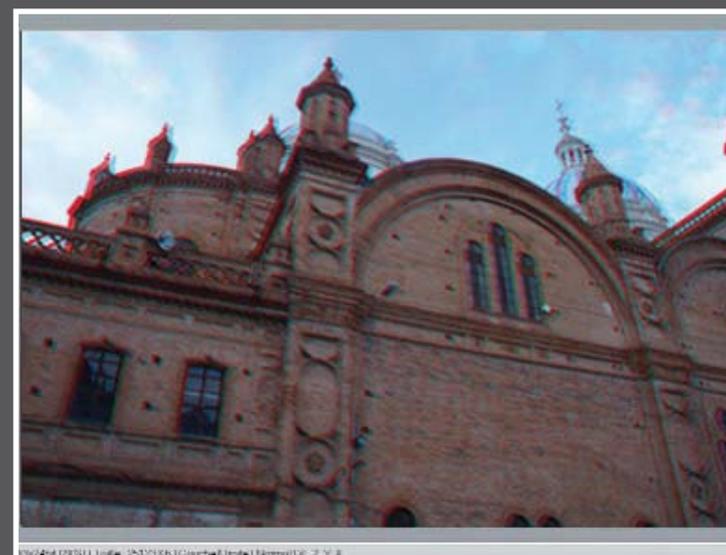
1. Insertamos foto izquierda en carpeta izquierda y foto derecha en carpeta derecha.



2. Elegimos si queremos crear el anaglifo a color o a blanco y negro y presionamos con el ratón, sobre el primer modelo de gafa.



3. Pulsando sobre la herramienta flechas podemos modificar el punto de enfoque del anaglifo, dándole relevancia a la parte de la fotografía que se desee. Para ello no hay más que modificar los puntos de las coordenadas x-y.



4. Guardamos finalmente el anaglifo resultante en formato JPG o formato TIF, pudiéndolo manipular desde cualquier programa de retoque fotográfico o







Acabados de impresión

La presentación lo es todo en diseño gráfico, y de ella puede depender el éxito o fracaso de todo proyecto de comunicación. El método de impresión y el acabado aportan a la creación un valor estético y sensorial importantísimo, que puede afectar de forma clave al mensaje.

Éstas técnicas ofrecen al diseñador un amplísimo abanico de opciones, una completa caja de recursos al servicio de la creatividad de los que puede sacar un gran partido. Por ello, es fundamental que los profesionales del diseño gráfico y las artes gráficas conozcan en profundidad este campo, a menudo subestimado. Están los acabados de impresión básicos

como los tipos de papel y otros sustratos sobre los que imprimir y, las tintas; técnicas de impresión como la linotipia, la litografía o la termografía; los acabados como barnices, satinados, efectos metalizados, plastificados, brillantes y mates o los grabados; los procesos de producción como el CTP (computer-to-plate), los bitonos o los repintados; además procesos siguientes a los acabados como la encuadernación y otros factores que influyen en la toma final de decisiones.

REFERENCIAS

Impresión y acabados/Gavin Ambrose, Paul Harris





FOTOGRAFÍA 55

➤ Encuadernación

Una vez que se tenga el documento impreso este necesita ser encuadernados, lo cual consiste en la unión ordenada de cada hoja, para ello en los diferentes tipos de encuadernación, en este caso usaremos la encuadernación Rustica hilo vegetal la cual ofrece una encuadernación de mayor calidad y consiste en agrupar las hojas por cuadernillos y a su vez coserlos con hilo vegetal de tal manera que es imposible que se suelten las hojas.



FOTOGRAFÍA 55



FOTOGRAFÍA 55

CAP.- 3

DISEÑO



TRES IDEAS

- Libro diapositivas.
- Desplegable.
- Gran formato.

PROCESOS HDR

PROCESOS 3D

DISEÑO DEL LIBRO

tres **IDEAS**

Las tres ideas pensadas para el proyecto estaban basadas en la manera en como admirar el libro , esto ya que el libro contendría imagen en su mayoría y para ello debíamos brindar al usuario una manera de como admirar las fotografías en 3D, por lo cual propusimos las siguientes propuestas.

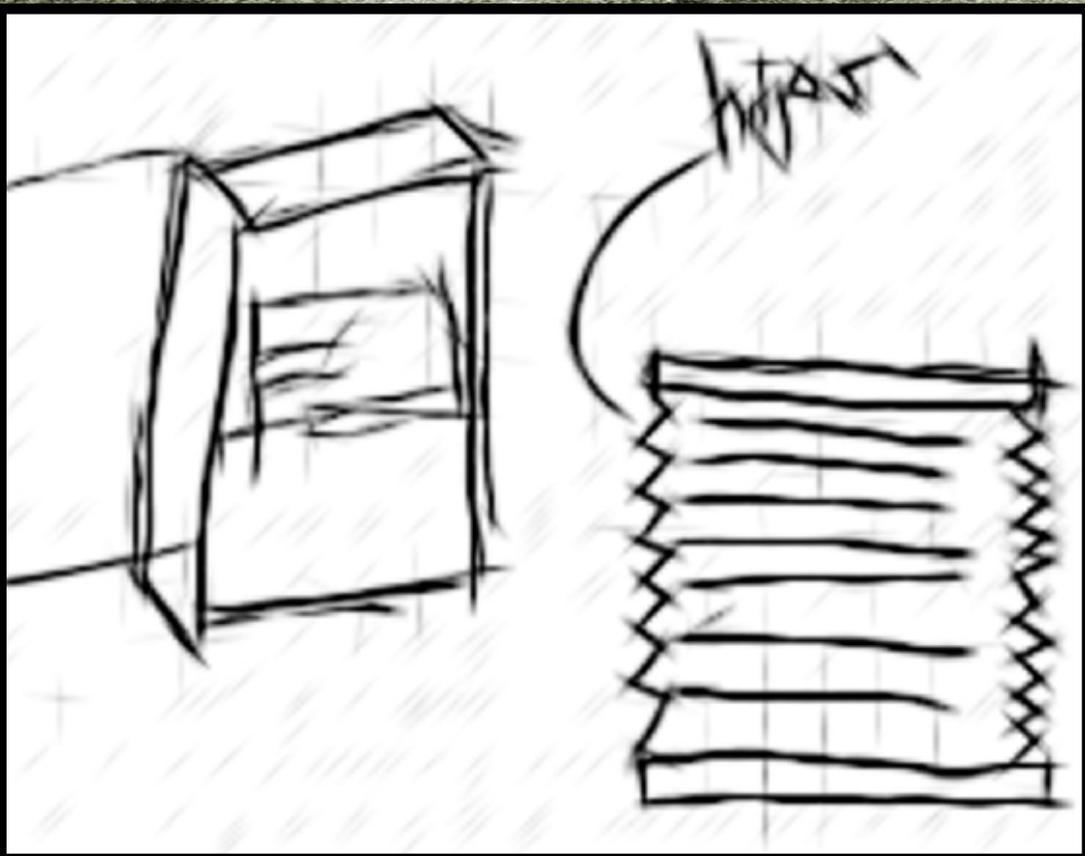


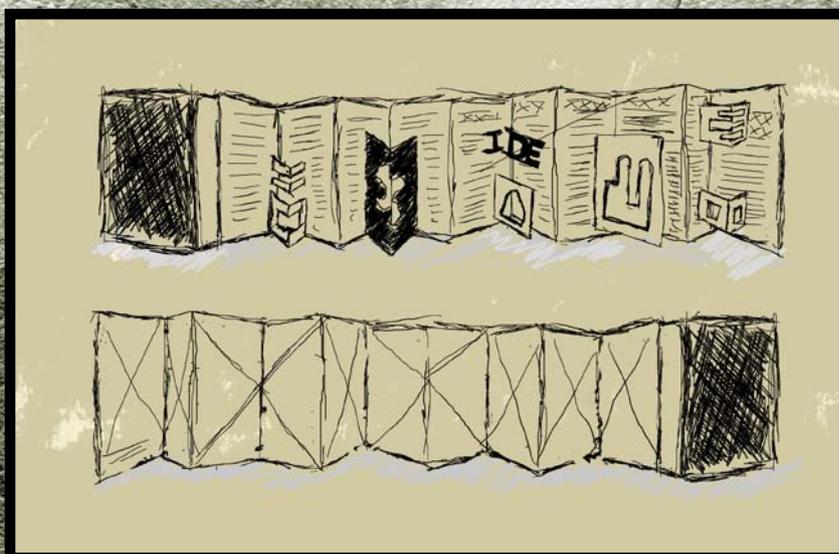
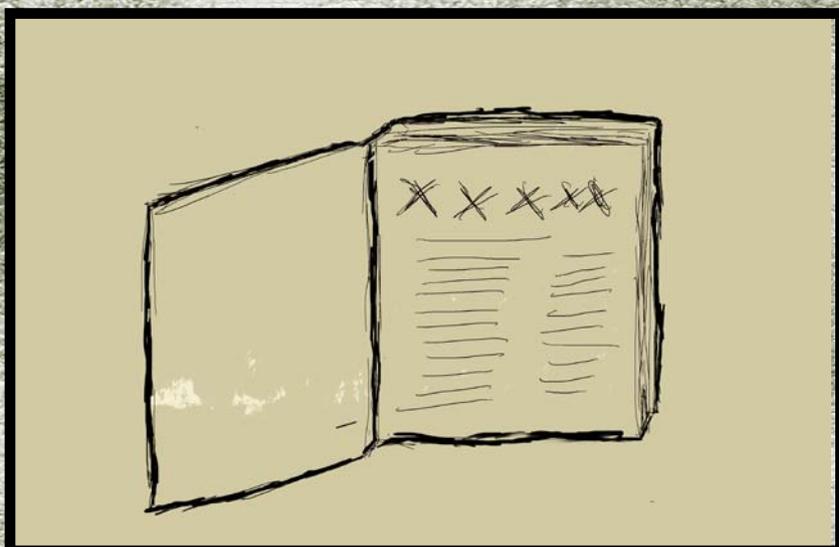


Libro

EN DIAPOSITIVAS

Esta idea consiste en realizar un libro que no esté empastado si no que sus páginas impresas en láminas de rígidas puedan admirarse de una en una, sacándolas de un estuche de cartón donde se las puede guardar y admirarlas en el orden que sea. En este caso la información versus imagen es mermada para ser usada mínimamente, con la intención de que sea meramente de apreciación.





Libro

DESPLEGABLE

Esta idea se basa en realizar un libro como el nombre propuesto sea abierto, desplegado hacia la derecha, donde las imágenes serán colocadas una a continuación de otra mientras que en el otro lado de ellas existía información sobre estos lugares, en este caso se dio importancia a la imagen e información en un 50 a 50% para equilibrar el contenido.



Libro

GRAN FORMATO

Un libro de gran formato es considerado como un libro objeto el cual es usado para ser admirado, en este caso el gran tamaño de sus páginas y sus acabados son totalmente distintos al resto ya que es donde sus detalles y belleza deben ser reflejados, aquí la imagen predomina en su mayoría sobre el texto



hdr

FOTOGRAFÍA

Explorando nuevas posibilidades para la fotografía encontramos la técnica HDR la cual decidimos aplicar a nuestra fotografía, para ello la tarea sea hace mas extensa ya que hay que realizar mas tomas de las que propusimos al comienzo ya que para esta técnica es necesario capturar una imagen en varias exposiciones de luz, en nuestro caso usaremos 3 exposiciones con un margen pequeño de error al realizar el 3D, las exposiciones son las siguientes:

1 / -1 / +1

El uso del HDR nos ayuda a mostrar detalles de luces, sombras y colores que no puede capturar un ojo normalmente, esto nos ayuda a que podamos mostrar al detalle la arquitectura de estos monumentos, además aumenta el nivel de dramatismo de una foto.

