

CAPITULO I

1. FUNDAMENTACION TEÓRICA DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Para la presente investigación se partirá desde las experiencias de otras universidades nacionales e internacionales, que cuentan con un laboratorio de televisión, la misma que nos permitirá conocer de cómo realizan los estudiantes, productos comunicacionales que contribuyen en su ámbito profesional y en su desarrollo personal.

Mediante este criterio se puede mencionar a la Universidad de Boyacá del País vecino Perú, que en 1994 se inicia la cátedra de Televisión con el único objetivo es generar desarrollo y mejorar los conocimientos de los estudiantes de comunicación social. La misma que para poder poseer los equipos necesarios tuvo que esperar aproximadamente 6 años ya que cada año recibían uno por uno los equipos, de esta manera esta universidad logra implementar su laboratorio de televisión. El laboratorio de esta universidad, cuenta con los equipos de la última tecnología como equipos de producción en el formato de $\frac{3}{4}$, cámaras de tubos JVC, grabadoras Sony Umatic y todo lo necesario para realizar producciones en estudio a nivel profesional, y un equipo de ENG, compuesto por una cámara Sony, una casetera Sony VO 4800, un micrófono y una luz portátil, además, un pequeño switcher y un generador de caracteres ambos marca JVC, con los cuales los estudiantes se familiarizan con este formato apropiado para reportería y producciones en exteriores.

La Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra, cuenta con un laboratorio de televisión, especialmente los pertenecientes a la Escuela de Comunicación Social, pueden hacer uso de todas las herramientas tecnológicas que este laboratorio posee para editar y masterizar audio y video.

Mientras que la universidad Americana de Paraguay ha implementado un laboratorio de Televisión. En su afán de mejoramiento continuo y estar a la vanguardia en materia de infraestructura y equipamientos tecnológicos, la universidad inauguró el 2 de septiembre de 2008 el moderno Laboratorio Audiovisual Americana TV, con la presencia de destacadas figuras de la televisión paraguaya.

Después de conocer las experiencias de dos universidades, Boyacá, Americana y Católica. Para implementar un laboratorio de TV tuvieron que esperar mucho tiempo, sobre todo realizar una investigación de los equipos necesarios para la misma.

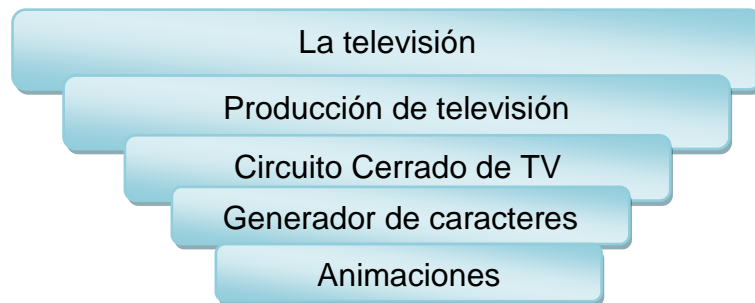
Por tanto los estudiantes de la carrera de comunicación social de la Universidad Técnica de Cotopaxi, requiere implementar un laboratorio que permita el desarrollo intelectual y académico en los alumnos de esta especialidad, en donde puedan desarrollar su creatividad con productos audiovisuales de calidad que aporten al desarrollo social y tecnológico.

1.2 CATEGORIAS FUNDAMENTALES

GRAFICO N.1



GRAFICO N. 2



Elaborado por los tesistas: Lorena y Klever

1.3 MARCO TEÓRICO

1.3.1 COMUNICACIÓN

Según ANTONIO PASQUALI, la comunicación ocurre cuando hay "interacción recíproca entre los dos polos de la estructura relacional (Transmisor-Receptor)" realizando la "ley de bivalencia".

Mientras que el autor Frank Dance menciona que la comunicación es el "estudio de la teoría y principios del origen, emisión, recepción e interpretación de mensajes" independientemente de la cantidad y de la calidad de mensajes emitidos.

La comunicación es el proceso mediante el cual se transmite información de una entidad a otra. Los procesos de comunicación son interacciones mediadas por signos entre al menos dos agentes que comparten un mismo repertorio de signos y tienen unas reglas semióticas comunes. Tradicionalmente, la comunicación se ha definido como "el intercambio de sentimientos, opiniones, o cualquier otro tipo de información mediante habla, escritura u otro tipo de señales".

Según Edgar Morin, la comunicación es o no es una cultura verdadera si no un opio para el pueblo. La emisión del mensaje no depende de una sola persona si no se fabrica colectivamente, la misma que permitirá que la información sea veraz y oportuna.

Según David k. Berlo, la comunicación debe ser, sencilla, coherente y dirigida a un solo objetivo, la misma que consiste en provocar una determinada conducta, de la personas en la cual no se debe divagar o establecer la comunicación ambiguamente, por lo tanto la comunicación debe hacerse en forma tal que seamos entendidos.

Según Gibson, "comunicación es la transmisión de información y entendimiento mediante el uso de símbolos comunes. Los símbolos mencionados pueden ser tanto verbales como no verbales"

Según Chiavenato "Comunicación es el proceso de pasar información y comprensión de una persona a otra. Por lo tanto, toda comunicación influye por lo menos a dos personas: el que envía el mensaje y el que lo recibe".

Según Willian Werther, "Comunicación es la transferencia de información y comprensión de una persona a otra. Es el modo de llegar a otros con ideas, datos, pensamientos y valores. Se trata de un puente de significado entre las personas, para que puedan compartir lo que conocen y siente".

Los postulantes opinan que, la comunicación es un proceso comunicativo, en donde la información, es incluida por el emisor en un paquete y canalizada hacia el receptor a través del medio y una vez recibido, el receptor decodifica el mensaje y proporciona una respuesta.

1.3.1.1 PROCESO DE LA COMUNICACIÓN

Según Mónica Sorín Zocolsky, la comunicación puede entenderse como un intercambio, interrelación, como diálogo, como vida en sociedad, todo ello relacionado indiscutiblemente con las necesidades productivas del hombre y no puede existir sin el lenguaje. Comunicación es pensamiento compartido y no puede existir pensamiento sin palabra.

Emisor o codificador: Es el punto (persona, organización...) que elige y selecciona los signos adecuados para transmitir su mensaje; es decir, los codifica para poder llevarlo de manera entendible al receptor. En el emisor se inicia el proceso comunicativo.

Receptor o decodificador: Es el punto (persona, organización...) al que se destina el mensaje, realiza un proceso inverso al del emisor ya que en él está el descifrar e interpretar lo que el emisor quiere dar a conocer. Existen dos tipos de receptor, el pasivo que es el que sólo recibe el mensaje, y el receptor activo o perceptor ya que es la persona que no sólo recibe el mensaje sino que lo percibe y lo almacena. El mensaje es recibido tal como el emisor quiso decir, en este tipo de receptor se realiza lo que comúnmente denominamos el feed-back o retroalimentación.

Código: Es el conjunto de reglas propias de cada sistema de signos y símbolos que el emisor utilizará para transmitir su mensaje, para combinarlos de manera arbitraria porque tiene que estar de una manera adecuada para que el receptor pueda captarlo. Un ejemplo claro es el código que utilizan los marinos para poder comunicarse; la gramática de algún idioma; los algoritmos en la informática, todo lo que nos rodea son códigos.

Mensaje: Es el contenido de la información (contenido enviado): el conjunto de ideas, sentimientos, acontecimientos expresados por el emisor y que desea transmitir al receptor para que sean captados de la manera que desea el emisor. El mensaje es la información.

Canal: Es el medio a través del cual se transmite la información-comunicación, estableciendo una conexión entre el emisor y el receptor. Mejor conocido como el soporte material o espacial por el que circula el mensaje.

Retroalimentación o realimentación (mensaje de retorno): Es la condición necesaria para la interactividad del proceso comunicativo, siempre y cuando se reciba una respuesta (actitud, conducta...) sea deseada o no. Logrando la interacción entre el emisor y el receptor. Puede ser positiva (cuando fomenta la comunicación) o negativa (cuando se busca cambiar el tema o terminar la comunicación). Si no hay realimentación, entonces solo hay información más no comunicación.

Según Sorín, “El proceso de la comunicación humana son: fuente, emisor o codificador, código (reglas del signo, símbolo), mensaje primario (bajo un código), receptor o decodificador, canal, ruido (barreras o interferencias) y la retroalimentación o realimentación (mensaje de retorno o mensaje secundario)”

Para los testistas, en el proceso de comunicación debe existir un mensaje que provoque la interacción entre el emisor y receptor, con el fin de provocar opiniones constructivas en el tema a tratarse, que ayude a una mejor comprensión entre las diferentes eventualidad sociales.

1.3.2 COMUNICACIÓN SOCIAL

Según el Modulo Radio II. La comunicación social proviene del Latín COMUNICARE, ya que significa compartir con otras personas nuestras ideas, emociones o conocimientos.

Según el Modulo de la comunicación, se entiende también por la comunicación en sentido formal escrito, el intercambio significativo entre individuos o grupos humanos por medio de una variable que posibilite la intencionalidad de la transmisión y recepción de mensajes codificados que permita la mutua comprensión mas allá de las influencias del medio.

Es un campo de estudios interdisciplinarios que investigan la información y la expresión, los medios de difusión masivos y las industrias culturales. Sus conceptos teóricos provienen primordialmente de la sociología, la psicología social y la semiología o semiótica. En el campo de la práctica estos conocimientos se usan en el periodismo, la opinión pública, la publicidad, la mercadotecnia y las relaciones públicas e institucionales.

Eliseo Verón deduce que, “un mensaje concreto de la comunicación social con toda probabilidad contendrá varios sistemas de codificación, que operan simultáneamente sobre uno o varios órdenes sensoriales”. Y propone el esquema sobre el que se han montado los análisis de discursos sociales de los medios de comunicación masiva impresos.

Para los tesisistas, la comunicación social es la expresión de costumbres y tradiciones de los pueblos, en donde pueden intercambiar ideas, emociones, y conocimientos propios del ser humano en diferentes formas, dependiendo del lugar de donde provienen las múltiples, culturas sociales en el mundo.

1.3.3 MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Herbert Marshall McLuhan menciona que, el término medio de comunicación viene (del latín *medius*), lo que en este está entre dos cosas, en el centro de algo o entre dos extremos) se hace referencia al instrumento o forma de contenido por el cual se realiza el proceso comunicacional o comunicación. Usualmente se utiliza el término para hacer referencia a los medios de comunicación masivos (MCM, medios de comunicación de masas); sin embargo, otros medios de comunicación, como el teléfono, no son masivos sino interpersonales.

Según McLuhan considera, a los medios de comunicación como las instancias masivas de la comunicación, ya sea la prensa, la radio y la televisión en sus acepciones públicas, privadas o comunitarias. Se trata de mecanismos que permiten la diseminación masiva de información facilitando la construcción de consensos sociales, la construcción y reproducción del discurso público y ciertos niveles de interacción principalmente de los nuevos medios independientes, alternativos y comunitarios.

Según Paul Lazarsfeld, los medios de comunicación resumen dos grandes funciones y una disfunción:

a).- Función de Conferir Prestigio

b).- Función de Reforzar las Normas Sociales

c).- Disfunción Narcotizante

Por otro lado este autor tiene las siguientes apreciaciones a cerca de los medios de comunicación:

- 1.- Los medios de comunicación representan un nuevo tipo de control social.
- 2.- Los medios de comunicación son los causantes del conformismo de las masas.
- 3.- Los medios de comunicación deterioran el nivel de la cultura popular.

Según Hans Magnus Enzensberger, los Medios de comunicación son el producto del desarrollo industrial, el mismo que crea nuevas formas de control de las conciencias. Manipulación: Tratamiento de un material dado con una meta particular en la mente. Este autor habla de la Industria de la manipulación de la conciencia mediante la publicidad también manifiesta, que este control en unos cuantos busca el control de las masas.

Según Aumont Jacques, el Cine fue un paso más en la creación de medios de comunicación masivos. Corresponden al tipo audiovisual. Es un medio audiovisual masivo que permite llegar a un amplio grupo de personas "cautivas" pero con baja selectividad. El objetivo del cine es ampliar el espectro de procedimientos, lenguajes, temas y formatos de los asistentes, a través de la realización de trabajos individuales y grupales. Sus ventajas son: Audiencia cautiva y mayor nitidez de los anuncios de color. Entre sus desventajas se encuentran: Poco selectivo en cuanto a sexo, edad y nivel socioeconómico.

Para los postulantes, los medios de comunicación son importantes para la difusión de mensajes a larga distancia, la cual debe estar bien estructurada la información porque ya no será escuchada o transmitida a una sola persona, sino a un grupo de personas en varios dialectos dependiendo la zona geográfica en el mundo.

1.3.4 LABORATORIO UNIVERSITARIO

Francisco J. Gómez Pérez menciona que, el laboratorio de televisión es un lugar donde los alumnos ponen en práctica sus habilidades y destrezas en el mundo televisivo, imparten prácticas sobre receptores, transmisores y reemisores de TV, guiados por sus docentes del área audiovisual. Las prácticas propiamente dichas se complementan con explicaciones teóricas y prácticas en el mismo Laboratorio.

En el laboratorio Universitario de televisión, los alumnos de la Carrera realizan una gran variedad de trabajos orientados al desarrollo de habilidades y competencias en periodismo audiovisual.

Según María Olivia Monckeberg, en el Laboratorio de Televisión se desarrolla la enseñanza teórica práctica en el área de televisión, realizando grabaciones y observando videos que puedan ser apoyo durante las clases siendo también obligatorio para el estudiante que se organice previo a la grabación para que el proceso sea más rápido.

Mediante las citas anteriores podemos decir que, el laboratorio de televisión es un espacio en donde el alumno pueda mostrar su habilidad en el escenario.

1.3.5 CARACTERISTICAS DE LABORATORIO DE TELEVISIÓN

El laboratorio de Televisión o estudio de televisión es un lugar cerrado y aislado de luces, sonidos y campos magnéticos externos en el cuál se pueden colocar equipos audiovisuales (cámaras de televisión, focos de iluminación profesional, sonido profesional para la grabación o retransmisión de programas de televisión, con la mayor limpieza de luz, imagen y sonido en el ambiente posible y necesario para dar la calidad, necesaria para emitir programas de televisión a la máxima calidad. Además se debe tomar en cuenta los equipos externos e internos para obtener producciones de buena calidad.

Luminarias para obtener un ambiente claro que beneficie a la creación de programas de televisión. Cámara de video, las cuales son de mucha importancia y nos ayudan a captar las imágenes con una resolución óptima y de calidad. Teleprompter, el que nos sirve para que el presentador observe a la cámara pero al mismo tiempo lea el guion. Micrófonos tienen como finalidad la transducción de señales físicas a señales de corriente y voltaje. Trípodes, este equipo nos da la capacidad de sostener la cámara para ponerla en diferentes posiciones para lograr una buena captura de las imágenes, y finalmente Dolly, es una pequeña pista que nos sirve para transportar el trípode de un lugar a otro para obtener mejores tomas.

Para los postulantes el laboratorio de televisión es un espacio cerrado, donde el lugar debe estar aislado de cualquier tipo de ruido, para la grabación o transmisión de programas, siendo también necesario mencionar la importancia de los equipos externos.

1.3.6 LA TELEVISIÓN

La palabra "televisión" es un híbrido de la voz griega "Tele" (distancia) y la latina "visio" (visión). El término televisión se refiere a todos los aspectos de transmisión y

programación, que busca entretener e informar al televidente con una gran diversidad de programas. La televisión enlaza diversos anuncios que la población utiliza para mantenerse informado de todo el acontecer.

Según AGUIRRE, Jesús María, BISBAL, Marcelino y cols. (1998). La televisión nace a partir de la conjunción de una serie de fenómenos e investigaciones simultáneas pero desarrolladas aisladamente. El original descubrimiento de la "foto telegrafía" a mediados del siglo XIX (La palabra Televisión no sería usada sino hasta 1900), debe sus avances y desarrollo a varios investigadores que experimentaron con la transmisión de imágenes vía ondas electromagnéticas. La palabra "televisión" es un híbrido de la voz griega "tele" (distancia) y la latina "visio" (visión). El término televisión se refiere a todos los aspectos de transmisión y programación de televisión. A veces se abrevia como TV. Este término fue utilizado por primera vez en 1900 por Constantin Perski en el Congreso Internacional de Electricidad de París (CIEP).

La televisión es un medio de comunicación muy importante que llega a todos los hogares y a las clases sociales de todo el mundo, tiene una gran influencia en el comportamiento de los individuos y más aún en los niños. La televisión es un sistema para la transmisión y recepción de imágenes en movimiento y sonido a distancia. Esta transmisión puede ser efectuada mediante ondas de radio o por redes especializadas de televisión por cable. El receptor de las señales es el televisor.

Para los postulantes, la televisión es un medio de comunicación muy importante que llega a todos los hogares y a las clases sociales de todo el mundo por lo cual tiene gran influencia en el comportamiento de los individuos y más aún en los niños. La televisión es un sistema para la transmisión y recepción de imágenes en movimiento que genera emociones audiovisuales.

1.3.6.1 HISTORIA DE LA TELEVISIÓN

Según CAÑIZÁLEZ, Andrés “Los medios de comunicación”, (1991). Desde los años 50, la televisión se ha convertido en el medio de comunicación por excelencia. Evidentemente, su historia se remonta varias décadas atrás, pero la auténtica revolución, en sus días, no es comparable, con ningún otro.

La prehistoria de la televisión arranca, en sentido estricto, de los descubrimientos técnicos más elementales que hicieron posible la transmisión a distancia de la imagen en movimiento. Globalmente, como sucedería con la radio, debe distinguirse entre los procedimientos técnicos que permitieron enviar las primeras imágenes o sonidos de una emisora a un receptor y el momento en que esa misma señal llegó a ser captada por un número elevado de receptores y convirtió el simple medio de comunicación en fenómeno social. Los comienzos remotos de la era de la televisión parten del descubrimiento del selenio, un metaloide imprescindible en la composición del nuevo invento. Pero cuando Berzelius lo descubrió, en 1817, nadie pensaba en semejante utilidad. Igual sucedería veintidós años más tarde, en 1839, con la demostración – a cargo de Becquerel – de los efectos electromagnéticos de la luz.

En el terreno de la transmisión de imágenes a distancia, los precedentes científicos más lejanos en el tiempo fueron la transmisión telegráfica de imágenes, llevada a cabo por Bain en Inglaterra, en 1843, y por Giovanni Caselli en Francia, en 1863, quien con el pan telégrafo de su invención consiguió enviar mensajes autógrafos y dibujos de París a Marsella. A partir de aquel momento las "innovaciones" televisas proliferaron. Entre las más curiosas podría citarse el proyecto del estadounidense Carey, en 1875, tratando de transmitir imágenes desde un emisor formado por 2.500 células de selenio hasta una pantalla formada por otras tantas bombillas, unidas una a una a su célula respectiva por medio de los correspondientes 2.500 cables.

Los avances en la investigación de tres ámbitos científicos diferentes hicieron posible convertir la televisión en una realidad independiente: el primero, la fotoelectricidad, o

capacidad de algunos cuerpos para transformar la energía luminosa; el segundo, los procesos de análisis capaces de descomponer una fotografía en líneas y puntos claro y oscuros, y restituirla después a su forma original; el tercero, los adelantos en la manipulación de los haces de electrones, que harían posible repetir este proceso de descomposición y restitución de imágenes veinticinco veces por segundo.

La televisión no nació como respuesta a ninguna necesidad inmediata e ineludible. Incluso podría decirse que, en este caso particular, invento y necesidad vieron la luz simultáneamente. Cuando el hombre se propuso transmitir imágenes a distancia, por cable o sin hilos, no pensaba en una recepción masiva e indiscriminada, sino en un servicio público que permitiera solo la comprobación de documentos, el envío de planos o imágenes necesarias para trabajos técnicos o para la simplificación de trámites burocráticos.

Para Cañizález, “La historia del desarrollo de la televisión ha sido en esencia la historia de la búsqueda de un dispositivo adecuado para explorar imágenes y poder compartir las emociones a través de la pantalla haciendo posible una realidad independiente”.

1.3.7 PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN

Según ALVARAY Y COLS. (1991), el proceso completo de creación comprende la escritura del guión, elaboración de un presupuesto, contratación de personal creativo, diseño de decorados y ensayos antes de que se comience a filmar. Tras el rodaje, el proceso de posproducción incluye la edición en vídeo, además de añadir sonido, música y efectos visuales.

Durante la grabación se filma toda la cinta o película necesaria para el proyecto. Todos los programas de televisión se graban utilizando uno de los dos métodos básicos: la producción con una sola cámara y en película y video con varias cámaras.

El de cámaras múltiples es típico de las comedias de situación, programas de debate, telenovelas, concursos y los magazines informativos, además de ser habitual en espacios en directo, como los acontecimientos deportivos, entregas de premios o telediarios.

Pero, la página web <http://www.tvlocal.com/> menciona que, este subgrupo se integra el personal que, de acuerdo con las decisiones sobre programas para sus emisiones de televisión, posibilita la producción de aquellos, planeando la utilización de medios propios o ajenos, recursos económicos, instalaciones y estudios, personal necesario y demás elementos precisos, así como controla la adecuación de recursos empleados a los presupuestos asignados. Se definen así las categorías que se integran en este subgrupo.

Los postulantes opinan que, para la producción de televisión se debe tomar en cuenta el escenario en el que va a trabajar y los equipos necesarios que garantice el buen funcionamiento y mostrar así la nitidez del producto realizado.

1.3.8 CIRCUITO CERRADO DE TELEVISIÓN (CCTV)

Se le denomina circuito cerrado ya que, al contrario de lo que pasa con la difusión, todos sus componentes están enlazados. Además, a diferencia de la televisión convencional, este es un sistema pensado para un número limitado de espectadores, es una tecnología de vídeo vigilancia visual diseñada para supervisar una diversidad de ambientes y actividades.

La introducción de medios ópticos en los modernos sistemas de producción de TV constituye un extraordinario avance en el extenso campo de la televisión, donde han ido evolucionando. El sistema de un circuito cerrado de televisión consta de un conjunto de dispositivos que permiten captar y enviar imágenes y sonido desde un set de televisión a los puestos de tratamiento de datos con el objetivo de grabarlo y editarlo para transmitirlo al aire.

La instalación del se realiza con cámaras, monitores, equipos de edición y grabación de video, ya que con ellos se pueden realizar las siguientes aplicaciones:

- Medios de captación de imágenes.
- Visualización de imágenes.
- Medios de transmisión.
- Almacenamiento de datos.
- Conmutación o mezcla de señales de video y sonido..
- Medios de control de vídeo.

Entre los equipos básicos más utilizados para el funcionamiento de un circuito cerrado de televisión destacamos los siguientes:

- Cámara de video
- Monitores
- Cableado
- Video grabadoras
- VCR o VTR
- Conmutador
- Rack

Cámaras de Video. La cámara es el elemento básico de todo, cuya misión consiste en capturar las imágenes y sonidos que se suceden en su campo de visión u observación. Las señales ópticas captadas son transformadas en señales eléctricas para enviarlas, por los medios de transmisión (cables u ondas).

Monitores de vídeo. Es el equipo que muestra en su pantalla las imágenes capturadas por una cámara o grabadas en un sistema de almacenamiento para su percepción correcta por el ojo humano.

Cableado. Nos referimos a los medios implantados con la finalidad de "transportar" la señal de vídeo y audio captada por las cámaras hasta los monitores, sistemas de almacenamiento o equipos de tratamiento.

La transmisión es el paso intermedio entre la captación y la restauración de la imagen:

- Las cámaras capturan las imágenes ópticas para convertirlas en señales eléctricas, con la finalidad de facilitar la transmisión.
- Las señales eléctricas pueden ser transmitidas por medio de hilo (sistemas cableados) u ondas (sistemas inalámbricos).
- La restauración consiste en reconvertir las señales eléctricas en imágenes perceptibles.

Videograbadoras (VCR). Es un equipo para la grabación y reproducción de audio y vídeo en dos modalidades: tiempo real y time lapse (grabación por intervalos).

Para los postulantes, el circuito cerrado de televisión es muy importante en la cual se requiere una serie de implementos y el conocimiento de la misma, esto permitirá realizar un trabajo bien estructurado y planificado, además permite conocer la estructura física de un circuito cerrado de televisión.

1.3.9 GENERADOR DE CARACTERES

Según Marina Ivinsky, los caracteres es el método que permite convertir un carácter de un lenguaje natural (alfabeto o silabario) que mediante la unión de los caracteres se produce una palabra, la misma que es utilizada en programas de televisión para dar a conocer a un personaje o determinar los diferentes segmentos que tiene la televisión, con un símbolo de otro sistema de representación, como un número o una secuencia de pulsos eléctricos, aplicando normas o reglas de codificación, que son transmitidos en el canal o medio.

El generador de caracteres, es un pequeño software que está diseñado especialmente para las condiciones de adaptabilidad gráfica de cualquier campo de las imágenes. Con el desarrollo de la tecnología en el cine, los generadores de caracteres fueron incorporándose a cada vez más espacios pequeños, pudiendo llegar hasta la adaptación en los pequeños estudios que se montan.

Este Generador de Caracteres posee efectos diferentes tanto para animación de caracteres como para las transiciones entre las páginas que hará su producción en video más atractiva y profesional.

Los postulantes opinan, que es necesario dar a conocer al personaje mediante los caracteres, porque los televidentes muchas veces no conocen quien es la persona que aparece en pantalla o el cargo, mediante el generador se puede producir palabras y tipos de tetras, la misma que es escrita en el lenguaje natural y se lo trasmite cada cierto tiempo.

1.3.9.1 DATA VIDEO CG-100

El CG-100 es un generador de caracteres basado en PC que usa la DeckLink SDI DeckLink Studio o tarjetas de vídeo de terceras partes produce menos, rollos de texto. Se puede importar. Animaciones TGA, archivos de texto, imágenes fijas e

incluso visualización de la hora del PC. Puede crear y guardar mensajes de texto tanto como el disco duro permite, y que pueden ser llamados en orden. Usando el Modo de Operación en vivo, el CG-100 también se puede utilizar como un directo en la pantalla la máquina de escribir.

1.3.9.1.2 CARACTERÍSTICAS Y ESPECIFICACIONES CG-100

DeckLink SDI &DeckLink Studio

CG-100 es compatible con SDI DeckLink &DeckLink Studio tarjetas.

Max compatibilidad de fuente. Cualquier fuente en cualquier idioma instalado en el sistema puede ser utilizado por CG-100

Máquina de escribir en pantalla la función

Usando el Modo de Operación en vivo, el CG-100 también se puede utilizar como un directo en la pantalla la máquina de escribir.

CG-100: software sólo

CG-100-SDI: Software con tarjeta de Decklink SDI, para su uso con SE-800AV y DV, SE-900 (De alta velocidad PCI Express 1 carril de conexión para un máximo de efectos en tiempo real con el software de edición. Compatible con 1, 4, 8, 16 ranuras de carril.)

1.3.10 ANIMACIONES

Es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos.

Concebir una animación tiende a ser un trabajo muy intensivo y tedioso. Por esto la mayor parte de la producción proviene de compañías de animación que se han encargado de organizar esta labor.

Según Pieter Van Musschembroek, la animación no solo es sinónimo de movimiento en el espacio en realidad se trata de un concepto más amplio ya que además debe cubrir todos los cambios que producen un efecto visual incluyendo la situación en el tiempo la forma color transparencia la estructura y la textura de objeto los cambios de luz la posición de la cámara la orientación el enfoque e incluso las técnicas de presentación.

La animación informática, por computadora o por ordenador es la técnica de crear imágenes en movimiento mediante el uso de ordenadores o computadoras. Cada vez más los gráficos creados son en 3D, aunque los gráficos en 2D todavía se siguen usando ampliamente para conexiones lentas y aplicaciones en tiempo real que necesitan renderizar rápido. Algunas veces el objetivo de la animación es la computación en sí misma, otras puede ser otro medio, como una película. Los diseños son elaborados con la ayuda de programas de diseño, modelado y por último renderizado.

Emile Cohl menciona que, para crear la ilusión del movimiento, una imagen se muestra en pantalla sustituyéndose rápidamente por una nueva imagen en un fotograma diferente. Esta técnica es idéntica a la manera en que se logra la ilusión de movimiento en las películas y en la televisión.

“Mediante la animación se crea la ilusión de los movimientos para cubrir todos los cambios que se producen en un efecto visual, como por ejemplo el tiempo y la textura del objeto al presentarse en los programas en vivo”.

Para los tesisistas las animaciones son de diferentes tipos y formas, con movimiento y sin movimiento, depende del generador de caracteres que posea el medio de comunicación, y las opciones que este pueda realizar, para las animaciones es necesario seguir un proceso previo antes de emitir en programas en vivo, para lo cual se debe conocer bien el uso y el funcionamiento del generador.

1.3.10.1 CROMA

Según el diccionario del British Kinematograph Croma (Chroma) es el componente de la señal de vídeo que lleva la información del color. Por extensión, el grado o nivel de saturación del color.

Así el término Croma key significa, literalmente, llave de color aunque si queremos dar una definición más explicativa y exacta tendremos que referirnos a él cómo:

Un proceso electrónico que combina las señales de salida de dos o más cámaras entre si y/o con otras fuentes externas obteniendo como resultado una mezcla uniforme y visualmente indetectable.