Se toman las fotografías 3 con la una cámara digital y otras 3 con la otra.

Tienen que estar sincronizados los disparadores ya que el minimo cambio de luz arruina la intención del HDR, tomando en cuenta que son dos cámaras que disparan al mismo tiempo las fotos deben ser tomadas en sincronía con iguales exposiciones es decir en 1 - 1 y +1.

Luego con las imágenes de cada cámara procedemos en Photoshop a crear el HDR, para ello usaremos las 3 primeras de la una cámara , para realizar la técnica. Luego procedemos a realizar lo mismo con las otras 3 fotos de la siguiente cámara.

⇒ *En Photoshop*

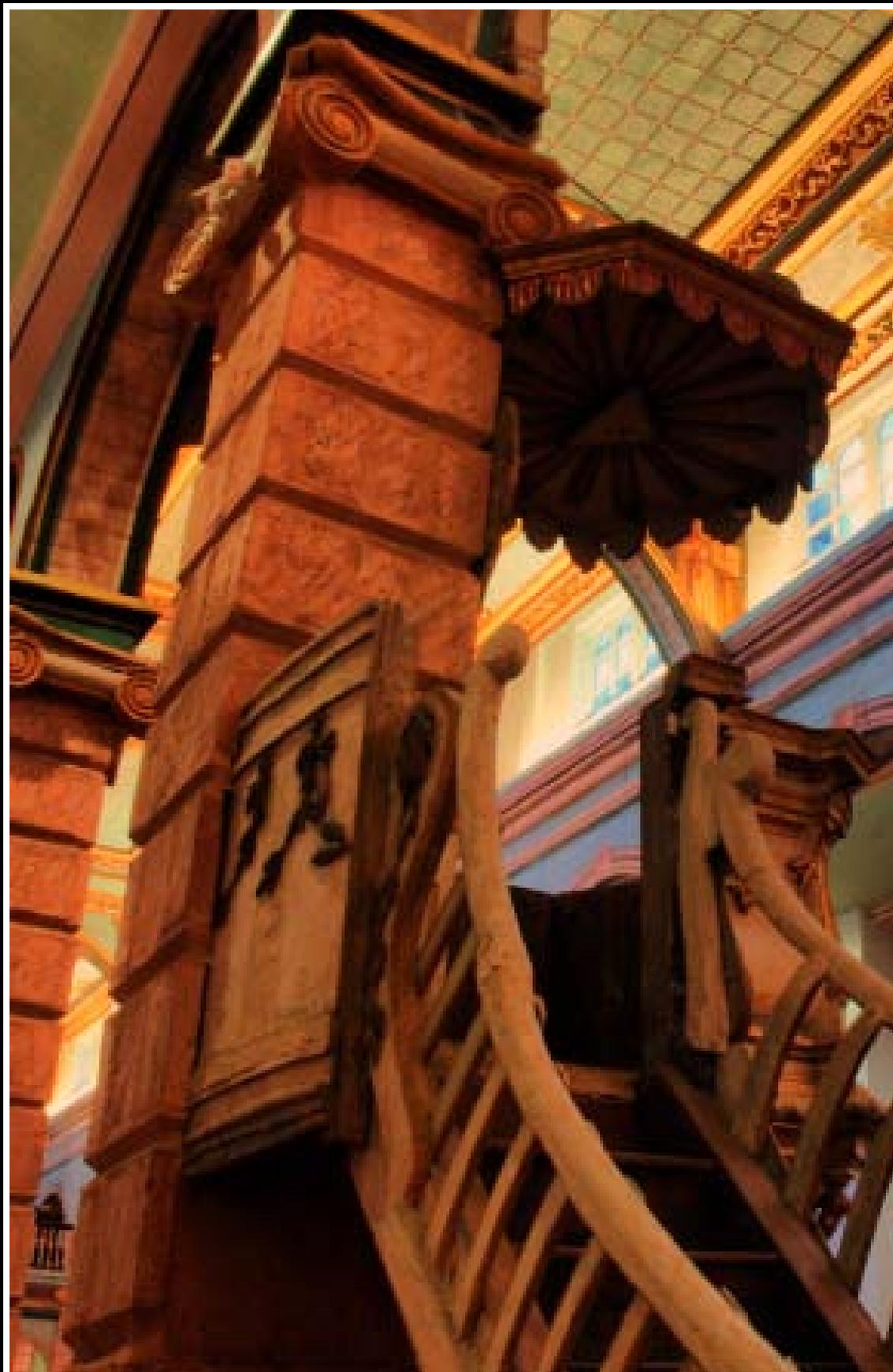
Tenemos así las imágenes en 3 canales distintos los mismos que uniremos para crear un HDR.

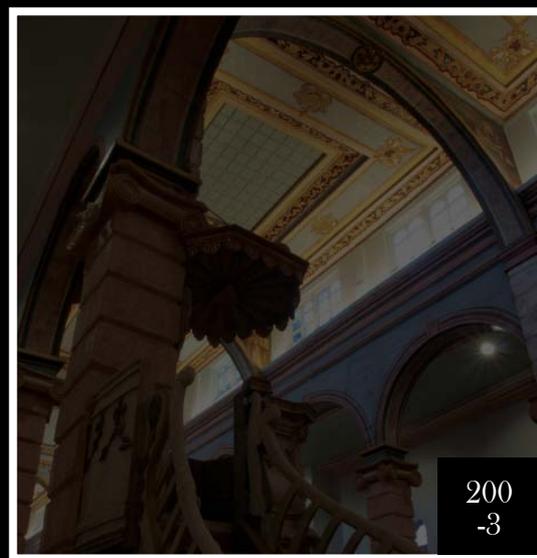
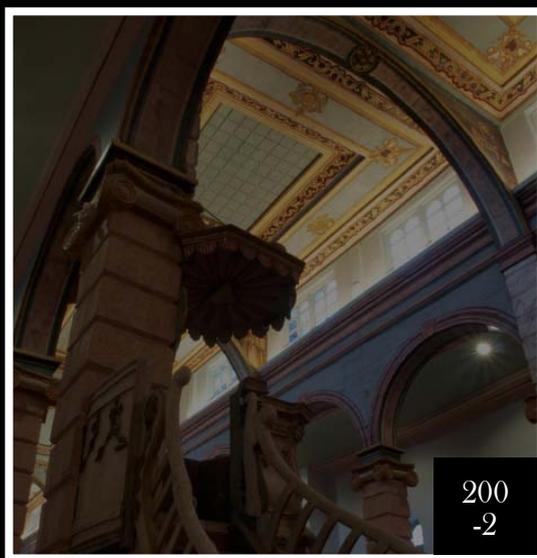
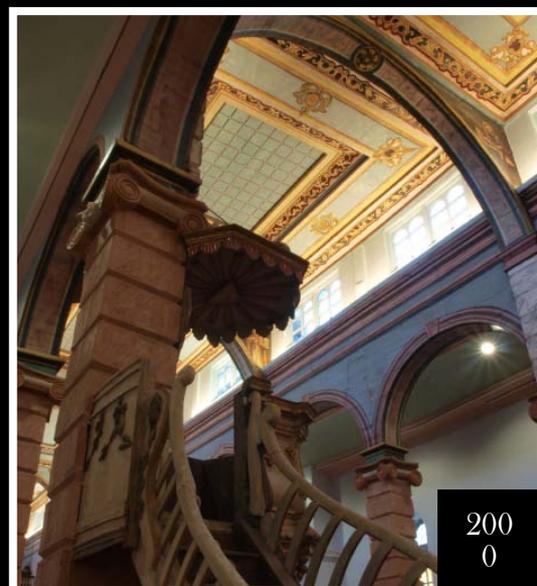
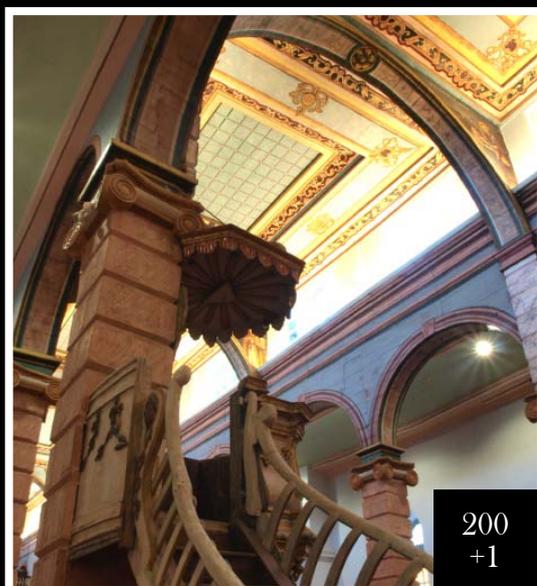
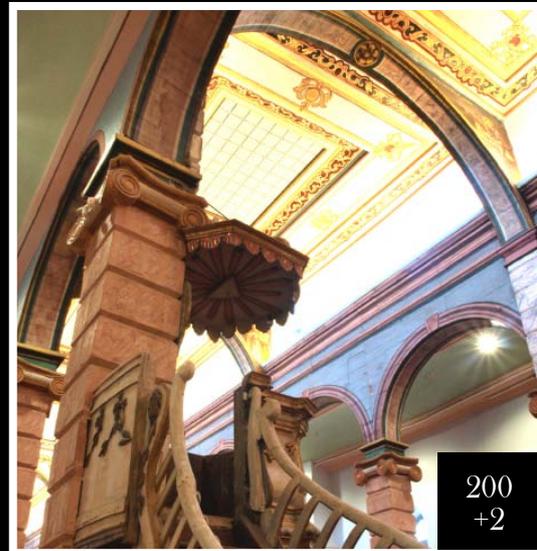
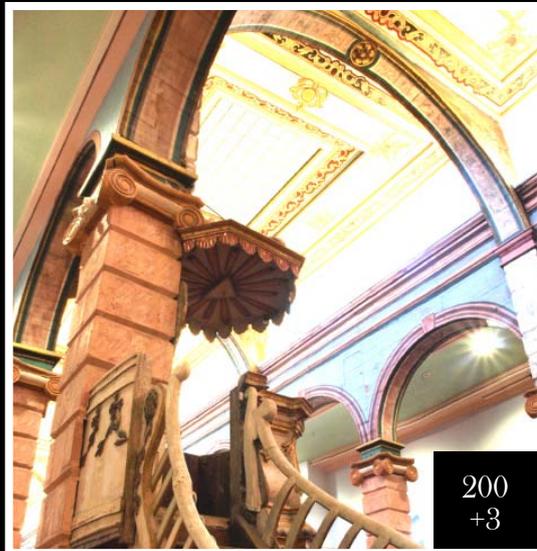
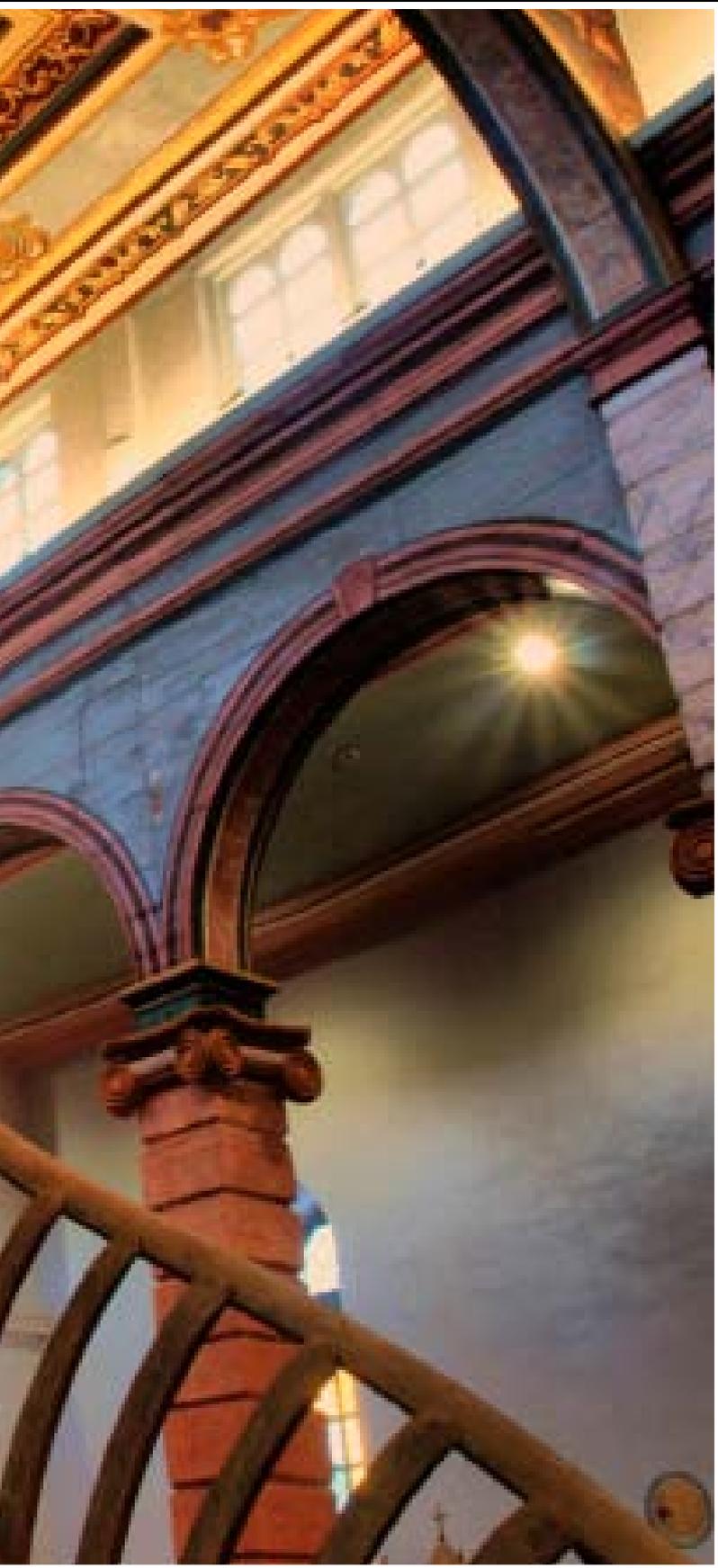
“procedimiento en photoshop” capas y luego la unión”