Según Nathan Kurtz el croma o inserción croma (del inglés chroma key) es, una técnica audiovisual utilizada ampliamente tanto en cine y televisión como en fotografía, que consiste en la sustitución de un fondo por otro mediante un equipo especializado o un ordenador. Esto se hace debido a que es demasiado costoso e inviable el recorte del fondo o personajes para completar frame a frame mediante rotoscopia.

Chroma Key es un término puramente de televisión (aunque su uso se haya generalizado) en el cual por medios electrónicos (switches) se extrae el matte de una cámara en tiempo real y se superpone al fondo provisto por otra cámara o VCR justo antes de grabar el resultado a cinta o disco.

Según Juan Carlos Llauradó, el Croma key se puede usar con distintos colores de fondo aunque el más usual es el azul ya que:

En la filmación suelen intervenir actores y este color es el menos presente en la piel humana con lo cual evitamos que parte de estos pueda ser borrado junto con el fondo.

Llauradó hace su referencia en el azul, que fue uno de los colores más usados desde el principio y eso hace que haya mucha mayor gama de filtros y efectos para este color que para otros.

Otros colores que se suelen usar como fondo para esta técnica son el verde, el amarillo y el rojo siendo el primero el más habitual, claro está, después del azul.

Mediante las citas anteriores se puede decir que el croma es, un término puramente de televisión que se realiza en tiempo real y se superpone al fondo del presentador de noticias o cualquier otro programa. Además la utilidad del croma es muy necesaria para los productos que se realicen en el laboratorio de televisión siendo también la esencia de la creatividad.

CAPITULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1 BREVE CARACTERIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN Y OBJETO DE ESTUDIO

Con la implementación del laboratorio de televisión en la Universidad Técnica de Cotopaxi, los estudiantes de la carrera de Comunicación Social podrán realizar sus trabajos audiovisuales. Que contribuirá a la colectividad estudiantil, incentivando al cambio social, identidad y cultura, con esto se busca estar a la vanguardia de la sociedad.

El equipamiento del laboratorio de televisión, su infraestructura debe contar con todos los equipos necesarios que, mediante las funciones que cumplen cada uno de los equipos técnicos se busca poner en práctica y explotar las habilidades de los estudiantes realizando buenos productos comunicacionales.

En un laboratorio de televisión a circuito cerrado es muy importante, la imagen y el contenido que se presente al público, por esta razón es necesario que el laboratorio cuente con un generador de caracteres para la emisión y animación en programas en directo.

El generador de caracteres es un procesador de palabras para crear textos en la pantalla de un computador, que permite desplegar textos en una pantalla de televisión que sirve para la producción y animación de personajes virtuales. Este programa permite capturar el movimiento exterior y asociarlo a un personaje u objeto virtual para que este sea animado con movimiento.

Además los fondos, textos, fotografías, logotipos y símbolos, puedan ser combinadas en imágenes más complejas de varias capas dando una mejor presentación para el público televidente y una nitidez en los productos realizados.

2.2 CARACTERIZACIÓN DE LA METODOLOGÍA EMPLEADA.

2.2.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.

Para la investigación del estudio de alternativas para la emisión de caracteres y animaciones en la emisión de programas en directo a través del cctv, se empleara el tipo de investigación descriptivo.

Porque requiere conocer las características para la emisión de un programa en directo, la misma que nos permitirá analizar las animaciones en CCTV.

Este tipo de investigación también nos permitirá detallar como son, y especificar las propiedades.

2.2.2 METODOLOGÍA NO EXPERIMENTAL.

En la presente investigación se aplicara un diseño no experimental puesto que para el estudio de alternativas de animaciones se observa la información de los programas de televisión, de esta manera se dará una visión de cómo se va a realizar el programa en directo a través de circuito cerrado de televisión.

Pero también se basara en los contenidos científicos para la utilización la misma que servirá como un soporte técnico para el uso de los generadores de caracteres.

2.2.3 UNIDAD DE ESTUDIO.

La presente investigación será para la implementación del laboratorio de televisión de la Universidad Técnica de Cotopaxi, la misma que permitirá dar una alternativa para la emisión de un programa en vivo.

2.2.4 MÉTODOS Y TÉCNICAS

MÉTODOS

En la presente investigación la utilización del método teórico ayudara a obtener información indicada para el manejo de los caracteres, que permitirá un realce al programa.

Método Inductivo.- Este método parte de los conceptos generales, para la recolección de datos y optación de la muestra.

Método deductivo.- Este método va desde los procedimientos generales, que permite realizar demostraciones según los enunciados técnicos.

Además permite al investigador ponerse en contacto directo con las cosas a investigar. Este método se utiliza para obtener un conocimiento global del proceso investigativo para el manejo técnico.

TÉCNICAS A SER EMPLEADAS

Entrevista estructurada.- Se dirigirá a profesionales técnicos de los medios de comunicación de la provincia.

Observación directa.- Sera aquella que permita un contacto directo con los elementos que pretende investigar.

2.3 CARACTERIZACIÓN DE LAS VARIABLES UTILIZADAS, (OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES)

VARIABLE DEPENDIENTE: Implementación del Laboratorio de Televisión

PREGUNTAS DIRECTICES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	INDICE
¿Qué conocimientos teóricos son necesarios para implementar el laboratorio de Televisión en la Universidad Técnica de Cotopaxi?	<ul style="list-style-type: none"> • Implementación técnica de un laboratorio de Televisión • Equipos necesarios para el laboratorio de televisión • Recursos 	<ul style="list-style-type: none"> • Guías de observación • Entrevista • Guía de entrevista 	Documentos de respaldo. Equipos obtenidos.

Fuente: Estudiantes UACCAAHH de la UTC

Elaborado por: Lorena y Klever

VARIABLE INDEPENDIENTE: Alternativas para la emisión de caracteres y animación en programas en vivo.

PREGUNTAS DIRECTICES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	INDICE
¿Qué contenidos teóricos son necesarios para la emisión de caracteres en la emisión de programas en directo?	Set de televisión Generador de caracteres Fuentes de información	Guías de observación directas, entrevistas	Fuentes de información interna y externa
¿Cuál es la situación actual de los programas de televisión local para la emisión de caracteres y animación en vivo?	Programas pocos eficientes en la emisión de caracteres. Costos elevados	Observación directa Entrevista	Documentación investigada Procedimiento de los equipos para las animaciones
¿Qué elementos o materiales se necesita para generar caracteres y animación en un programa en vivo a través de CCTV?	Programa Croma Generador de Caracteres Diversos programas para generar caracteres	Utilización del programa Guías de un técnico	Documentos técnicos Fuentes de información interna

Fuente: Técnicos de los medios

Elaborado por: Lorena y klever

2.4 ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA DE RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Entrevista realizada al Ing. Carlos Guevara encargado del departamento técnico del canal ECUAVISA.

1.- ¿Qué tipo de generador utiliza para la animación de un programa en vivo?

- En nuestro canal de televisión utilizamos el generador DECO 2200 Painatan, que permite la utilización de los efectos según el escenario que lo requiere.

2.- ¿Tiene alguna desventaja el generador que utiliza en el canal?

- Más que desventaja existen ventajas, pero los equipos no son fabricados como uno quisiera, la única falencia del equipo es que no se puede importar imágenes móviles simplemente se puede utilizar imágenes fijas y lo que el ordenador lo permite o reconoce.

3.- ¿Qué tipos de animaciones se puede realizar con el generador?

- Depéndete de la creatividad de uno, pero siempre y cuando este regidas a las políticas del canal, los detalles que se pone deben ser lo necesario: por ejemplo la hora, la cinta con el nombre del presentador o entrevistado, el logo del canal con sus respectivos efectos.

4.- ¿Las animaciones que se ve a través de las pantallas se realiza al momento de la transmisión del programa en vivo?

- No, todas las imágenes o publicaciones son prediseñadas antes de presentar un programa en vivo, lo que se puede hacer en vivo, es que al presentador se le

puede añadir a su derecha o dependiendo de la posición que se encuentre, el lugar o un mapa dependiendo el caso, todo esto se lo realiza mediante efecto y el croma como por ejemplo, poner al presentador en medio de la multitud sin estarlo, a esto se o considera como la magia de la televisión.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El Ing. Carlos Guevara encargado del departamento técnico de Ecuavisa, manifiesta que es muy indispensable un generador de caracteres en un medio de comunicación, ya que brinda una presentación de calidad en la pantalla de televisión.

Además recalca que la intención de un generador es informar al televidente que está detrás de las pantallas, y los detalles que se importan son acorde a la presentación de los programas en vivo.

El generador que utilizan el canal es el Deco 2200 dicha información que no se puede encontrar en la página web, pero el Ing. Guevara dio a conocer sobre el beneficio que brinda este equipo como; la variedad de efectos, gama de colores, importar imágenes en movimiento dependiendo a los formatos que tenga y que el generador lo reconozca.

Mediante la trayectoria y el conocimiento de equipos que tiene el ingeniero menciona que, el generador de caracteres CG-100 cumple con los requerimientos para un laboratorio de televisión por la facilidad de uso, pero también manifiesta que todos los equipos para que funcionen bien deben ser compatibles y evitar problemas al futuro.

Entrevista realizada al técnico del canal TVCOLOR Alfredo Espinoza

1.- ¿Qué tipo de generador utiliza para la animación de un programa en vivo?

- En nuestro canal no trabajamos con un generador de caracteres, sino más bien con un programa MXNAVE, es un programa propio de esta switchera que posee el canal que al conectar a un puerto USB, funciona como un dispositivo interno, con esto se puede generar caracteres que se lo realiza a través de photo shop.

2.- ¿Tiene alguna desventaja el programa que utiliza en el canal?

- Lo único como desventaja es que no es compatible con cualquier programa sino que es parte de la switchera, además que las imágenes que se importan es únicamente PCD y PNG que tengan la capa alfa y que sea transparente ya que solo esa imagen lo reconoce.

3.- ¿Qué tipos de animaciones se puede realizar para la pantalla?

- Lo que se realiza para el canal es, el logo importar los nombres que aparecen el pantallas y algunos efectos que se pueda presentar, todas las cosas que se realizan son prediseñadas previo a la presentación del programa y lo única que se hace es cambiar de nombres.

4.- ¿Conoce usted el generador de caracteres CG - 100?

- Es un tipo de generador de caracteres que trabaja independientemente del sistema del switcher, el CG-100 trabaja con su propio generador su propio programa, pero la diferencia es que funciona como una señal de paso.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El técnico encargado para la emisión de un programa en vivo manifestó que, no es necesario adquirir generadores profesionales sino que mediante programas como el switcher a través de croma se puede generar caracteres que también brinda grandes beneficio como lo realizan en el canal TV color, mencionando que todo depende de la necesidad y el uso que tengan y la disponibilidad de fondos.

Entrevista realizada al representante legal de COTOPAXI TV Luis Salguero

1.- ¿Qué tipo de programa o generador utiliza para la emisión y animación en vivo?

- Las animaciones que realizamos es a través de Power Point solo para importar imágenes y ciertos textos utilizamos el adobe ilustrador que sirve para recortar siluetas logos o dar transparencias a las imágenes, también contamos con una switchera que se utiliza cuando uno necesita cromar imágenes en movimiento y estáticas.

2.- ¿Tiene alguna desventaja el programa que utiliza en el canal?

- No es necesario detener el mejor programa para presentar al televidente sino mas bien es tener creatividad en lo que se hace y se produce mediante esto puedo decir que Cotopaxi TV es una referencia a la creatividad y al concepto de la televisión.

3.- ¿Qué tipo de animación puede realizar con el programa que utiliza?

- Las animaciones más cotidianas como poner el nombre, logo del canal, efectos y las decoraciones como los colores, pero cuando se presenta imágenes se lo realiza mediante el switcher, es el que lo mezcla y lo cromar de esta manera se monta las imágenes donde usted quiera ponerlo.

4.- ¿Este programa lo utilizaron desde la apertura del canal?

- No, utilizábamos un generador extremadamente analógico que solo permitía importar texto sin efectos, colores básicos, se demoraba casi medio año en cargar un programa, mediante estos problemas probamos con el Power Point que hasta la actualidad lo utilizamos.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El Licenciado Luis Salguero manifiesto que, en el medio de comunicación no cuentan con un generador profesional pero los programas que utilizan como el Power Point, adobe ilustrador y el croma para generar caracteres y animaciones que se proyecta en la televisión

Además menciona que en la provincia de Cotopaxi no manejamos la creatividad nos estamos convirtiendo en mecánicos, esperando únicamente a la tecnología por eso es necesario la investigación y la creatividad en donde nos preguntemos si un equipo no me brinda todo lo que necesito que puedo hacer y que provecho puedo sacar de esto. Cotopaxi TV se ha priorizado en que un número reducido puedan manejar varias cosas.

Entrevista realizada al Lic. José Venegas encargado del área técnica de TVMICC

1.- ¿Qué tipo de programa o generador utiliza para la animación de un programa en vivo?

- Trabajamos con el sistema DREY SYSTEM que es una placa de video en donde uno se puede trabajar digitalmente en toda la emisión del programa, esta placa de video permite poner un generador de caracteres de estilo mosca a través de sistema JIB y nos permite montar sobre la emisión del video al aire.

2.- ¿Tiene alguna desventaja del programa que utiliza en el canal?

- Como todo software si presenta una que otras falencias en el programa, siempre hay que estar actualizando el CODEC de es parte del DREY y la configuración ya que hay muchos problemas como por ejemplo en el Ecuador tenemos la televisión común y corriente que es de pantalla plana entonces cuando uno le sube mucho la resolución en las pantallas común y corriente una parte del video se pierde o es como si se le cortara la mitad y se le pusiera una franja negra al video mientras que en las pantallas grandes se ve perfecto, esto hace que tengamos un poco de inconvenientes con el programas pero todo lo solucionamos antes de salir al aire.

3.- ¿Qué tipos de animaciones le permite realizar en vivo?

- No se pueden hacer animación porque solo permite imágenes fijas, pero se trata de realizar mediante photo shop para dar movimientos en ciertas imágenes, es más artesanal lo que se presenta en las pantallas y lo necesario para el canal.

4.- ¿Conoce usted el generador de caracteres CG - 100?

- Este generador es de imagen corporativa para el medio, pero es bastante bueno. El Data video es una empresa que piensa más en medios de comunicaciones pequeñas y está al alcance del bolsillo, de modo que los canales de televisión optan por el data video, además estos equipos están probados para trabajos extremos.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El licenciado menciona que en el medio de comunicación TV MICC, siempre trabajan pensando en transmitir un mensaje al televidente, mediante imágenes, caracteres que son emitidos. También hace referencia que el objetivo de generar caracteres fue exclusivamente de informar pero que hoy en la actualidad más se utiliza para transmitir publicidad. Estos cambios que se dan en la televisión hay que volver a recuperar y no perder el objetivo de las cosas y que es lo que se va a hacer para emitir un programa, además para poder adquirir un generador manifiesta que se debe traer en paquete que es más conveniente y le evita tener fallas del equipo.

Para poder estar detrás de las pantallas se debe tener creatividad, fusionar colores y soñar con cosas diferentes, si uno no tiene idea de lo que quiere hacer de nada le va a servir que tenga el mejor equipo si no lo puede utilizar ni poner en práctica es lo habitual que se hace, esperamos que el equipo haga todo lo que la persona puede hacer.

El CG - 100 es un buen generador que tiene buenas herramientas y fácil de usar, pero lo que si con estos programas de debe tener ciertos equipos seleccionados exclusivamente que sean compatibles para que pueda funcionar bien, sino los programas empezara a pestañar, por esa razón todos los generadores deben ser independientes.

2.5 FICHA DE OBSERVACIÓN

	Permite Efectos		Permite guardar archivos		Admite importación de imágenes		Colores y tipografía totalmente editables		Generador de fácil manejo		Mayor resolución		Requiere computador		Tiempo real		
	S I	NO	S I	N O	SI	N O	SI	NO	SI	N O	S I	N O	S I	N O	S I	N O	
Generador De caracteres Videonics TMI 3000		X		X		X		X		X		X		X		X	

LABORATORIO DE TELEVISIÓN DEL COLEGIO HERMANO MIGUEL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL GENERADOR DE CARACTERES DE CARACTERES VIDEONICS TM 3000

Con la investigación y la observación del equipo analógico podemos decir que este generador no permite grandes utilidades, ya que podemos mencionar las funciones que realiza, permite efectos limitados no permite guardar, archivos importar imágenes colores y tipografías totalmente editables, no tiene mayor resolución pero si permite importar texto en tiempo real.

Mediante la investigación del funcionamiento del equipo se comprobó que este equipo no es el adecuado para implementar el laboratorio de televisión en la Universidad Técnica de Cotopaxi.

2.6 GENERADOR DE CARACTERES DATA VIDEO

	Permite Efectos Básicos		Permite guardar archivos		Admite importación de imágenes		Colores y tipografía totalmente editables		Generador de fácil manejo		Mayor resolución		Requiere computador		Tiempo real	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Generador De caracteres CG -100	X		X		X		X		X		X		X		X	

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL GENERADOR DE CARACTERES DATA VIDEO CG 100

El CG – 100 es un generador de caracteres basado en Windows, diseñado para la producción en directo y post producción. Las diferentes funciones que cumple son de alta resolución además permite importar imágenes móviles, estáticos y la gran variedad de colores, textura del texto y efectos además permite guardar archivos en diferentes carpetas, todos los beneficios que brinda este generador y es de fácil manejo.

2.7 SELECCIÓN DEL GENERADOR DE CARACTERES

Mediante la investigación y el análisis de los generadores y las experiencias de los canales de televisión locales y nacionales se ha elegido el Data video CG-100. Las características que posee y la forma de utilización son adecuadas para el laboratorio, por lo tanto las opciones están a la vista del monitor del computador, para lo cual el programa debe estar instalado adecuadamente, pero sobre todo comprar la licencia y la tarjeta de que requiere para la emisión en programas en directo.

Este generador está cumpliendo con los requerimientos que necesita un estudiante o docente para realizar generadores y animaciones, en la carrera de comunicación social brindando el fácil manejo del equipo.

Requisitos que debe tener el sistema:

Este software sólo funciona en sistemas operativos Windows XP de 32 bits.

Software de Streaming en Vivo

Requisitos de hardware:

Junto al equipo de CG-100 que necesita para preparar adicional de hardware para ejecutar este software.

Un IEEE 1394 DV de entrada

GENERADOR DE CARACTERES	VENTAJAS	DESVENTAJAS	CONCLUSIONES
MARCA: DATA VIDEO MODELO: CG-100	Permite proyectar imágenes. Múltiples resoluciones Atributos del personaje Galerías de Style Permite crear una interfaz directa con el software.	Para poder utilizar el CG 100, se debe comprar la licencia y la tarjeta Decklink SDI, que permitirá la rapidez y el fácil manejo del generador.	Este equipo le permitirá realizar varias cosas para la emisión de un programa quien también estaría cumpliendo con el objetivo de la investigación y del laboratorio.

2.8 CONCLUSIONES

- Se puede concluir que la tecnología es una gran ayuda para explotar nuestras habilidades en cualquier ámbito profesional, por eso es necesario también contar con un laboratorio de televisión que preste la facilidad de uso y de poder cumplir los objetivos planteados dentro de la carrera y la Universidad.
- Mediante las experiencias escuchadas de canales nacionales y locales se puede decir que es importante contar con un laboratorio en la carrera de comunicación social en donde los estudiantes realizaran sus prácticas y se enriquecerán de conocimientos que es muy útil para un comunicador de esta forma se podrá estar a la vanguardia del sistema competitivo y tener más oportunidad de trabajo.
- Es necesario contar con un manual de uso y funcionamiento de los equipos que se adquirirá para la implementación del laboratorio de televisión mediante esto se trata de conservar el equipo y que las futuras generaciones también puedan hacer uso de él y poner en práctica.

2.9 RECOMENDACIONES

- Se recomienda la adquisición de los equipos tecnológicos y útiles para la implementación del laboratorio de televisión que servirá para el aprendizaje del estudiante.

- Es muy importante que el docente controle a los estudiantes al momento de utilizar los equipos técnicos, para evitar inconvenientes en programas en vivo.

- Diseñar y aplicar el manual para el uso y el funcionamiento de los equipos, y evitar la mala manipulación al momento de realizar los trabajos académicos.

CAPITULO III

3. APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1 TITULO

Planificación de un manual de funcionamiento y mantenimiento, del generador de caracteres y animaciones para el laboratorio de televisión, de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

3.2 INSTITUCIÓN EJECUTORA

La Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC), conjuntamente con los estudiantes del séptimo ciclo de la carrera de Comunicación Social, en el periodo abril – agosto 2011.

3.3 BENEFICIARIOS

La Universidad y los docentes tendrán la facilidad de poner en práctica según las instrucciones del manual de uso del CG 100, en donde los estudiantes de la carrera de comunicación, tendrán los beneficios necesarios para la práctica periodística. Porque podrán realizar varios trabajos académicos que servirá en su vida profesional. Es una herramienta indispensable y necesaria para el buen uso de este generador.

3.3.1 UBICACIÓN

Parroquia Eloy Alfaro “San Felipe”

3.3.2 TÉCNICOS RESPONSABLES

Nancy Lorena Guamaní Palomo

Klever Marcelo Pilatasig Tandalla

3.3.3 TUTOR:

Lcd. Msc. Lorena Catherine Álvarez Garzón

3.4 ANTECEDENTES

Los estudiantes de comunicación social, han realizado una investigación sobre los manejos de los equipos de producción de televisión, partiendo por el método científico como es la observación.

En donde visitaron otras instituciones educativas que cuentan con un laboratorio de televisión. Las experiencias adquiridas han sido fructíferas y el entusiasmo aún más, por cuanto fue uno de los factores más importantes para seguir realizando esta investigación, y saber todo lo que abarca detrás de las pantallas televisivas.

3.5 JUSTIFICACIÓN

Es importante la realización de un manual para la ejecución y funcionamiento de los generadores de caracteres, porque ayudara a que los estudiantes aprendan y ejecuten de la mejor manera, con esta guía los estudiantes de comunicación, conocerán el buen funcionamiento de los generadores. Es una herramienta muy necesaria para los estudiantes, la misma que contribuirá al buen aprendizaje de los futuros comunicadores sociales de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Además con la implementación del laboratorio de televisión es necesario que cuente con un manual de uso de cada uno de los equipos, de esta forma se evitara el mal manejo de los aparatos tecnológicos que son de uso delicados.

3.6 OBJETIVOS

3.6.1 OBJETIVO GENERAL

- ❖ Elaborar un manual para el uso de Generadores de Caracteres en la (UTC), para facilitar la correcta manipulación de este implemento.

3.6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ❖ Recopilar toda la información técnica del generador, así como los términos técnicos a emplearse.
- ❖ Sistematizar los elementos que posee el generador, el cual servirá para detallar con exactitud las numeraciones y el orden del manual.
- ❖ Redactar el manual de una forma adecuada, entendible y específica de todos los puntos a tratarse.

3.7 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

Este proyecto de investigación es factible ya que los postulantes del periodo académico abril, agosto del 2011 contribuyeron con la creación del mismo; la teoría debe ir de la mano con la práctica para mejorar la capacidad intelectual y profesional de los futuros licenciados en comunicación social, siendo esta una herramienta primordial para la difusión y emisión de programas en vivo.

3.8 PROPUESTA

El manual que reposara en el laboratorio de televisión de la Universidad Técnica de Cotopaxi, ayudara al aprendizaje de los estudiantes quienes también tendrán la obligación de dar un buen manejo de los equipos, de esta forma se evitara daños leves a futuro.

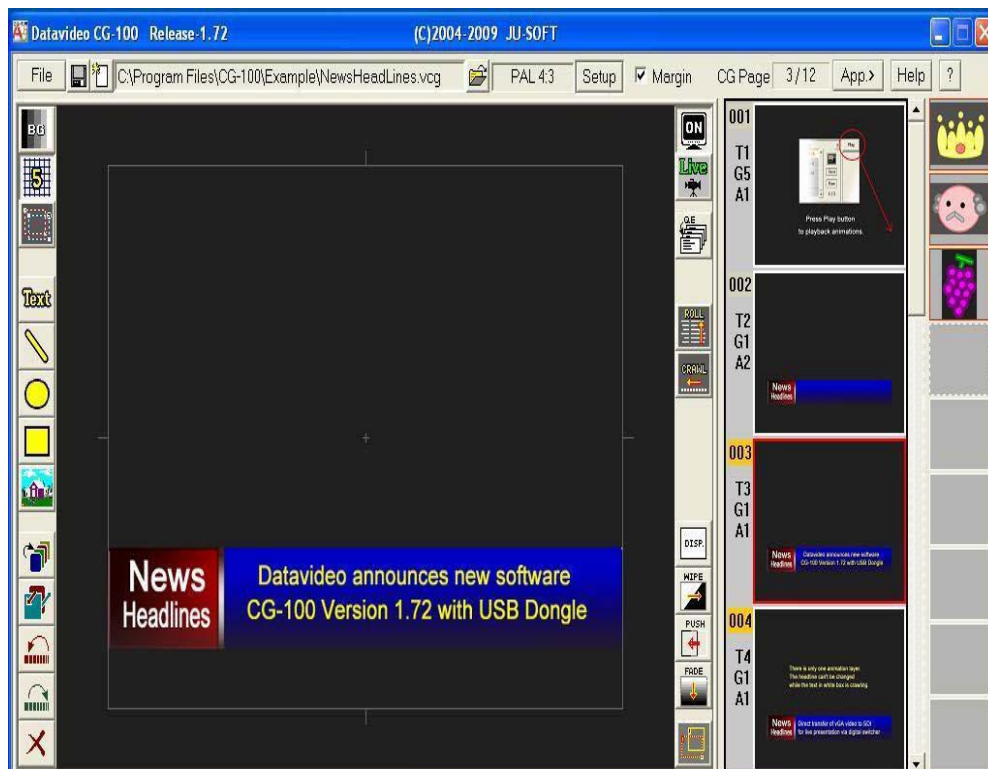
En el documento podrán obtener información sobre el uso y el funcionamiento de los generadores, y sus respectivas instrucciones que permitirá conservar por un tiempo considerable.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS

MANUAL DE USO Y FUNCIONAMIENTO DEL GENERADOR DE CARACTERES CG - 100



CARACTERÍSTICAS

Importar imágenes de los objetos como gráficos y almacenarlos como parte de una página.

Las formas simples (bares, elipses y rectángulos) son los elementos de menú y puede añadirse a la página.

El objeto de animación puede borrar, Push, y Fade en varias direcciones a diferentes velocidades.

Rehacer, deshacer funciones para la prueba rápida de un efecto adicional en vivo el modo de edición, que proporciona una gran flexibilidad de alterar una página de CG, mientras que otra página de funcionamiento del CG es en vivo.

Rápida Editor de texto.- CG permite la navegación de una página a modificar rápidamente el texto.

Autónomo logotipo de la función de visualización.- Nueve elementos se pueden almacenar en el "portapapeles" y se utiliza en el GC combinaciones en diferentes páginas y archivos.

Creación automática de múltiples páginas CG de un archivo de texto.

Tiempo y visualización de la fecha.

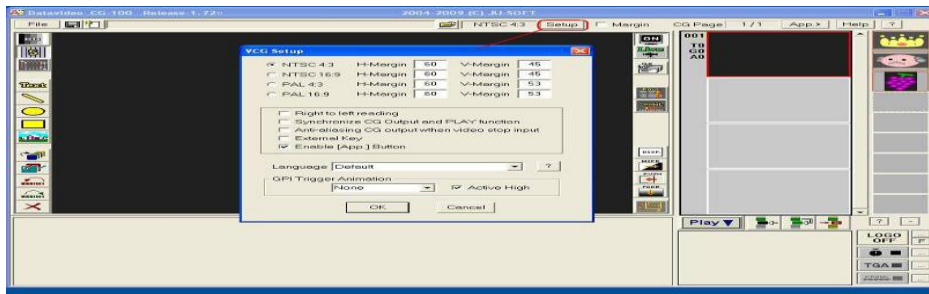
Reproducción de la secuencia TARGA.

GPI animación de disparo.

Botón de aplicación "Logo Generador" el modo para producciones en vivo.

Establecer el estándar de vídeo

Ir a la configuración, haga clic en el estándar de vídeo requerido. El CG-100 La aplicación debe ser reiniciado si los cambios se han hecho.

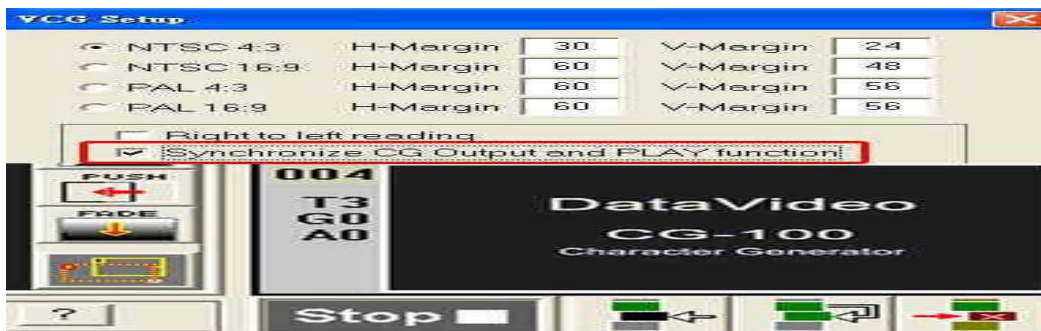


Establecer los márgenes.