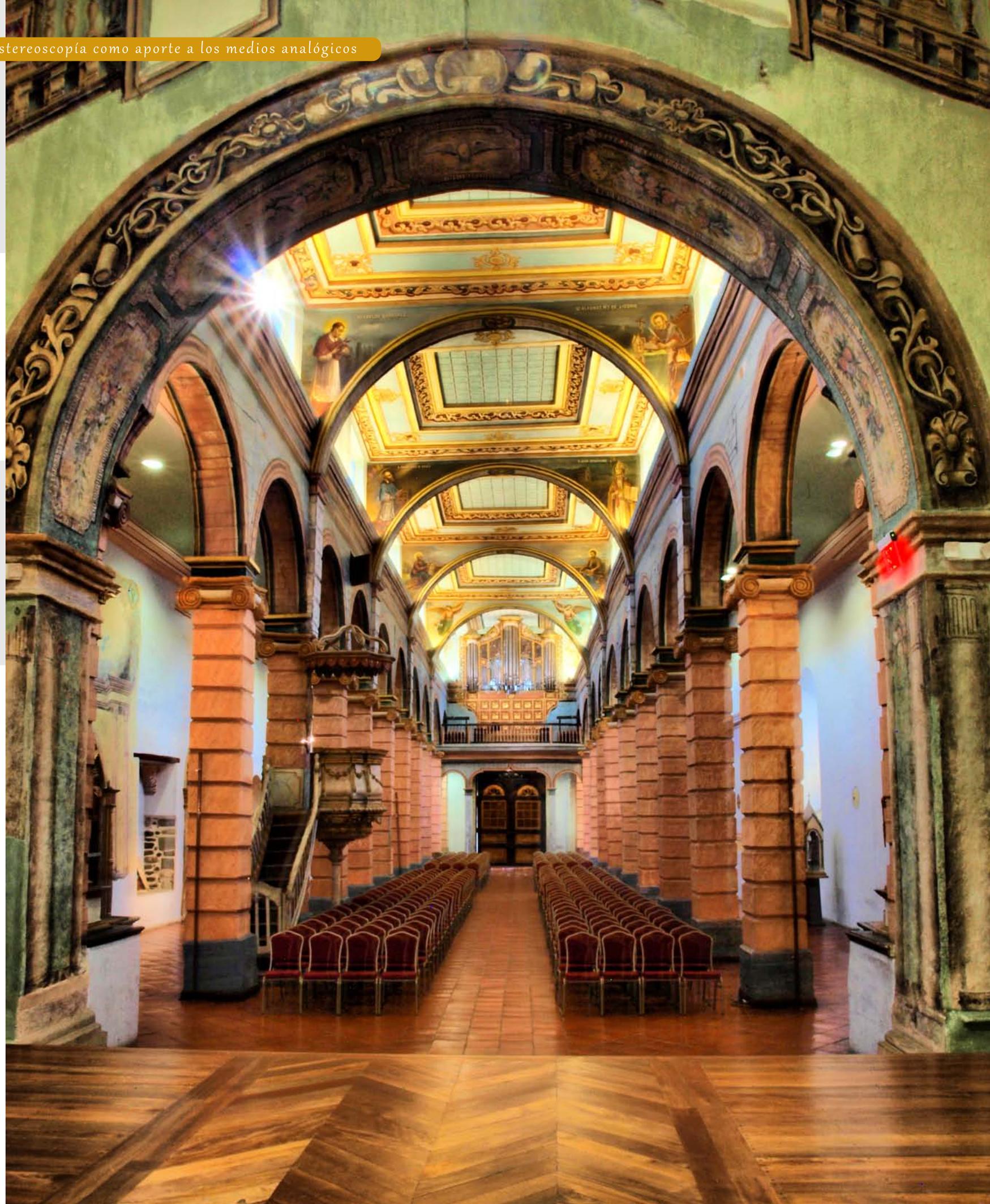
Al momento de grabar la HDR le pondremos un numero para distinguir de la otra en este caso usaremos 1a para referirnos a las fotos de la cámara izquierda y 2b para referirnos a la foto de la derecha.

Teniendo 1 a y 2b procedemos a realizar el 3D de la manera indicada en la programación.

Como resultado tenemos un 3D logrado con HDR la cual resulta mucho mas atractiva que el 3d normal.









⇒ *HDR en photoshop*

Se podría definir brevemente como una técnica de procesamiento de fotografías con la que se obtienen imágenes que incluyen una amplia gama de niveles de exposición en todas las zonas, desde las más brillantes a las más oscuras. Esto se traduce en imágenes de 32 bits con enorme nitidez y apreciación de detalles que le dan un aspecto mucho más real.

⇒ *Paso 1: Abrir las fotografía*

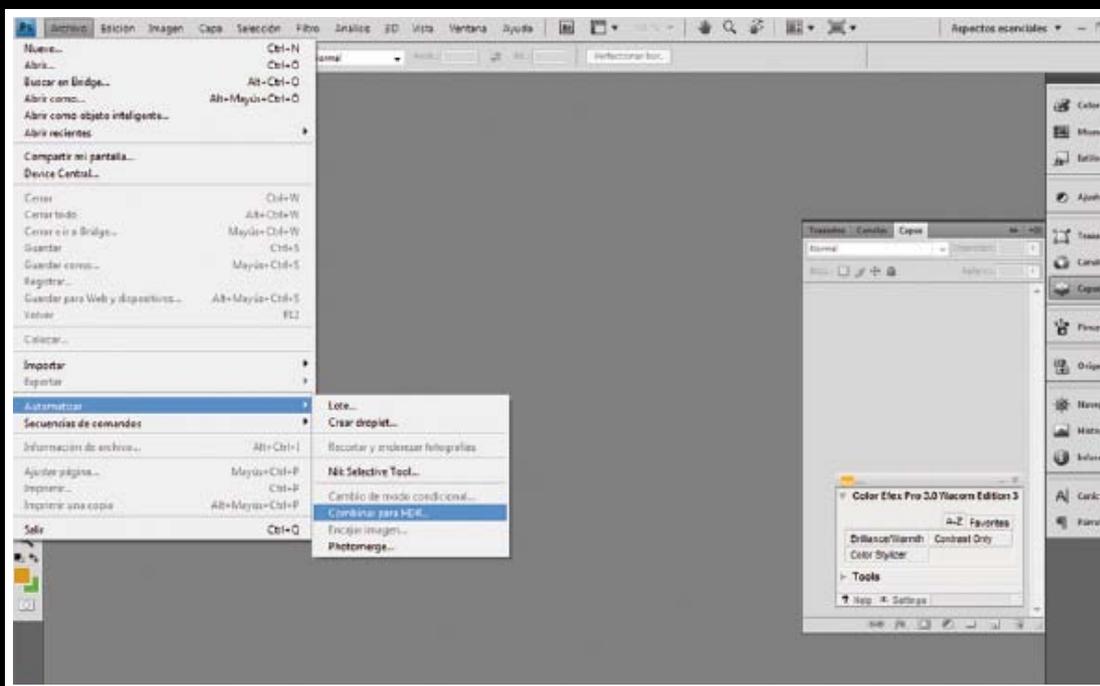
Necesitamos las imágenes tomadas con diferentes tiempos de exposición para procesar la imagen HDR, en nuestro caso son 3 fotografías.

En photoshop en la barra de menu entramos en Archivo - Automatizar - Combinar para HDR, como primer paso es seleccionar las imágenes que queremos fusionar.

Para nuestro composicion HDR utilizamos 3 imágenes, aun que lo recomendado es utilizar más imágenes así más rango dinámico se podrá cubrir. Cuando seleccionemos todas las fotos ponemos Aceptar.

⇒ *Paso 2. Datos de exposición*

En la ventana emergente debemos in-



dicar los datos de exposición de cada una de las fotos. Se necesita saber las diferencias de exposición que existe entre cada foto, para poder ajustar internamente su histograma.