Escriba los píxeles se deduzcan de los márgenes horizontales y verticales.

Sincronizar la producción CG, Función de reproducción

Esta función debe ser habilitada cuando se utiliza el modo directo CG. Cuando esta selección se ha marcado, la salida del CG se borrará cuando haga clic en Detener es decir, que no aparece en la salida de vídeo.

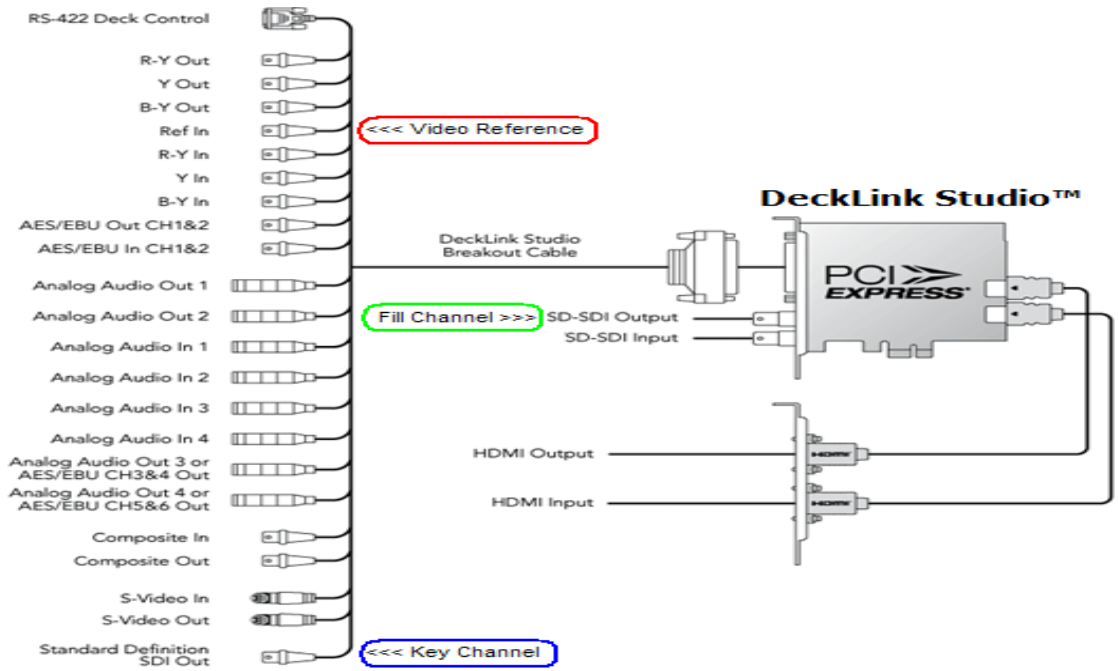
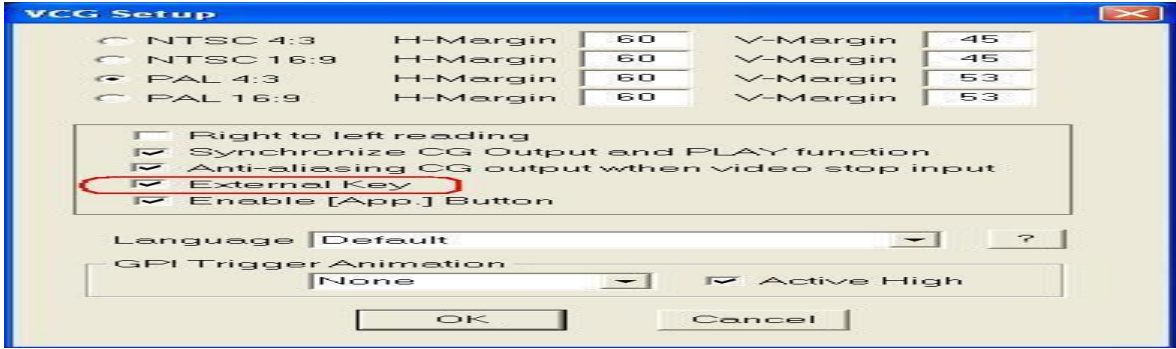


External Key

Esta función se activa con la tarjeta DeckLink Studio. Marque el cheque cuadro: "La clave externa" Así que la salida de Alpha clave para el video en vivo y

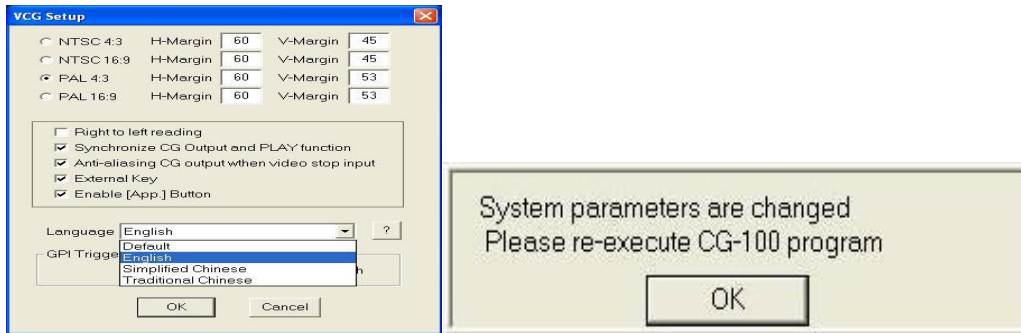
CG

de salida se pueden combinar en otro dispositivo externo / mezclador.



Configuración de idioma

Seleccione la configuración de idioma para la interfaz de usuario. El software que debe ser reiniciado después de seleccionar el idioma elegido.

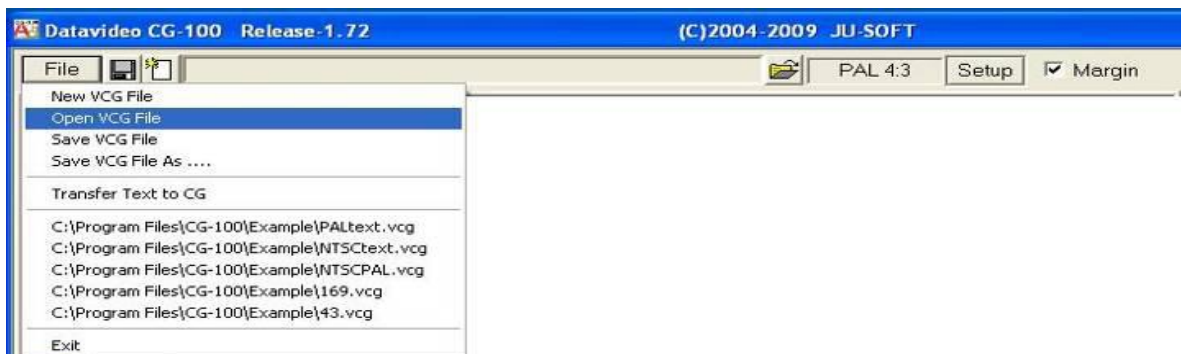


GPI disparo

Puede establecer un GPI para activar los objetos de animación, como limpiar, empujar, se desvanecen, etc en el GC-100.

Herramientas, Efectos y Archivos

El formato de archivo para una CG-100 del proyecto es. VCG. Haga clic en el botón para mostrar el "Archivo" del menú desplegable de opciones.



Páginas

Cada archivo, VCG puede incluir muchas "páginas" pero sólo el 4 se muestran en la lista de la página, así como la página actual en el área de trabajo. Cada página puede contener 3 tipos de objetos: texto, gráficos y animaciones.

Cuando un nuevo, VCG archivo se crea, 4 páginas en blanco automáticamente aparecen en la Lista de páginas. Haga clic en uno para seleccionar una página.



Objetos

La página seleccionada se resalta con un borde rojo en la lista de la página. A la izquierda de la página seleccionada en la lista de la página es el número de página

(003), el número de objetos de texto (T3), el número de gráfico objetos (G1) y el número de animaciones (A1).

Medios T3 hay 3 objetos de texto en esta página:

Estas son (1) 'Noticias' de la palabra, (2) 'Titulares' la palabra y el (3) frase.

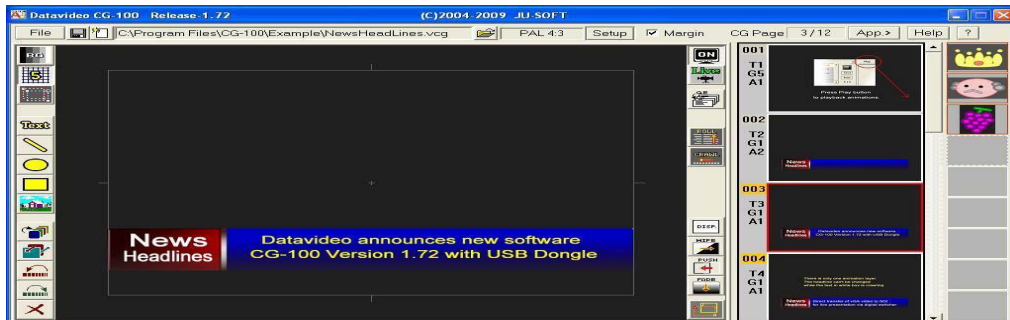
G1 significa que hay un objeto gráfico en esta página:

El objeto gráfico es la barra de rojo y azul detrás del texto.

A1 significa que hay un objeto de animación en esta página:

El objeto de animación es el paño utilizado para mostrar la frase.

Los objetos se pueden crear, tamaños y alterados. Se pueden mover y en capas en la parte superior de uno al otro y para ello se utiliza una variedad de herramientas.



Herramientas de diseño y herramientas de animación

CG-100 ofrece la siguiente edición, diseño de objetos y herramientas:

En relación de aspecto 4:3 establecido, las barras de herramientas aparecen a ambos lados de la Área de trabajo.

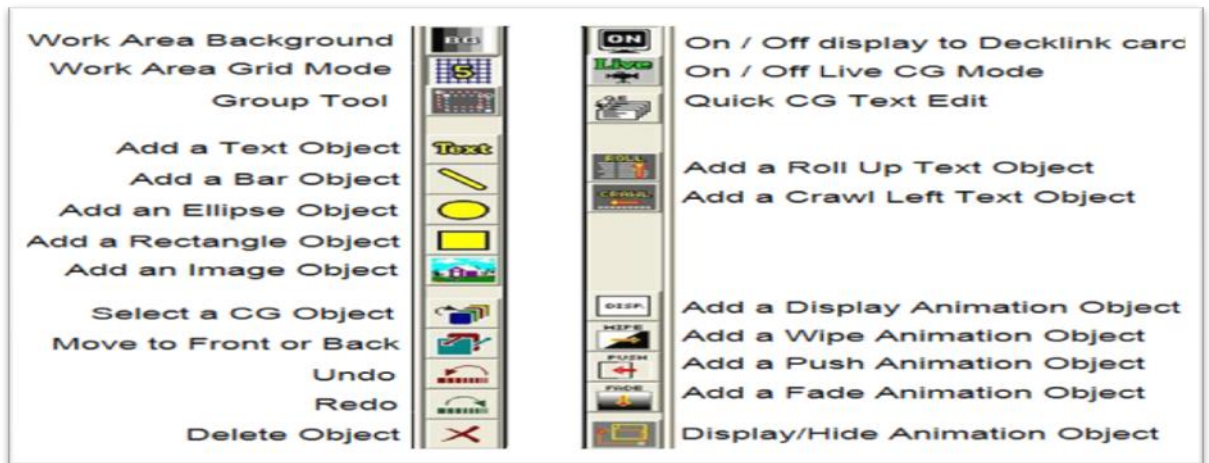
En relación de aspecto 16:9 establecido, las mismas herramientas que aparecen en las barras horizontales por encima y por debajo del área de trabajo.

Los paneles de los parámetros

El CG-100 dispone de 5 herramientas de edición de los botones que le permite añadir texto, bares, rectángulos, elipses e imágenes.

Lista de Animación

El CG-100 ofrece 4 tipos de animaciones. Puede hacer clic en los botones para insertar una pantalla, Barrido, Push o Desaparecer efecto. Después de insertar un efecto de animación, se puede editar en la lista de Animación Edición.



Diseño Edición

El CG-100 de diseño se compone de 5 elementos, como texto, barras de gráficos, rectángulos, elipses y las imágenes. Para modificar el diseño de CG, usted debe hacer lo siguiente: Pulse uno de los botones de la barra de herramientas para insertar un objeto nuevo. Arrastre el objeto hasta la posición deseada.

Establecer parámetros sobre los paneles de parámetros. Si es necesario, se puede cortar, eliminar y ajustar las secuencias entre los objetos.

La edición de texto

Esta es la forma de insertar un objeto de texto:

(1). Haga clic en el botón de texto en la barra de herramientas. Un objeto de texto se creará en la zona de trabajo.

Normalmente cualquier contenido de texto es el mismo que el objeto de texto anterior.

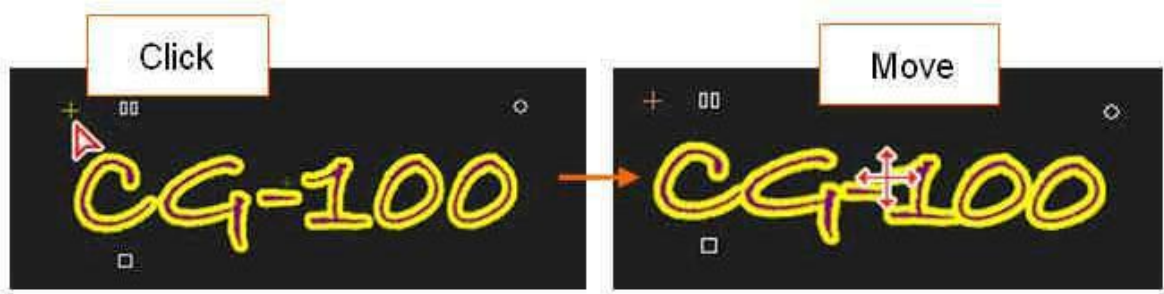
Un defecto de "Texto de ejemplo" se mostrará para el primer objeto de texto.



Cómo mover un objeto de texto

Coloque el cursor sobre el objeto de texto, pero no ponga el cursor en cualquier de las marcas 4. Mantenga pulsado el botón izquierdo. Esto hará que el cursor convertido en un símbolo de fricción, lo que significa que el objeto de texto es seleccionado y listo para editar. Mantenga pulsado el botón izquierdo y mover el ratón, el objeto de texto seguirá el ratón.

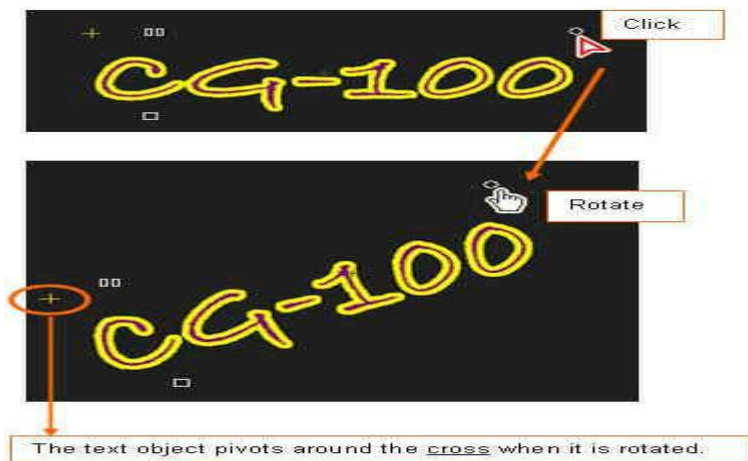
Una vez que el texto está en el lugar correcto, suelte el botón izquierdo. La malla la superficie le permite ver otros objetos a través de la seleccionada mientras se está moviendo sobre ellos.



Cómo girar un objeto de texto

Para girar el objeto a la izquierda, haga clic en el círculo, mantenga pulsado el botón izquierdo del y mueva el ratón verticalmente.

Un objeto de texto, literalmente, significa una sola línea. Cuando haya terminado de escribir, presione [Enter] para actualizar el objeto de texto.

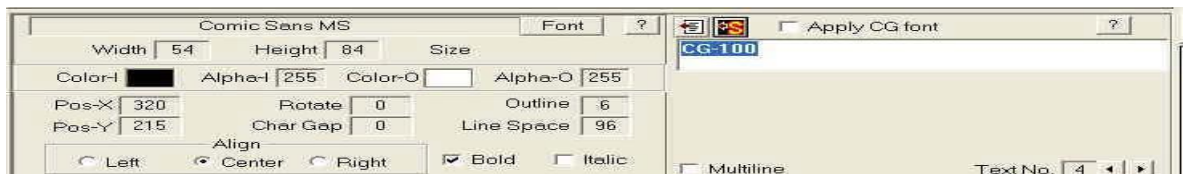


Guardar estilos de texto

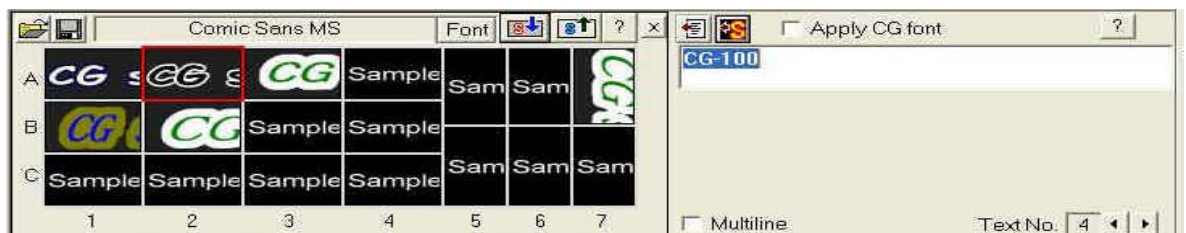
Cuando se crea un objeto de texto y desea guardar su estilo como una muestra, basta con hacer clic en el botón Estilo para abrir el [] del panel Estilos de texto.



Paso 1: Colores, fuentes, contorno y el espesor se puede almacenar en el "El estilo del Grupo Especial". Haga clic aquí para abrir el "Panel de Estilo".



Paso 2: Haga clic en un cuadro para seleccionar un lugar para almacenar el estilo actual.



Paso 3: Volver a seleccionar la línea de texto en el área de trabajo.



Paso 4: Haga clic en este botón para guardar el estilo de texto en el lugar seleccionado.

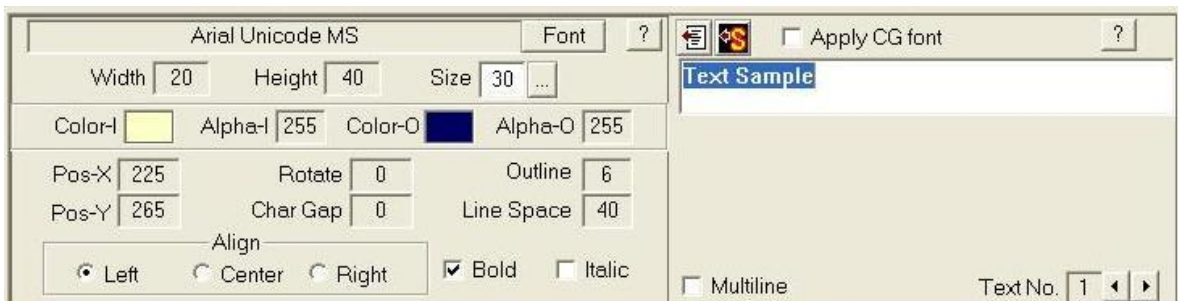
También puede guardar todos los estilos almacenados en un archivo que se pueden recuperar para diferentes proyectos del CG 100.

Importación de texto de un archivo

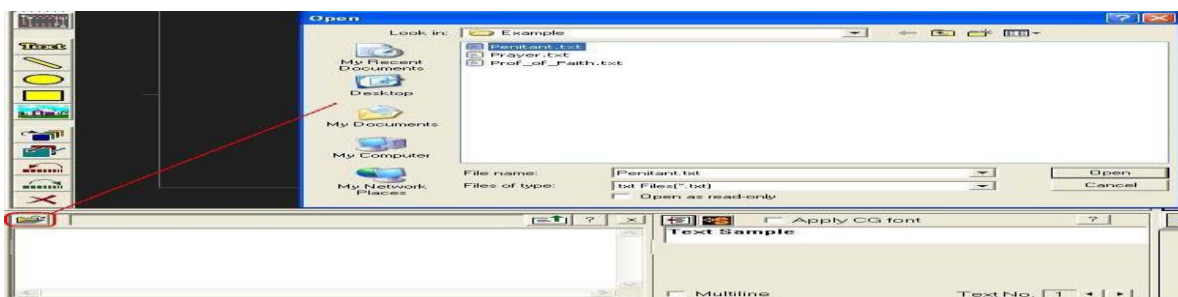
Si usted necesita utilizar una gran cantidad de texto o texto en lenguas extranjeras, puede importar el texto de un archivo. El CG-100 le permite importar texto de un archivo.

Paso 1: Crear un nuevo objeto de texto con la herramienta de texto.

Paso 2: Haga clic en este botón para importar texto de un archivo.



Paso 3: Abrir un archivo de texto.

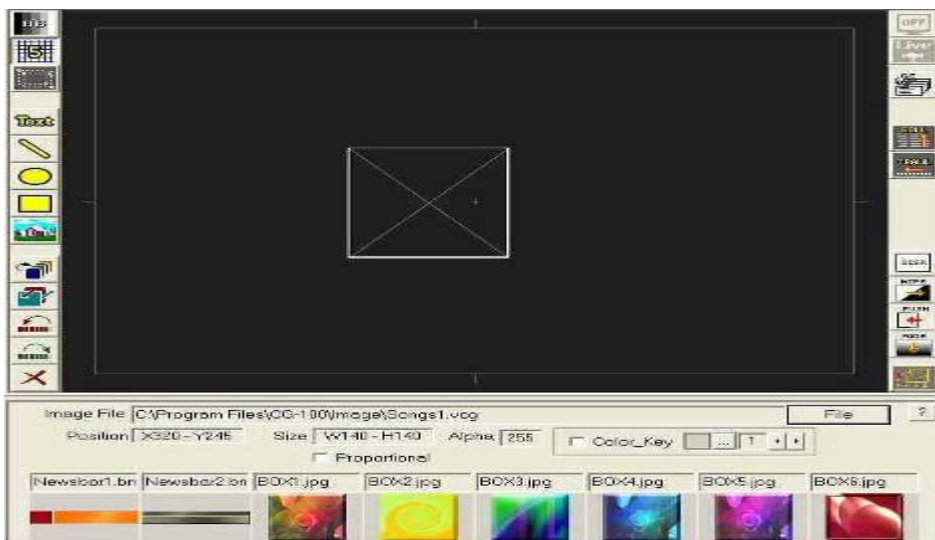


Paso 4: Selecciona el texto para importar y haga clic en el botón Inserción de una barra gráfica o una línea. Haga clic en este botón para insertar una barra o una línea. Hay 2 marcas cuadradas en ambos extremos de un gráfico de barras.

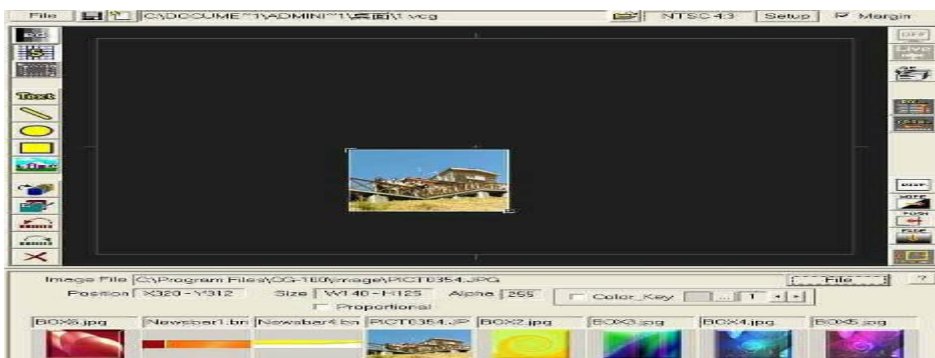


Insertar una imagen

Paso 1: Haga clic en este botón para insertar un objeto de imagen. Esto puede ser un cuadrado en blanco para empezar.



Paso 2: Haga clic en "File" para seleccionar un archivo de imagen. La imagen se muestra en la zona de trabajo.



Paso 3: Haga clic en el centro de la imagen de mover la imagen.



Paso 4: Arrastre el cuadrado de la parte inferior derecha para cambiar el tamaño de la imagen.



Paso 5: Utilice el panel de parámetros de imagen de la siguiente manera:



Archivo de Imagen Muestra la ruta del archivo de la imagen. Muestra la posición del píxel X e Y de la imagen Tamaño Muestra el tamaño de la anchura y la altura de la imagen en Píxeles Alpha Muestra la opacidad o transparencia de la imagen. Clave de color Esta casilla de verificación permite a un color. Haga clic en Color tecla y elegir un color para las claves.

EL COLOR ELEGIDO SERÁ TOTALMENTE TRANSPARENTE

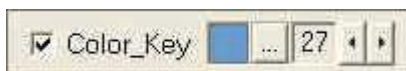
La transparencia de una imagen, cuando se establece la transparencia de una imagen, el ajuste se aplica a toda la imagen. Los niveles de transparencia son de 0 a 255. Cero 0 es completamente transparente, mientras que 255 es totalmente visible. Si el formato de imagen es Targa 32 bits, entonces el conjunto de la transparencia aquí se multiplica por los archivos alfa original.

Seleccione un color de la imagen sea transparente



Paso 1: Insertar el archivo de imagen y marque la casilla Clave de color.

Paso 2: Para activar el puntero del ratón en un gotero de selección de color pulse el botón las propiedades.



Paso 3: Coloque el gotero sobre el color que será transparente.



Haga clic en el botón izquierdo para seleccionar el color.

Paso 4: El color seleccionado azul en la imagen de ejemplo anterior se vuelve transparente.

Herramientas adicionales de edición

El CG-100 proporciona herramientas adicionales de edición que hacen más fácil la edición de CG.

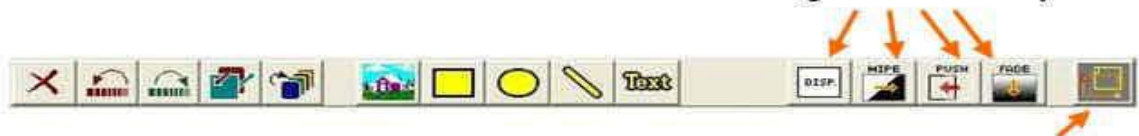
Fondo de botón

El fondo por defecto del área de trabajo en el CG-100 es Negro.

Sin embargo, si un título es muy oscuro o el esquema tiene que ser negro, no puede verse claramente con el fondo negro. De modo que el [BG] botón permite cambiar el color de fondo. Al hacer clic en el botón, el de fondo se cambiará de Negro, de color gris oscuro, de gris, a la luz Gris y blanco. A continuación, vuelve a Negro, ya que da la vuelta como un bucle.

Animación Edición

There are 4 animation tool buttons for inserting animation objects.



This button is a toggle to hide or display the animation boxes.

El CG-100 ofrece diversas animaciones, como la pantalla, limpiar, empujar, y Fade; rodar también, y rastreo para desplazar el texto por la pantalla o hasta la pantalla. La creación de una Caja de Animación Muestra, Barrido, Push y Fade, cada una de las cuatro animaciones tiene una caja de un conjunto de parámetros. Seleccione una parte del mismo para hacer las animaciones.

El cuadro de la animación primero "VCG" se selecciona y se definen como la pantalla en, pulsando cualquier tecla se activará la animación.

El cuadro segundo de animación "Muestra" se selecciona y se definen como WipeEn-Derecho.

El cuadro de la animación tercero "VCG muestra" se selecciona y se definen como fundido Fuera, al pulsar cualquier tecla se activa esta animación.

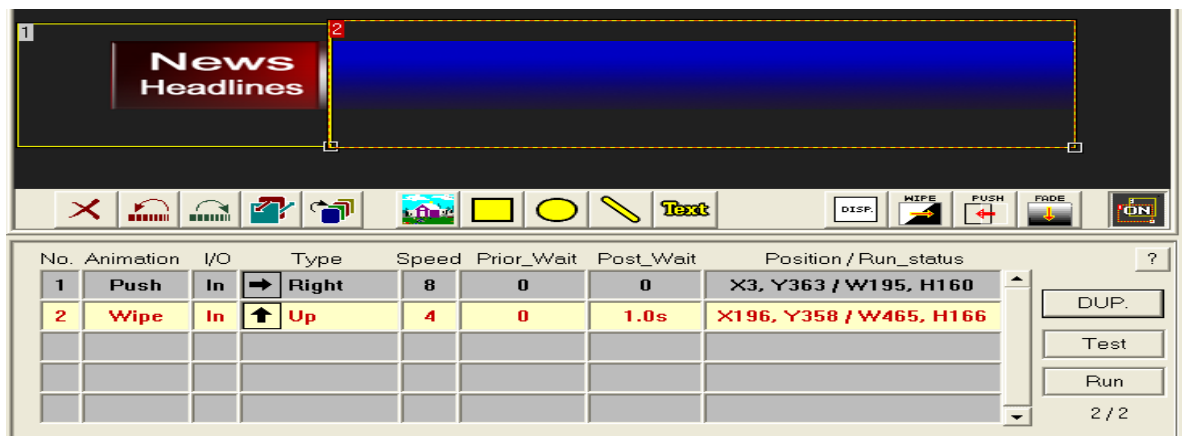
Edición de cuadros de animación

Paso 1. Utilice este botón para hacer que un objeto de texto.