En la ventana emergente se puede indicar las condiciones de sensibilidad ISO, velocidad de obturación y

apertura de diafragma con que se ha tomado cada una de las fotografías, o solamente indicar el ajuste de exposición de cada una de las fotos. (En nuestro caso)

⇒ *Paso 3: Ajustar el histograma*

Cuando aceptamos en la ventana actual, se abre una nueva ventana en la que se muestra en la parte central, la imagen HDR resultante.

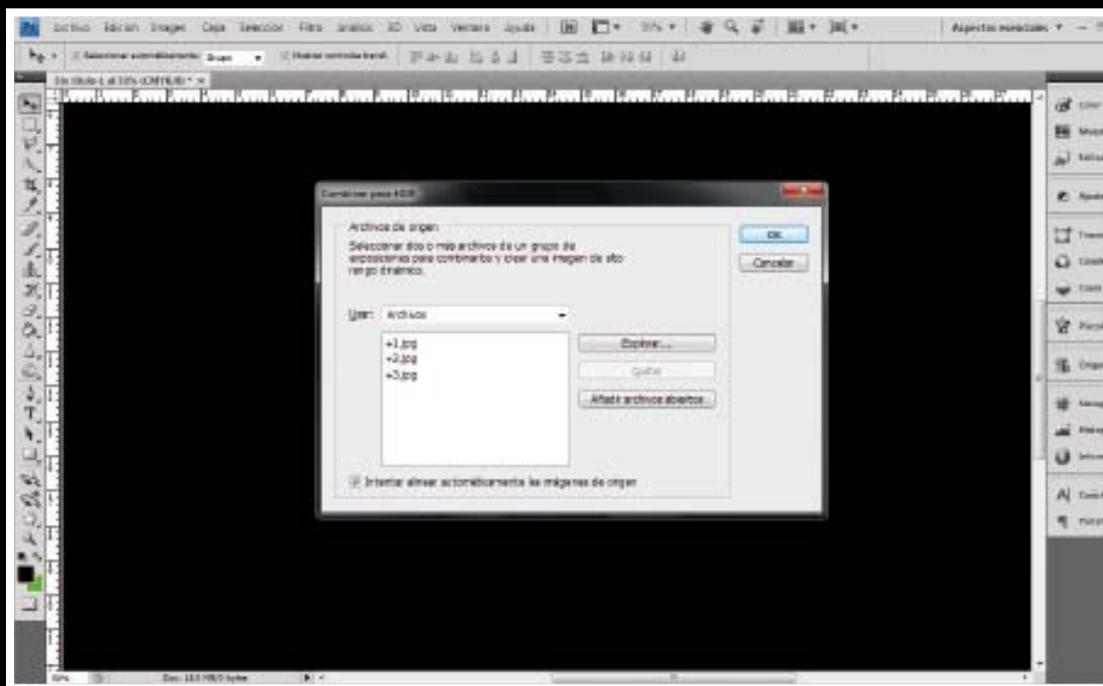
En la parte izquierda de la ventana se verá cada una de las fotografías que se han utilizado para componer la fotografía HDR, y en la otra esquina, el histograma resultante y la profundidad de bits de la imagen.

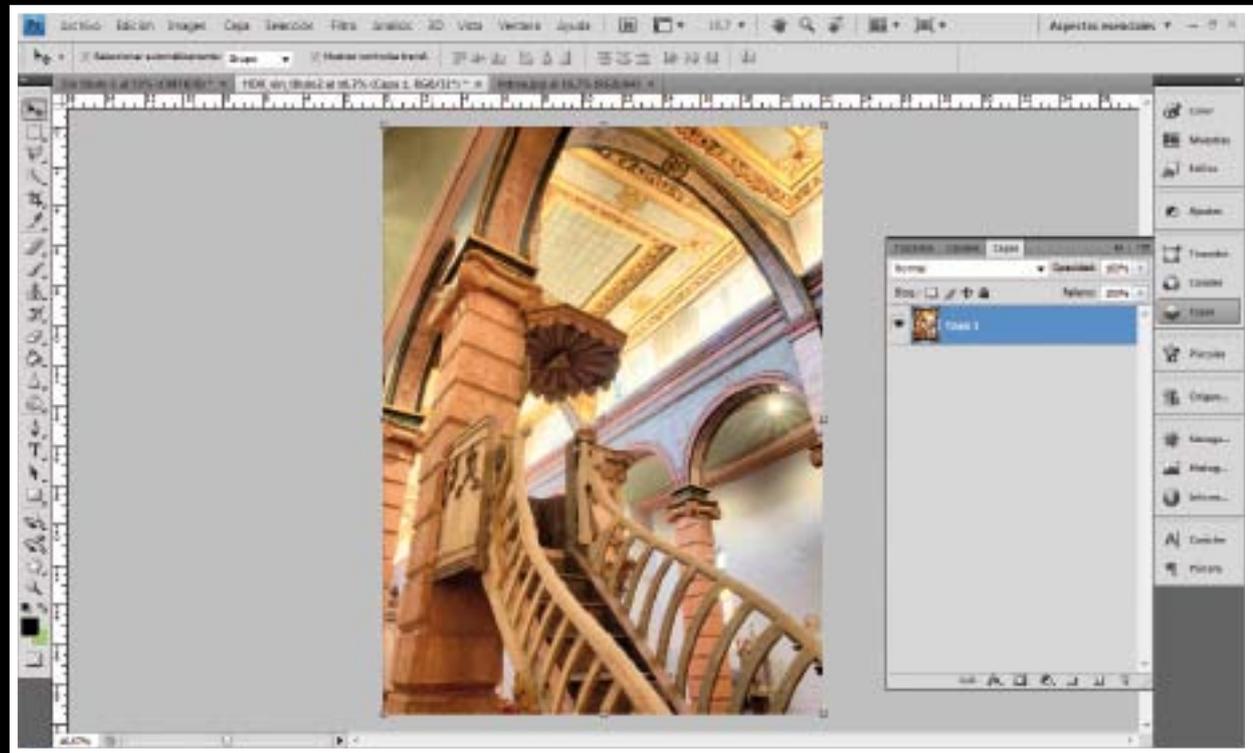
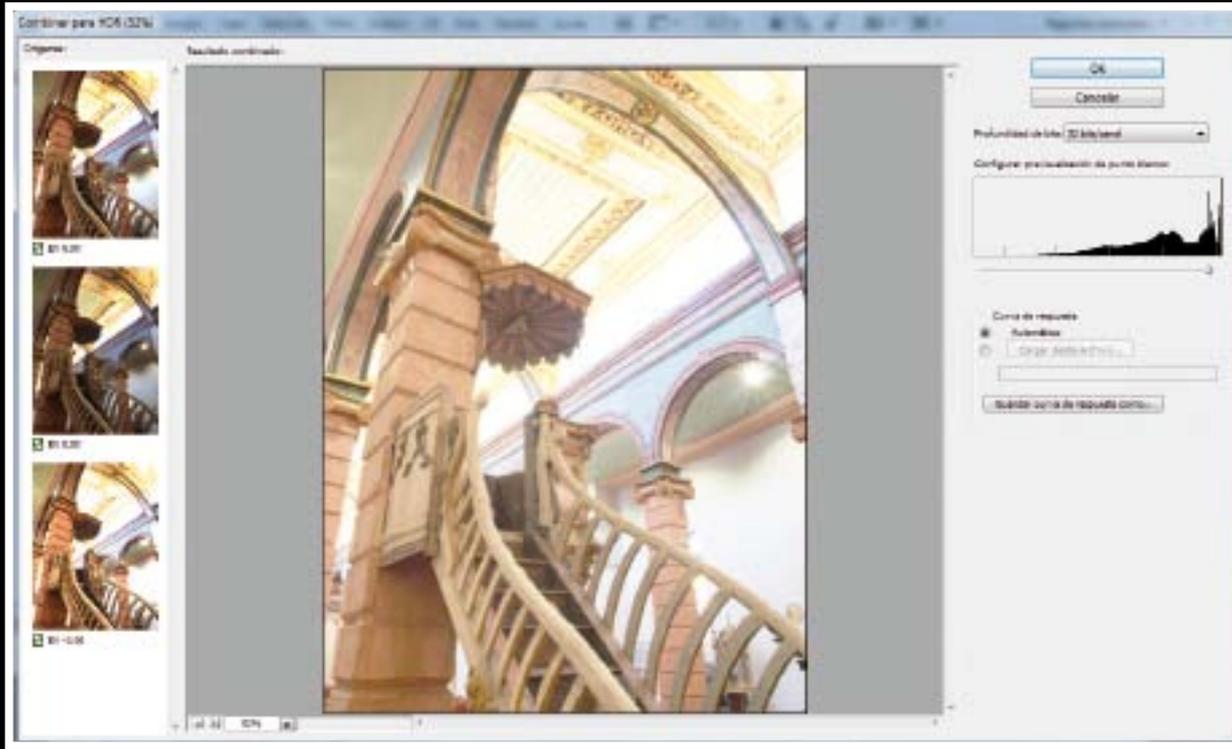
⇒ *Paso 4: Conversión de HDR*

Al cambiar el valor de profundidad de bits, se mostrará la ventana de ajuste final de la foto HDR.

⇒ *Paso 5: Resultado final*

Al aceptar en la pantalla de Ajustes de HDR obtendremos la imagen resultante con los parámetros elegidos. A continuación se realiza los ajustes normales de las fotografías, y tenemos listo el resultado.





procesos de FOTOGRAFÍA 3D

Para la realización del proceso de captura previamente se seleccionaron los lugares a ser fotografiados en este caso son la Iglesia Catedral de la Inmaculada Concepción, El Sagrario y el Carmen de la Asunción, seleccionadas previamente por proximidad.

Luego de la selección de los lugares se tomaron dos equipos fotográficos Nikon de 14 megapíxeles los mismos que ayudaron a la recolección de imágenes de los lugares propuestos, cada equipo tenía la separación entre lente y lente desde 5 cm en adelante dependiendo de la distancia del objetivo, a mayor distancia del lente con el objetivo mayor separación entre cámara, las capturas realizadas fueron

tomadas en diferentes exposiciones con valores de entre - 1, 1 y más 1 con una velocidad de ISO de entre 800 a 1800, al hacer 3 capturas de cada objetivo las imágenes recolectadas suman en la base de datos a 1266 imágenes las mismas que fueron separadas foto por foto para lograr conseguir con ellas el HDR.