Paso 2. Crear un tipo de animación mediante el uso de estos botones.

Paso 3. Haga clic en este botón para mostrar todos los cuadros de animación.



Paso 4. Enmarquen solamente el objeto de destino (s) con un cuadro de animación.

Paso 5. Todas las animaciones se enumeran a continuación. Cambie los atributos haciendo clic en el botón derecho del ratón para lanzar el diálogo y configurar otras

opciones.

Paso 6. Prueba de la selección de animación en esta página.

Paso 7. Ejecutar todas las animaciones en esta página.

Paso 8. Juega todas las animaciones por páginas.

Para agregar una animación, Display es una animación básica.

Al crear la animación de la pantalla, aparecerá como una fila en las animaciones, lista a continuación la zona de trabajo.

SELECCIONE LA VELOCIDAD DESEADA.

Si el cuadro de la animación es de 120 píxeles de ancho y la velocidad de WIPE es de 4 píxeles por cuadro, a continuación, se llevará a 30 cuadros para ejecutar esta animación. En NTSC modo, se tarda 1,0 segundos, mientras que en modo PAL esto tardará aproximadamente 1.17 segundos.

Antes de Espera y Tiempo de espera

Si usted tiene un conjunto de animaciones limpie y no establecer un "Esperar Antes de" tiempo a continuación la siguiente animación aparecerá inmediatamente después de la anterior limpie "Esperar mensaje" tiempo. Si establece la Espera, previa y de espera valores entonces habrá un retraso de espera de ambos valores se suman.

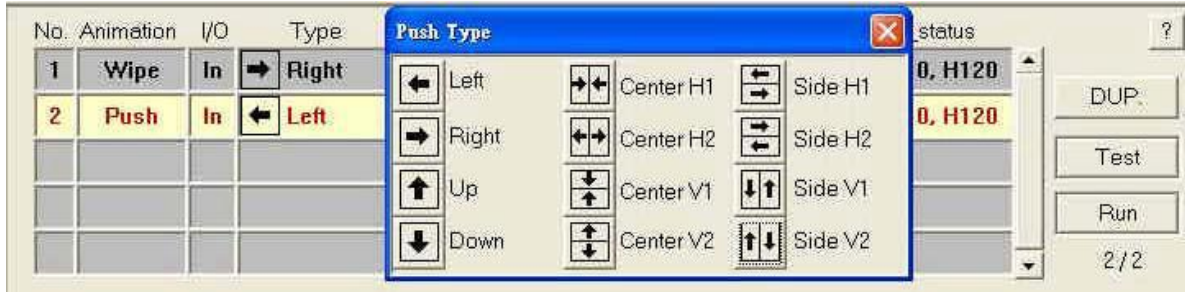
Animación de disparo con el teclado (KB)

Una forma flexible para desencadenar la entrada y salida de un "limpiar" o de otro tipo la animación es hacer clic derecho del ratón en espera previa o posterior.

Para agregar un PUSH animación

Puede hacer clic en PUSH en la barra de herramientas para crear una animación nuevo impulso caja.

Si hay una animación existente, puede hacer clic en (Duplicar) y luego el cambio los parámetros de animación de nueva línea por lo que se convierte en un PUSH.

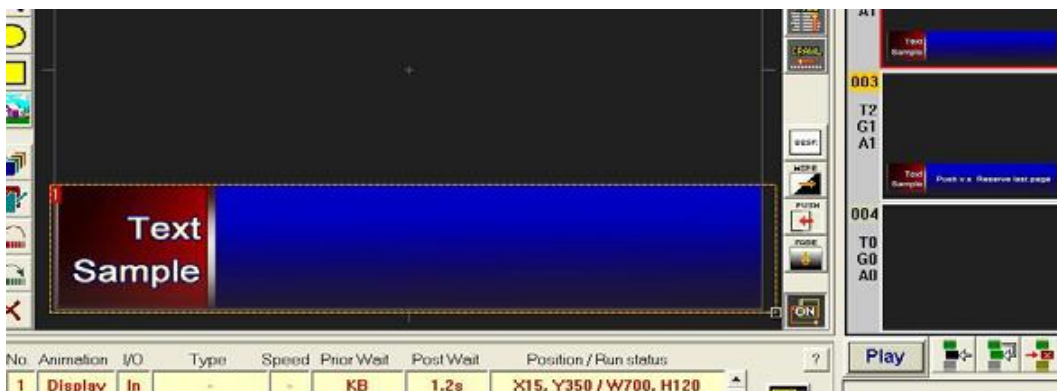


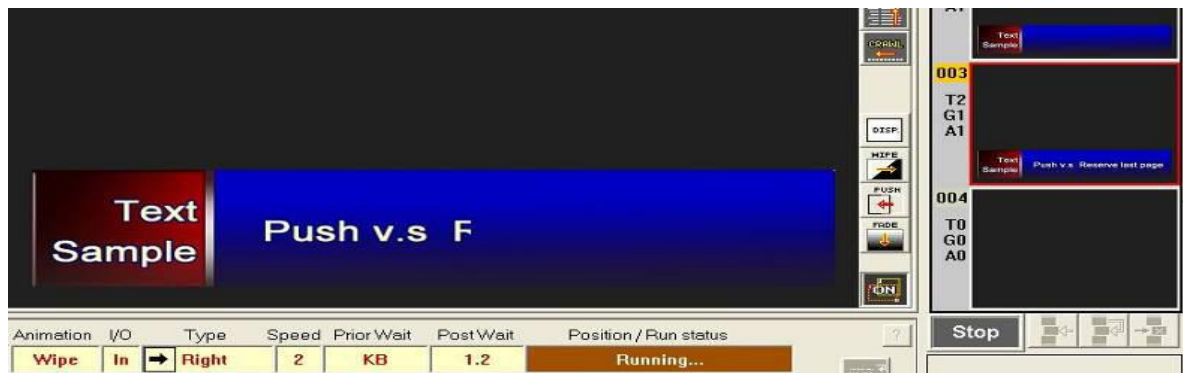
A diferencia de Mostrar y Limpiar, PUSH no puede ser utilizado para preservar la pantalla en la última página, incluso si se establece la página de CG atribuye a última reserva de la pantalla o página.

Diferencia entre el efecto de un BARRIDO y una PUSH con pantalla de última reserva.

BARRIDO, con pantalla de última reserva, contiene una animación en la pantalla, a continuación, la segunda página contiene una animación limpie y esta página también las reservas de última pantalla. Cuando las dos páginas de reproducir, la caja azul actuando como un fondo para el texto en blanco no se borrará.

PUSH con pantalla última reserva, establece la primera página para tener una animación de empuje y la página también se reserva la última pantalla.





Roll y Crawl

El CG-100 ofrece la función de bobina a bobina una lista de texto.

Paso 1: Haga clic en este botón para crear una página Roll.

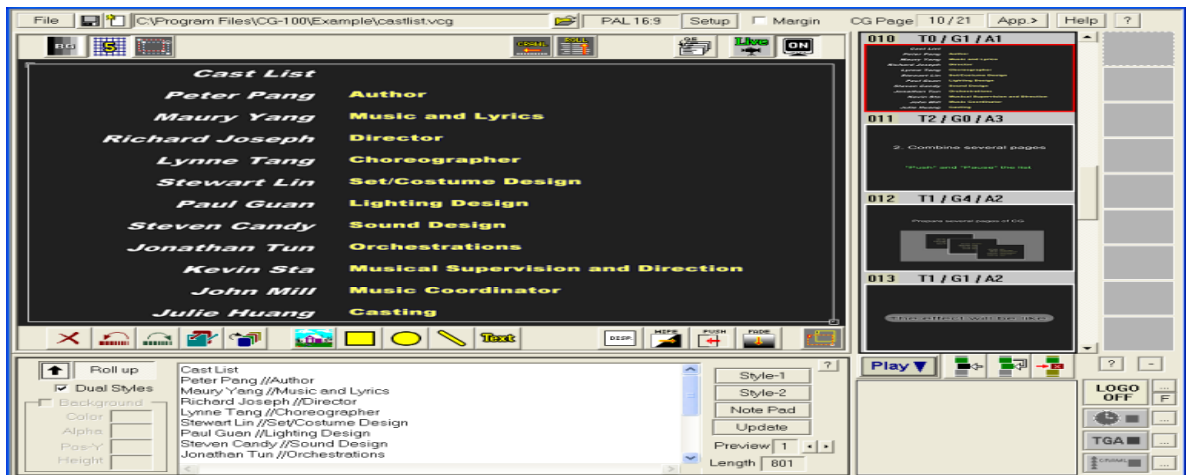


Tenga en cuenta que sólo puede haber un desplazamiento o arrastre objeto en una página

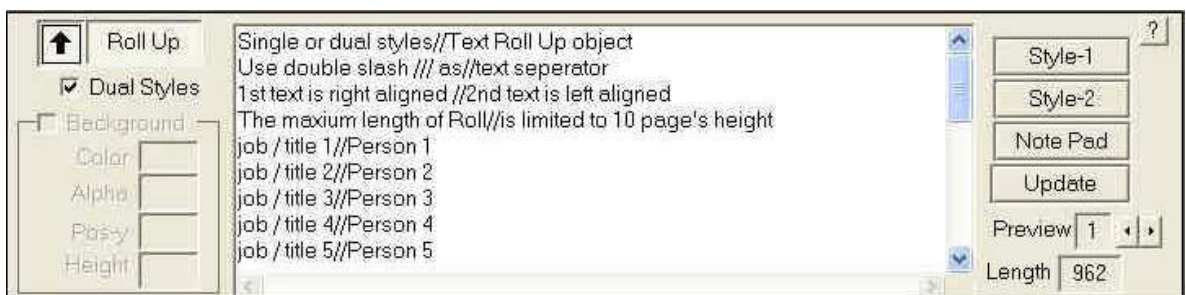
LIMITACIONES DE UN OBJETO ROLLO

- Sólo puede haber un desplazamiento o arrastre objeto en una página.
- Un objeto de rollo no puede tener más de 10 páginas de altura.

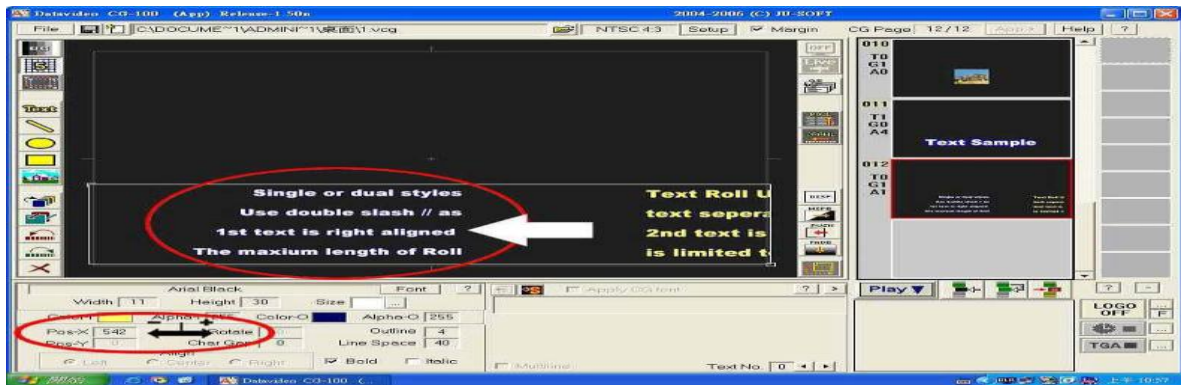
Paso 2: Para editar un objeto Roll, haga clic en el objeto en el área de trabajo.



Paso 3: Definir el objeto del rollo en el panel de objetos rollo.

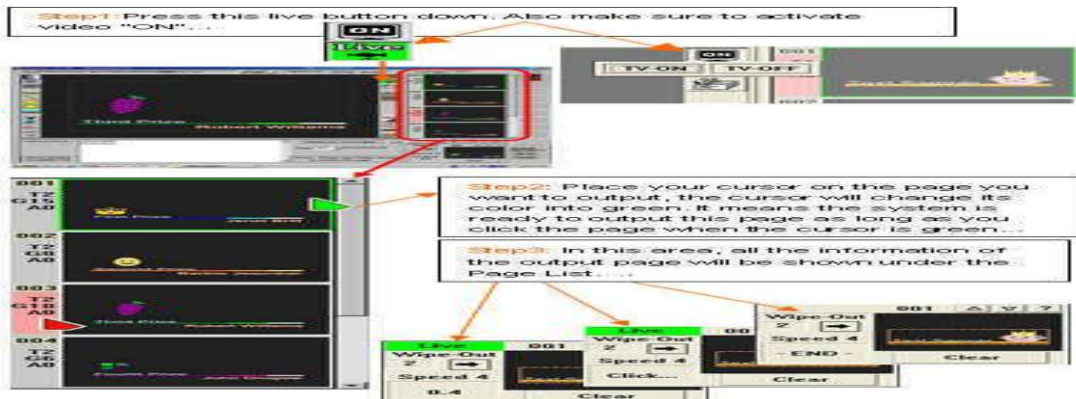


Paso 4: Para configurar un objeto de cadena doble rollo, como la muestra en el panel, usar // 2 para separar cadenas de texto en cada línea. La parte de la izquierda/ /. Es una cadena y la parte de la derecha es otra cadena. Establecer diferentes color, fuentes de las cadenas utilizando (estilo-1) y (el estilo-2) botón.

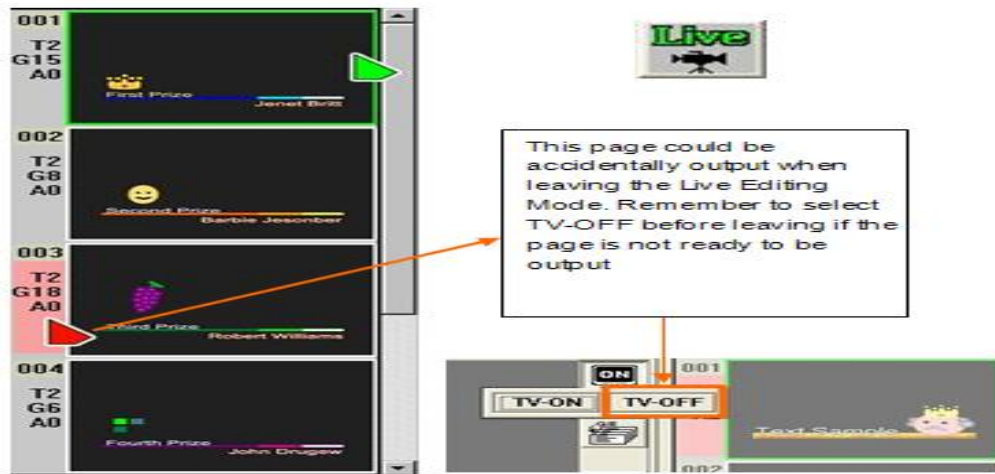


EN VIVO EDICIÓN CG

Usted puede agregar fácilmente gráficos de ordenador en cualquier momento durante un trabajo de post-producción flujo. También es posible utilizar CG-100 en el flujo de trabajo de producción en vivo y todavía tener suficiente flexibilidad para proporcionar buenos recubrimientos con una pequeña cantidad de tiempo.