Ya que el proceso HDR que estamos usando es con la intervención de 3 fotografías de cada cámara estas suman 6 fotografías por cada objetivo tomado, al realizar el HDR estas 3 fotos tomadas de la una cámara se cambian en una, lo mismo hacemos con las otras 3 de la otra cámara, teniendo como resultado dos fotografías HDR diferentes, las cuales usaremos



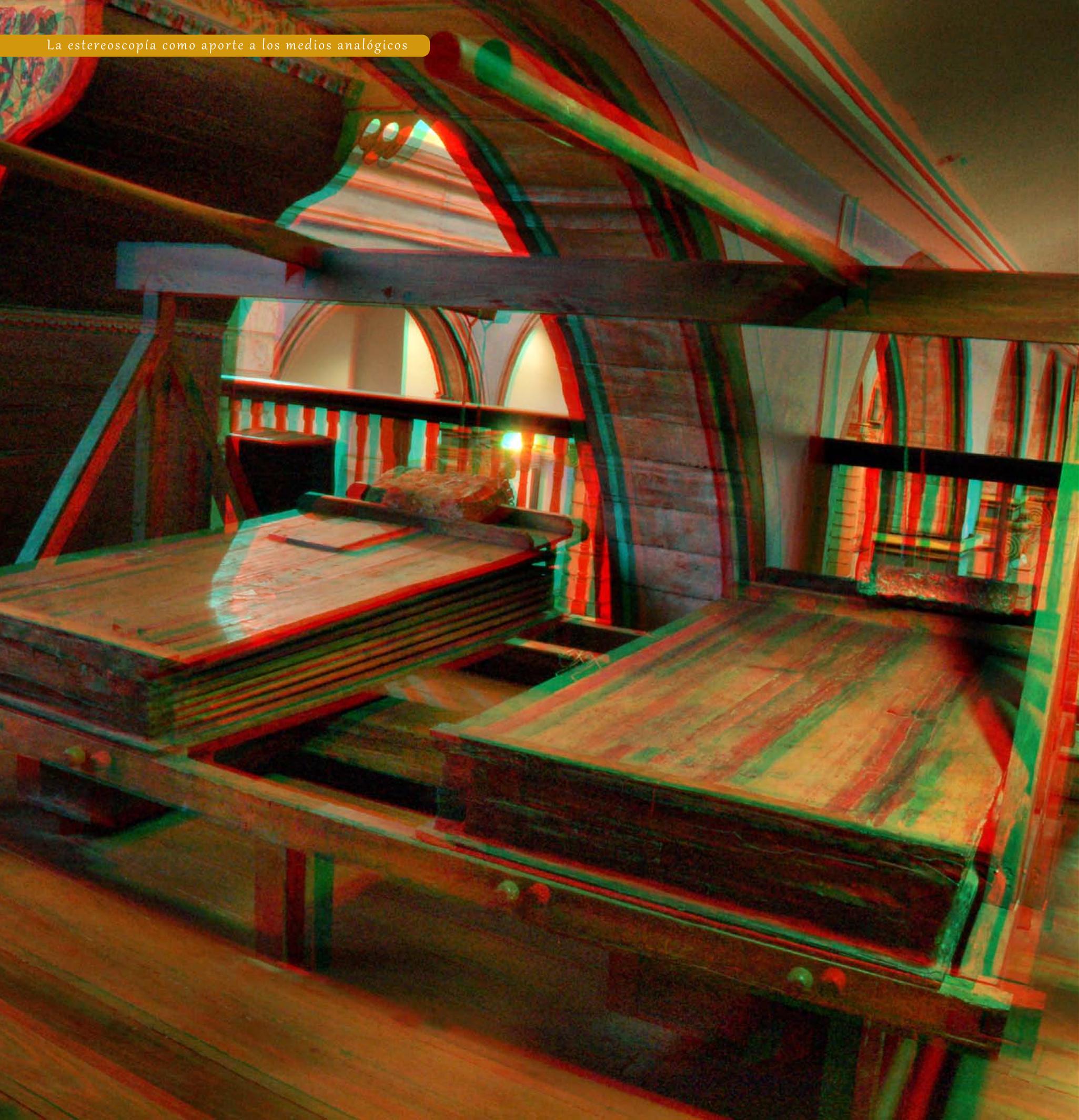


para mezclar ambas y crear la ilusión de 3D.

El proceso de fotografiado de lugares se realizó durante casi un mes tiempo en el cual se realizaron varias tomas a diferentes horas del día eso quiere decir, a diferentes condiciones de luz, como resultado tenemos fotografías con un cielo más dramático o cielos completamente limpios, esto afectó a los objetos que se capturaban ya que a causa de la luz mostraban diferencias grandes en los colores resultantes de las imágenes.

Algunas fotografías como el caso de la Catedral de la Inmaculada Concepción y El Sagrario eran inaccesibles o era prohibido el uso de cámaras dentro de los lugares por lo cual se pidieron los permisos respectivos a autoridades los mismos que nos brindaron su ayuda y en algunos casos tuvimos que escabullirnos para poder realizar algunas tomas que buscábamos.







diseño DEL LIBRO

Para realizar los troqueles de las imágenes se procedió mediante Photoshop a descomponer la fotografía y extraer el elemento requerido, el mismo que será impreso en un papel más grueso para que se diferencie de una hoja normal, en lo que concierne a hojas perforadas como es el caso de rosetones y el escudo de la Iglesia de Carmen de la Asunción se realizó el redibujado y sectorización de dichos elementos los cuales están puestos en un fondo negro, al perforar los elementos generan una pequeña vista de lo que contiene la siguiente hoja que al verla con las gafas generan interesantes texturas.

⇒ Gafas

Las gafas a ser realizadas están basadas en el diseño convencional usadas en el mercado, optamos por el uso del color negro para mantener el tono de brindado a la portada, además se ha incluido el isologo usado en la portada.

⇒ Portada

Para la realización de la portada se usara troquelados en las letras del isologo para que así con la imagen situada detrás del mismo genere la textura requerida, además a la portada de cada edición se le designara un color diferente de la gama de colores

barrocos propuestos en el sistema.

⇒ Texturas de páginas

Para la creación de las páginas del libro elaboramos texturas con el lápiz óptico las mismas que serán fundidas con el fondo para mostrar un tono clásico que queremos brindar a cada página.

La cromática usada son variaciones de tonalidades de rojos.

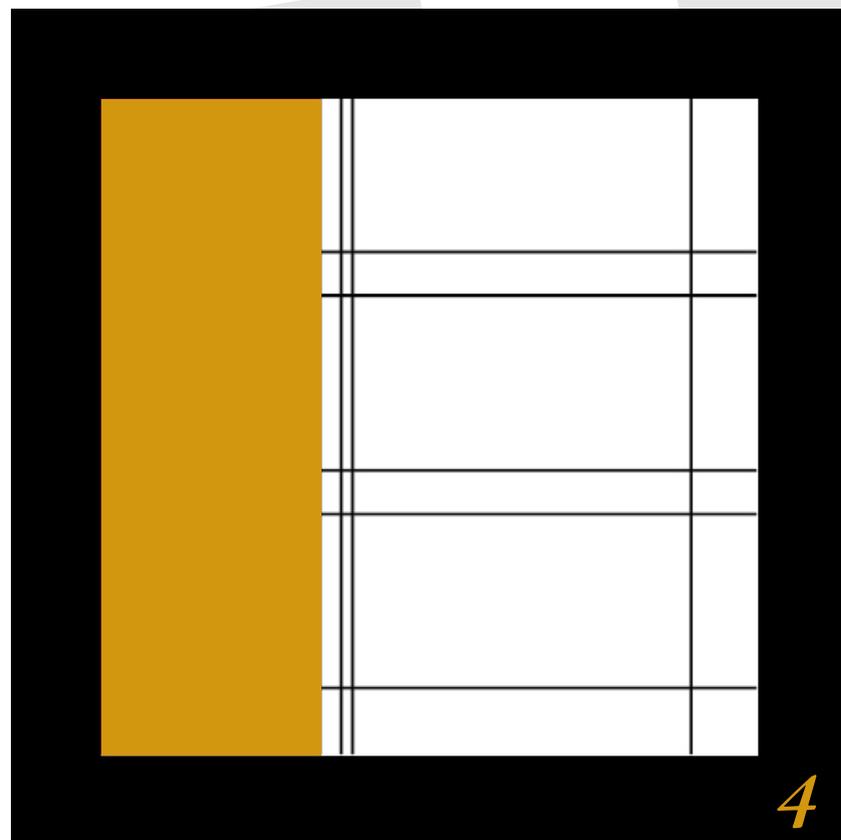
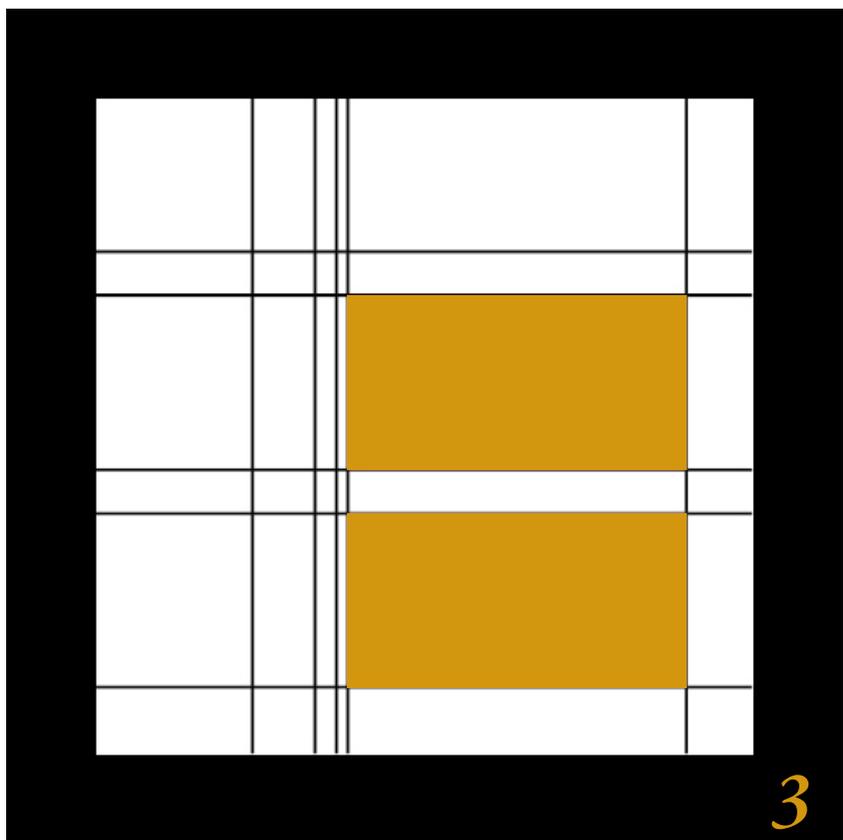
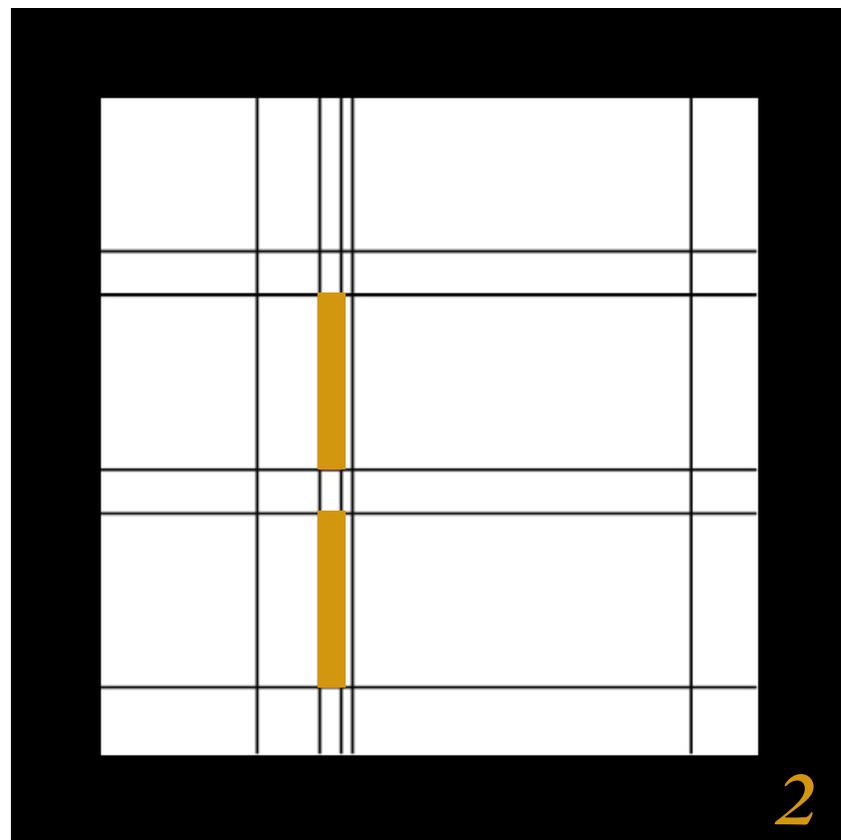
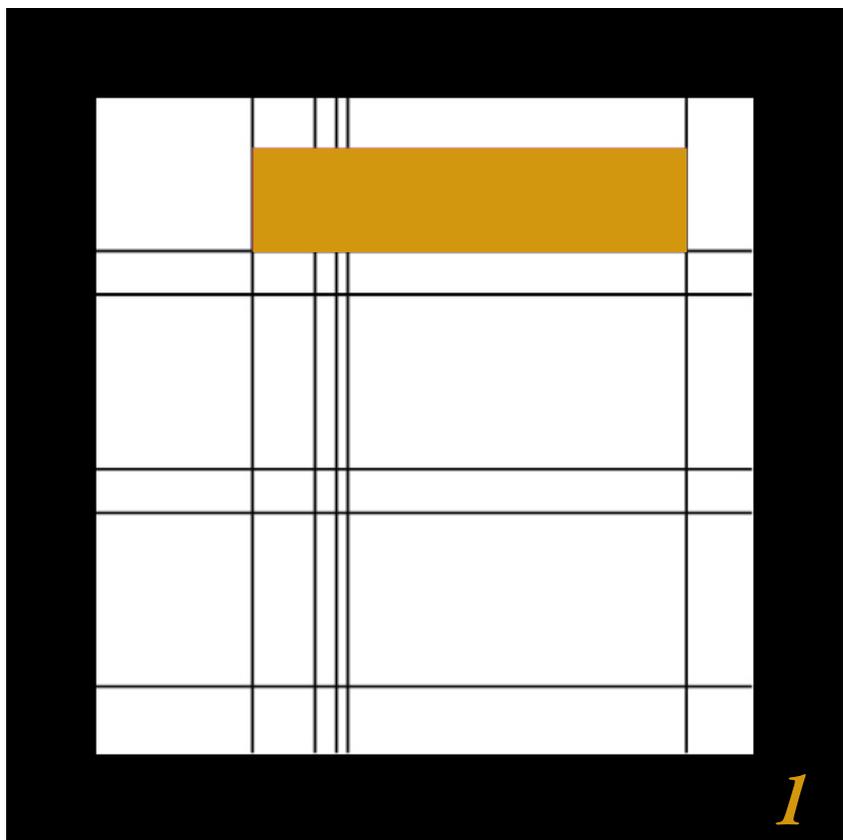
La tipografía a ser usada es Gothic Ultra OT caligráfica usamos para el cuerpo de texto. La Baroque Scrip es usada para los títulos, las Basquer-ville Allface para los subtítulos todas ellas se someten a variaciones cromáticas de acuerdo a las condiciones del sistema.

⇒ Reticulas

Las retículas nos permiten organizar de mejor manera el campo visual del libro.

Algunos espacios tienen las mismas dimensiones entre ellos, otros con distintas medidas.

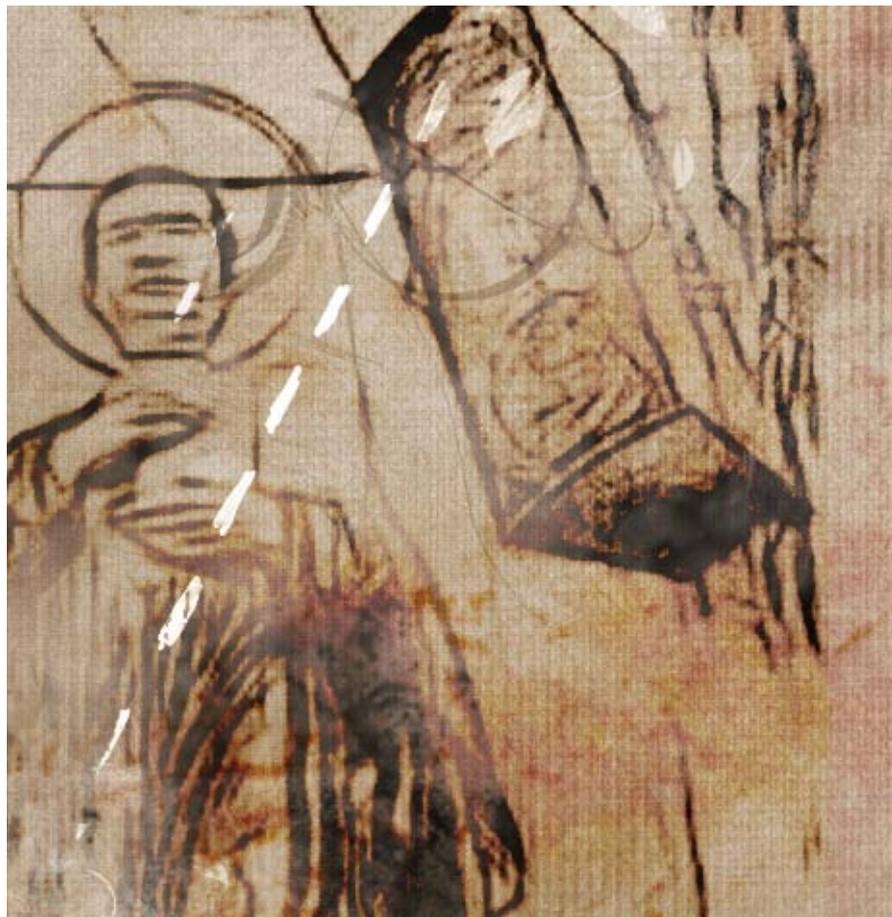
Entre los espacios seleccionados con las diseño de la reticula está: El título(1) - Subtítulo(2) - Espacio para el texto(3) - Decoraciones,(4) en nuestro caso ilustración.



ILUSTRACIÓN

Las ilustraciones son tomadas de partes de las iglesias, detalles que fueron redibujados con el lápiz digital, estos se fusionarán en los fondos del libro.

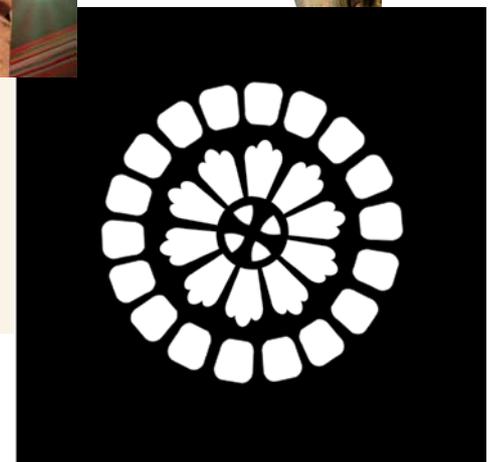
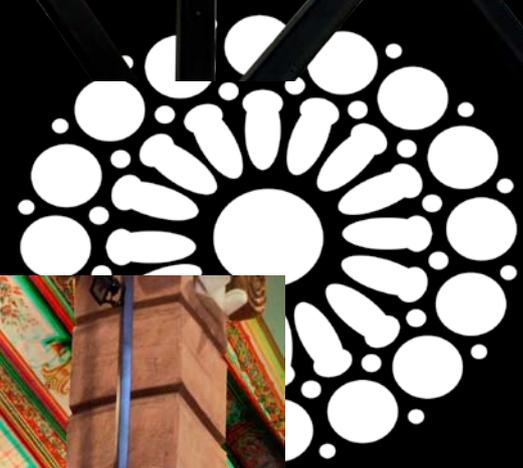
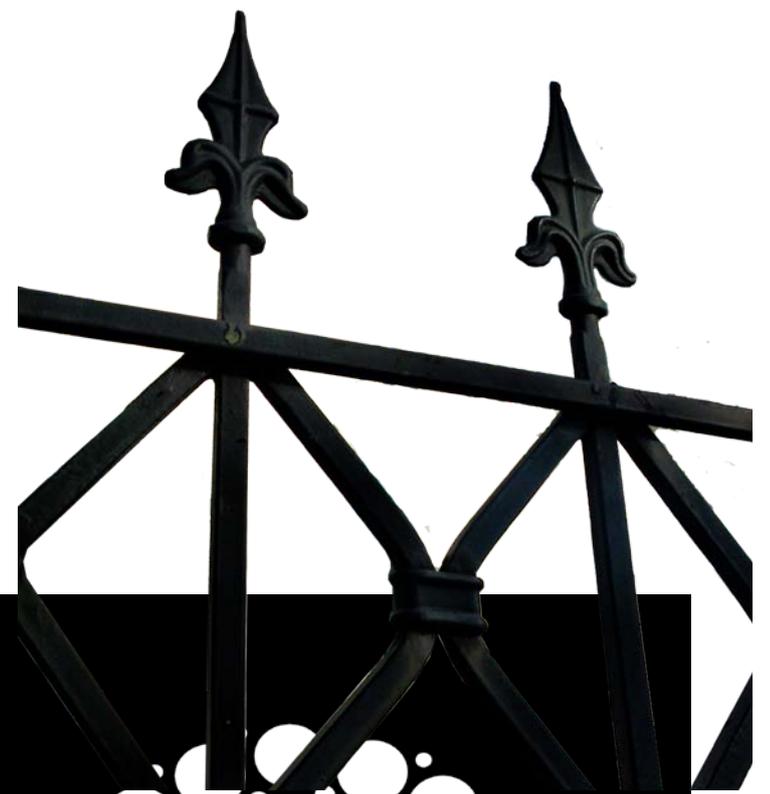
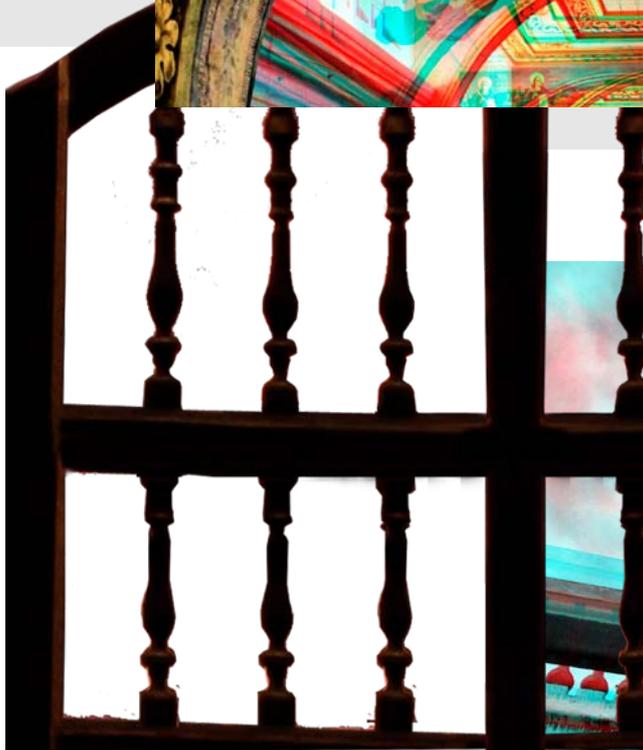
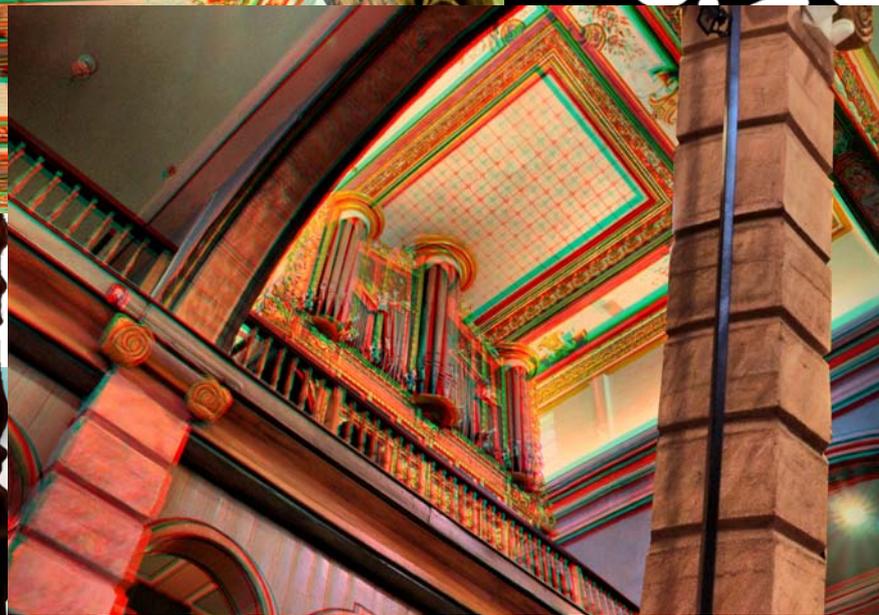




ILUSTRACIÓN

Las ilustraciones son tomadas de partes de las iglesias, detalles que fueron redibujados con el lápiz digital, estos se fusionarán en los fondos del libro.

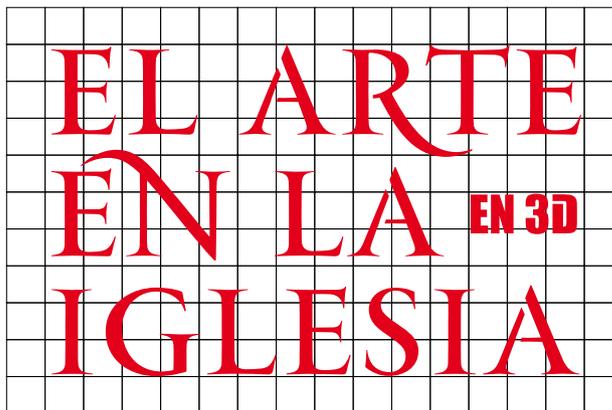
La estereoscopia como aporte a los medios analógicos



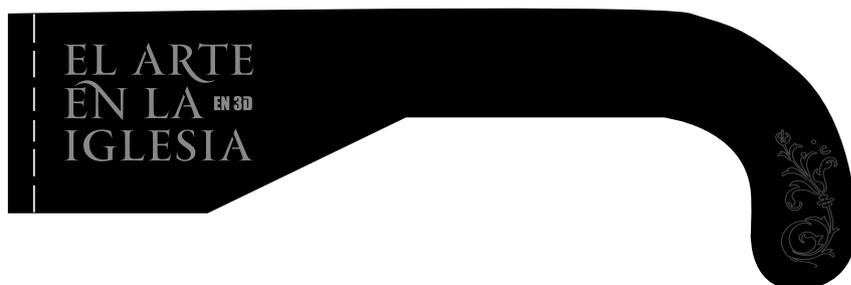
TROQUELES

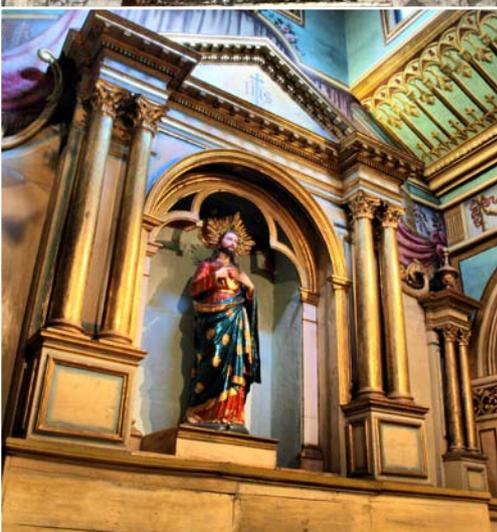
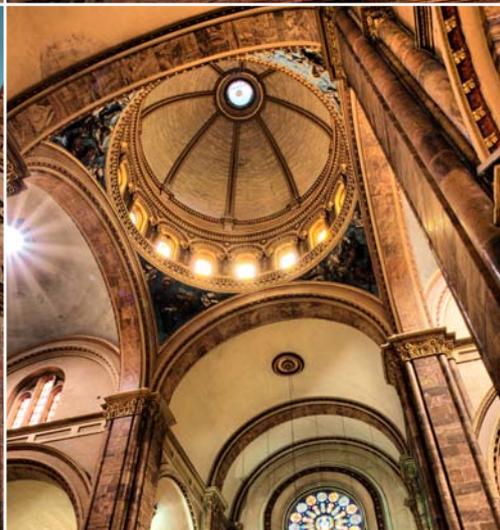
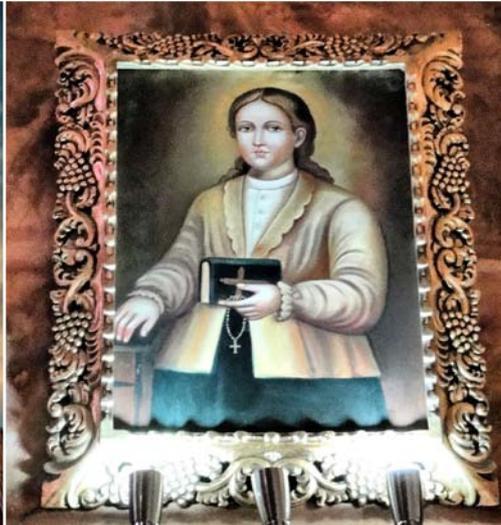
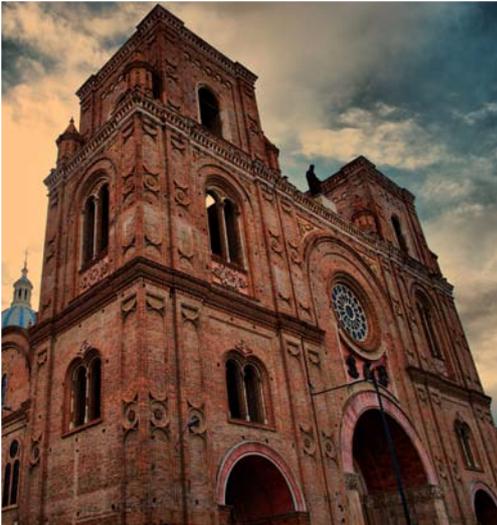
PORTADA

GAFAS



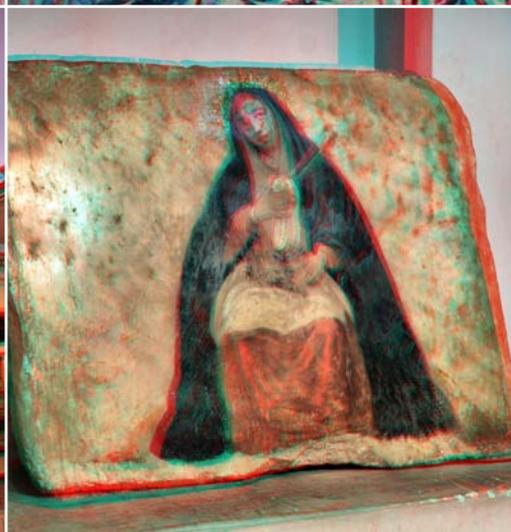
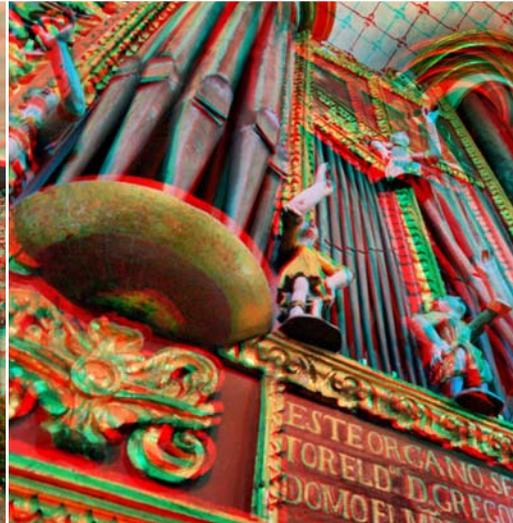
EL ARTE
EN LA ^{EN 3D}
IGLESIA





FOTOS

Muestras de algunas imágenes en 3d y HDR, tomadas de distintas partes de las tres iglesias seleccionadas para el proyecto.



BE
EN
ER



CAP.- 4

BOCETOS

La estereoscopia como aporte a los medios analógicos

El arte en la Iglesia

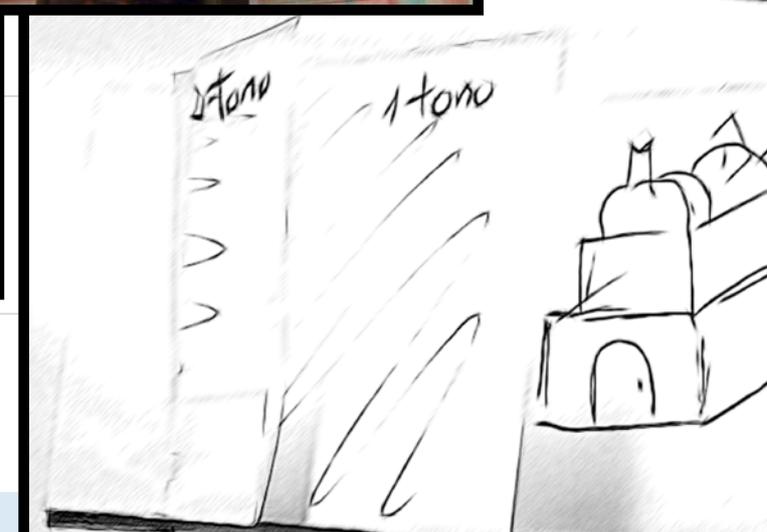
Libro de imágenes en 3D

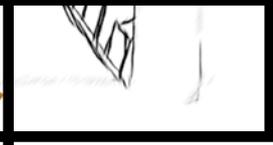
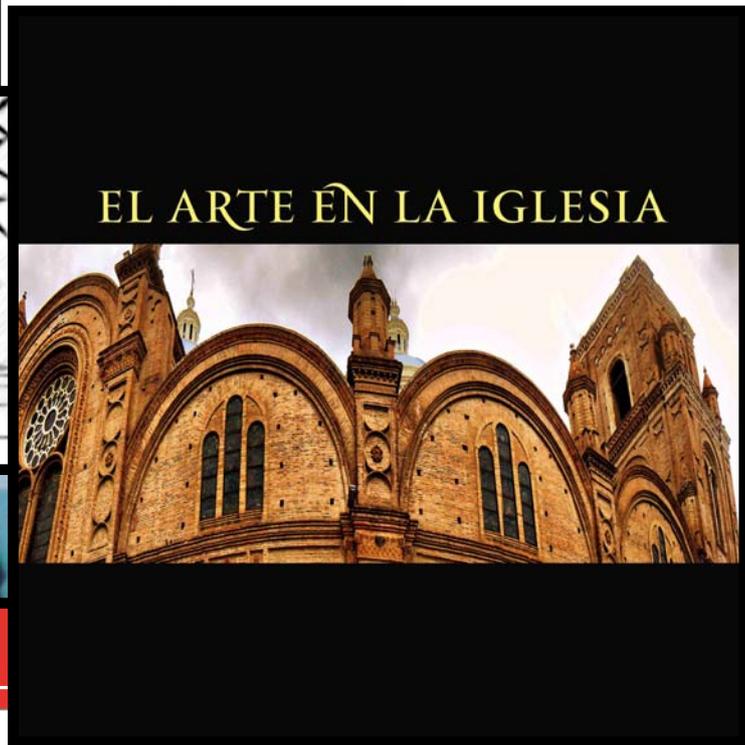
INSID3

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

EL ARTE EN LA IGLESIA

EN 3D





BOCETOS DE L



BIBLIOGRAFÍA FOTOGRÁFICA

1.- <http://img5.imageshack.us/img5/7747/churchhdr.jpg&imgrefurl>

2.- http://www.cnliti.com/bbs/attachments/day_100517/1005171746ba50031e07ec07aa.jpg&imgrefurl

3.- http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://guia.com.ve/biologia/ojo/imagen/3-Vision_binocular.jpg&imgrefurl

4.- http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/77/Mirror_Lake_and_Mt._Watkins,_Yosemite_Valley,_Cal._from_Robert_N._Dennis_collection_of_stereoscopic_views.png&imgrefurl

5.- <http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://www.elniudelamussola.com/wp-content/uploads/2010/08/estereogramas1.jpg&imgrefurl>

6.- <http://www.mundosdigitales.org>

7.- http://www.eduardoascencio.com/page/72&usg=__arx-PzMklqS52X73KBwqF2c8k=&h=333&w=500&sz=80&hl=es&start=0&zoom=1&tbnid=aJRtgbRO7AlcUM:&tbnh=144&tbnw=192&ei

8.- http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://1.bp.blogspot.com/_OURL_DTfjJo/SMHATpHnyDI/AAAAAAAAAYs/JV-SdnBiOjI/s1600/pistolagem2_web.jpg&imgrefurl

9.- http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://hdd2007.files.wordpress.com/2010/10/tadao2bando_la2bluz2bcopia.jpg%3Fw%3D300&imgrefurl

10.- <http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://nicodg.files.wordpress.com/2010/04/nicolas-vasino-editorial1.jpg&imgrefurl>

11.- http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://www.estamosenlinea.com.ve/wp-content/uploads/2010/01/EF-100mm-Macro-IS-USM-_Hi.jpg&imgrefurl

12.- http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e9/Pentax_K1000.jpg&imgrefurl

13.- http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://wallpaper.oceanmoon.com/wp-content/gallery/UnSorted/objects/118882_7784.jpg&imgrefurl

14.- http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://3.bp.blogspot.com/_sPpnckW_EwE/TKka-qY1yEWI/AAAAAAAAAEEc/kyoDgUtdVfQ/s1600/tio1neobn.jpg&imgrefurl

15.- http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://www.juzaphoto.com/shared_files/articles/sigma_50-500os/sigma_50-500os_vs_100-400.jpg&imgrefurl

16.- <http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://i304.photobucket.com/albums/nn178/Bungee18/Mamiya-80mm-parasol.jpg&imgrefurl>

17.- <http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://www.enlocacion.com/wp-content/uploads/2010/05/>

18.- <http://imagenes.solostocks.com/>

z1_2849161/tripode-telescopico-en-aluminio-para-camaras-de-foto-y-video.jpg&imgrefurl

19.- quitoprofundo

20.- <http://gearmedia.ign.com/gear/image/article/108/1088903/playboy-magazine-goes-3d-20100511043532905.jpg&imgrefurl=http://gear.ign.com/articles/108/1088903p1.html&usg>

21.- <http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://img.tendencias.com/2010/08/miranda-kerr-vogue-italia.jpg&imgrefurl>

22.- http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://images04.olx.com.co/ui/5/77/97/1272803369_91327097_4-LIBROS-ANTIGUOS-Compra-Venta-1272803369.jpg&imgrefurl

23.- http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://2.bp.blogspot.com/_toVIJORyuSg/SZcx0kgWLHI/AAAAAAAAA9M/3LYU8_gHDks/s320/libro%252520antiguo.jpg&imgrefurl

24.- <http://www.microsiervos.com/images/esteganografia-libros.jpg&imgrefurl>

25.- [Propia](http://propia)

26.- <http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://www.fresh-paper.com/fresh-paper.com-wallpaper-6337.jpg&imgrefurl>

27.- <http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://www.digitalfotored.com/grafico/fotos/partesletra.gif&imgrefurl>

BIBLIOGRAFÍA FOTOGRÁFICA

28.- http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://zeromm.zeromilímetros.com/wp-content/uploads/2010/07/900747_536377641.jpg&imgrefurl

29.- <http://www.flickr.com/photos/typoatelier/3642083994/>

30.- http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://farm5.static.flickr.com/4076/4935983797_6f2e75ca39.jpg&imgrefurl

31.- http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://lh5.ggpht.com/-jGVX6sv7sBs/TVp-tyqG4hII/AAAAAAAAHIw/NrReItsQ6Y/_F_I_X___Y_O_U___by_For_Certain.jpg&imgrefurl

32.- [/Volumes/Untitled/Dcumento Tesis/imagenes/CROMATICA/10-3.jpg](#)

33.- <http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://wall.alphacoders.com/images/278/27831.jpg&imgrefurl>

34.- <http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://1.bp.blogspot.com>

35.- <http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://salud-gratis.info/blog/wp-content/uploads/2011/03/TERAPIA-DE-LOS-COLORES.jpg&imgrefurl>

36.- http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/88/Cuenca_Ecuador_Catedral_Nueva_02.jpg&imgrefurl

37.- <http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://1.bp.blogspot.com/-nQCCfJEthVQ/TgIye3WJWUI/AAAAAAAAAhJw/9l-rcnOKSxk/s1600/Venice-hdr-ciudad-de-Venecia.jpg&imgrefurl>

38.- http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://www.deviantart.com/download/143823253/Chasing_Blue_Sky_HDR_by_ISIK5.jpg&imgrefurl

39.- http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://lh5.ggpht.com/_9H54OAF9LpQ/TD39Z2vQ6WI/AAAAAAAAAE-do/Q9IU1BgK2HI/tokya_hdr.jpg&imgrefurl

40.- http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://img.wallpaperstock.net:81/tanque-de-hdr-wallpapers_8385_1920x1200.jpg&imgrefurl

41.- http://fc74.deviantart.com/fs36/f/2008/272/c/5/HDR_Old_Home_by_trmustapha.jpg&imgrefurl

42.- <http://www.flickr.com/photos/damienphotograh/1246495520/>

43.- http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://projectvisual.net/photos/nikon_d300/february09/09-mural-ceiling-louvre-paris-hdr-d300.jpg&imgrefurl

44.- <http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://speckyboy.com/wp-content/uploads/2009/07/hdrcity4.jpg&imgrefurl>

45.- <http://www.google.com.ec/>

[imgres?imgurl](#)

46.- <http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://2.bp.blogspot.com/-TKGcu3pPUV8/TW7Ms-7bhWI/AAAAAAAAAYJs>

47.- http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://www.hdrspotting.com/upload/resizedspot/67/7657/med_4476052618_abe851a9bc_o.jpg&imgrefurl

48.- http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://static.noticiasdegipuzkoa.com/images/2010/07/19/arantzazu_1.jpg&imgrefurl

49.- http://www.fonditos.com/includes/imagen.php%3Ffruta%3D/wallpapers/1024x768/05555.jpg%26nombre%3Dlibro_solitario-1024x768.jpg&imgrefurl

50.- Propia

51.- <http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://www.digi1080p.com/images/stories/canon3dmockup2.jpg&imgrefurl>

52.- fotografia 3d manual

53.- <http://www.fotografias.net/wp-content/uploads/tripode.jpg&imgrefurl>

54.- <http://www.wallpaperz.net/wallpaper/movie/s/Pirates-of-the-Caribbean-4-Jack-Sparrow-2158.jpg&imgrefurl>

55.- <http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http://gabrielhaydee.files.wordpress.com/2011/04/tipos-de-encuadernacion1>

BIBLIOGRAFÍA

- Avella, Natalie. Diseñar con Papel. Barcelona: GUSTAVO GILI , s.f.

- Bhskaram, Lakshmi. Que es el Diseño Editorial. Barcelona : RotoVisionSA, 2006.

- Editor, eHow Electronics. <http://www.ehow.com>. 22 de Noviembre de 2005. 20 de febrero de 2011 <http://www.ehow.com/how_3877_digital-photos-in-doors.html>.

- Fiestas, Sergio Raúl Martínez. www.aprendiendofotografia.blogspot.com. 24 de Julio de 2008. 10 de Febrero de 2011 <<http://aprendiendofotografia.blogspot.com>>.

- Fotonostra. <http://www.fotonostra.com>. s.f. 18 de marzo de 2011 <<http://www.fotonostra.com/fotografia/fotografiararquitectura.htm>>.

- Gafas3D.com. «<http://www.gafas3d.com>.» 22 de 01 de 2011. 2011 <<http://www.gafas3d.com/tipos/gafas-3d-anaglificas/trioscopic/>>.

- <http://www.londonstereo.com>. 28 de Febrero de 2011. 2011 <http://www.londonstereo.com/trwilliams/first_series1.html>.

- Swann, Alan. Diseño y Marketing. Barcelona : Gustavo Gili, 1994.

<http://www.londonstereo.com>. (28 de Febrero de 2011). Recuperado el 2011, de http://www.londonstereo.com/trwilliams/first_series1.html.

- Avella, N. (s.f.). Diseñar con Papel. Barcelona: GUSTAVO GILI .

- Swann, A. (1994). Diseño y Marketing. Barcelona : Gustavo Gili.

- Felipe Díaz Heredia, Viaje a la memoria, Cuenca su historia fotográfica, Pág. 18 párrafo 1, Editorial Monsalve Moreno, Digital Photography for 3D imagining and animation, Dan Ablan, Febrero 2007-

- Revista 3D CREATIVE, Edición 50, Octubre 2009

Gafas3D.com. «<http://www.gafas3d.com>.» 22 de 01 de 2011. 2011 <<http://www.gafas3d.com/tipos/gafas-3d-anaglificas/trioscopic/>>.

- Susan Gosin. 2011. http://www.vive.in/libros/articulos/home/ARTICULO-WEB-NOTA_INTERIOR_VIVEIN-4119712.html. [En línea] 2011. [Citado el: 15 de 04 de 2011.] http://www.vive.in/libros/articulos/home/ARTICULO-WEB-NOTA_INTERIOR_VIVEIN-4119712.html.