Cada vez que desee salir del modo fuera de línea de edición en vivo, recuerda hacer clic en la selección adecuada de la TV-Ono Off-TV.



Rápida función de edición

Piense en esto, en un programa de entrevistas, el vídeo pasará de la sede de varias personas diferentes. El diseño de las páginas se establece y son sólo algunos nombres que necesitan ser cambiadas. Si usted necesita para editar algo similar en un tiempo muy corto, esta función es muy útil.

Haga clic en este botón para abrir "Editor de texto rápido CG". Esto permite la navegación de una página a modificar el texto o duplicar páginas similares de una manera muy eficiente.

Modificar el texto

Paso 1: Seleccione la página que desea modificar y haga clic en el rápido.



En el botón Editar. El panel de edición rápida se muestra a continuación.

Podemos ver en la página 15 hay 4 texto, gráficos y animación 0 objetos.

En la imagen del panel anterior, vemos que hay un objeto de texto de 3 líneas. Por este ejemplo, hay 3 líneas de texto: CG-100, muestra texto y Data-video.

Pero todos ellos se enumeran en el cuadro de texto Editar. No importa si son líneas individuales, múltiples líneas, o una mezcla de ellos.

Paso 2: Coloque el cursor en la línea para ser alterado. Cambiar las palabras directamente.

Paso 3: Pulse la tecla Enter para actualizar el centro de gravedad.

Paso 4: Si hay otras páginas para ser modificados, Pulse (Re Pág) o (AvPág) las teclas del teclado para seleccionar la página anterior o siguiente. También puede mouse haga clic en los botones de arriba / abajo junto a la página número de buscar la página deseada.

LOGO

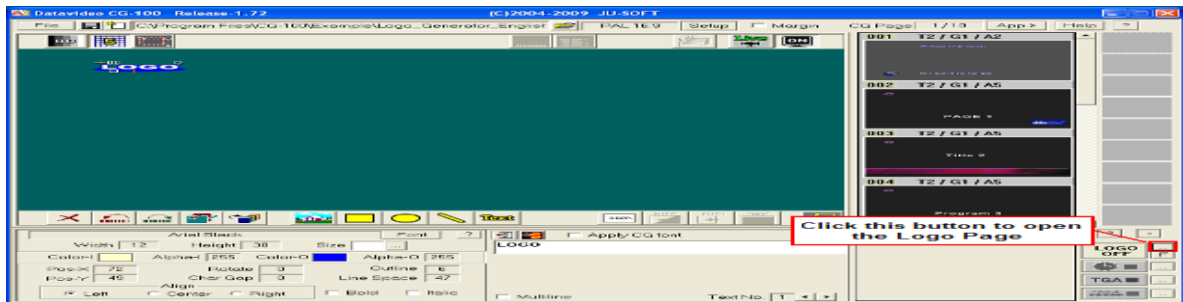
La función del logotipo es la forma más sencilla y fácil de añadir un logo. Usted puede también utilizar la Aplicación Generador logotipo del CG-100 como un Logo Generador profesional.

Para añadir un logo simple, siga los pasos.

Logotipo de la página de edición es diferente a otras páginas. Se puede identificar que por su color de fondo, que es de color azul en lugar de negro.

Para editar un logotipo sigue estos pasos:

Paso 1: Para editar el logo, por favor haga clic en el botón como se muestra a continuación.



Paso 2: Modificar el logotipo. Puede utilizar los objetos para combinar un logotipo o importar un archivo de imagen. Mueva el logotipo a la posición deseada.

Paso 3: Crear un objeto de animación pantalla haciendo clic en el cuadro de la pantalla para rodear el logotipo.

Paso 4: Para salir de esta página puede hacer clic en el logotipo botón derecho del ratón y confirmar el cuadro de mensaje, o simplemente haga clic en una página en la lista de la página.



Paso 5: Para que salga el nuevo logotipo de la pantalla del televisor, por favor haga clic en el Logo de encendido / apagado. Recuerde que el logotipo de la muestra sólo en el "Play" / "Run" / modos Live.



Paso 6: También puede hacer clic en el botón B / F para mostrar en el logo Primer plano o en segundo plano.

Reloj y cronómetro

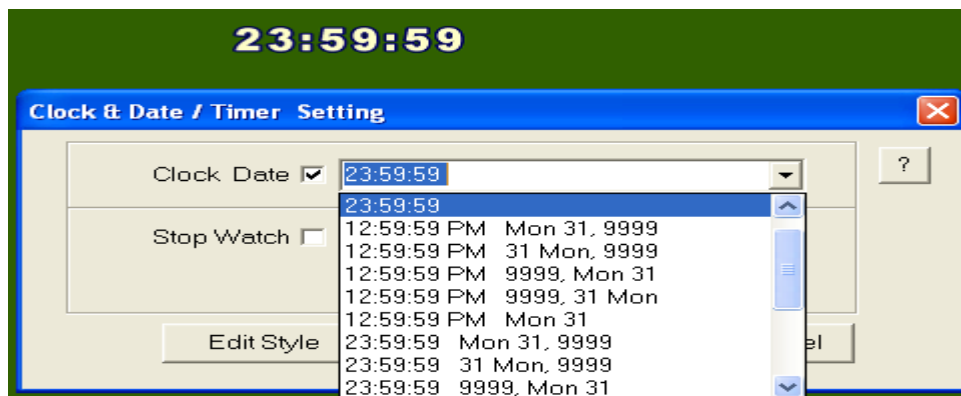
Reloj

Para insertar un objeto en la pantalla del reloj, primero haga clic en el botón siguiente

1. Ajuste

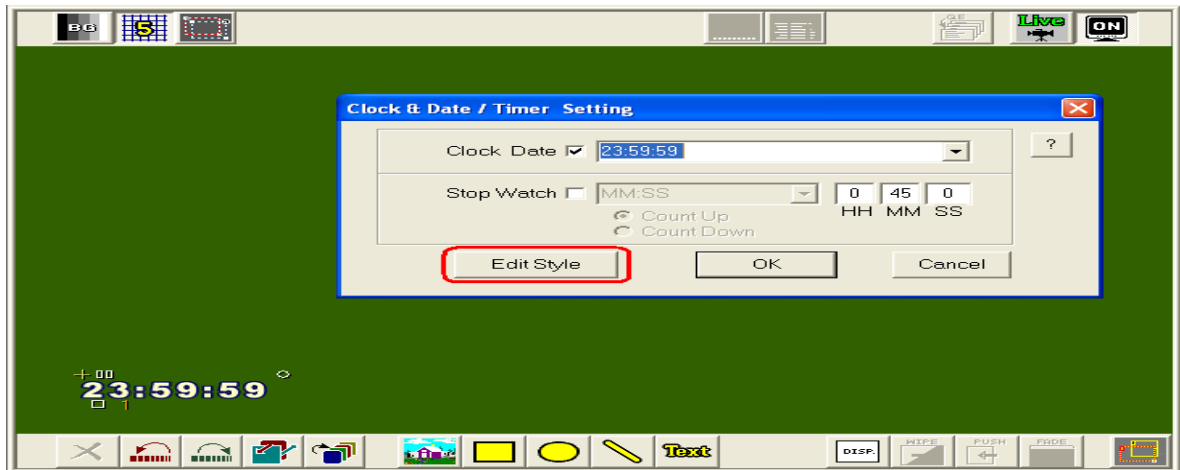
Haga clic en el botón círculo para poner en marcha el reloj propiedades cuadro de diálogo.

- 1.) Marque la casilla Fecha de reloj.
- 2.) Seleccione el reloj y Formato de fecha.



2. Posición del CG

Haga clic en el botón de estilo de edición y luego el botón posición del CG, para ajustar el reloj diseño. El tamaño de texto, el color y la posición se puede ajustar también.



3. Comenzar 

4. Detener 

Tenga en cuenta que el reloj no se mostrará en la pantalla del PC. Es sólo se muestra en la pantalla del televisor.

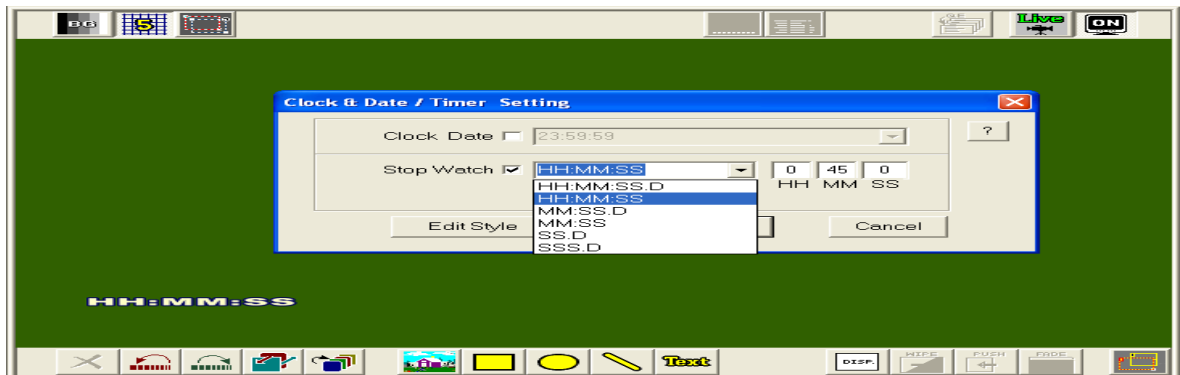
Temporizador / Cronómetro

1. Ajuste

Haga clic en el botón círculo para poner en marcha el reloj propiedades cuadro de diálogo.

1.) Marque cronómetro.

2.) Seleccione el formato de hora.



3. Hacer una pausa 

4. Comenzar 

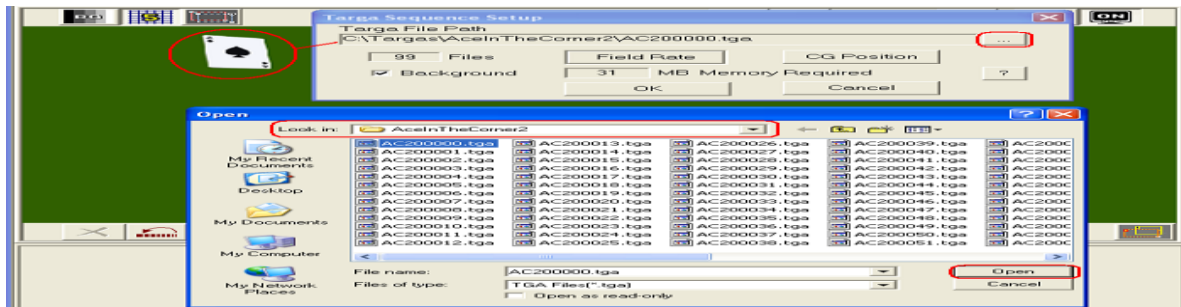
5. Detener 

Tenga en cuenta que el temporizador no se mostrará en la pantalla del PC. Es sólo se muestra en la pantalla del televisor.

SECUENCIAS DE TARGA

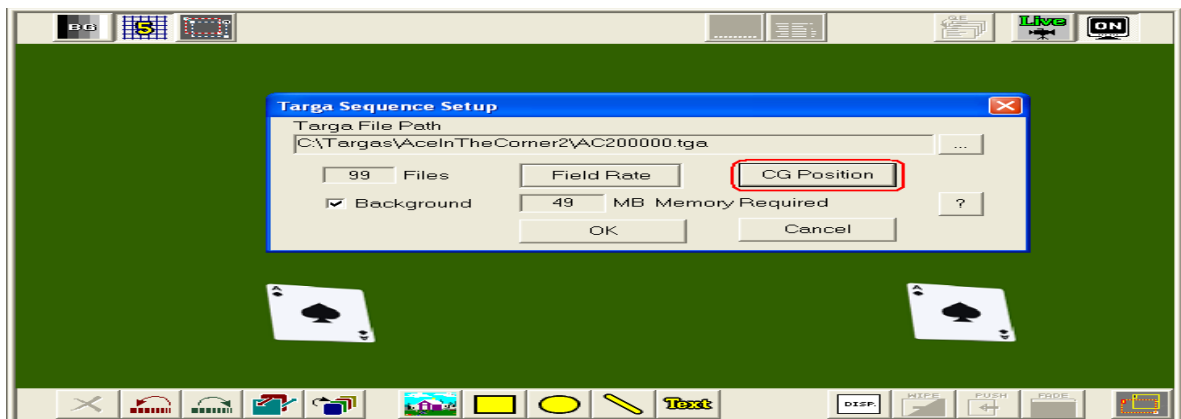
Usted puede importar animaciones en 3D o imágenes en movimiento como una secuencia de archivos targa. Haga clic en el botón siguiente para preparar una secuencia de Targa.

1. Ajuste
2. Seleccione Secuencia Targa



3. Posición del CG

Haga clic en este botón del ratón y luego arrastre el elemento a ajustar el tamaño y la posición de la secuencia de Targa en la pantalla.



4. Fondo / Primer plano

Marque la casilla de verificación para establecer el fondo TGA o la pantalla en primer plano.

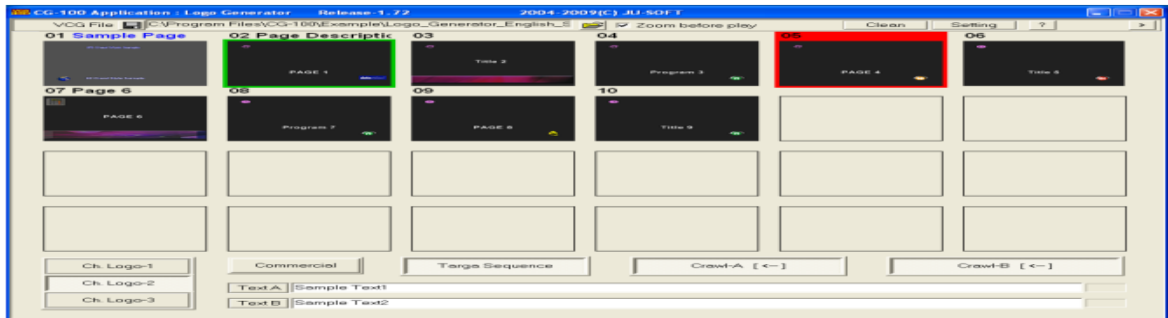
5. Requisitos de memoria

Compruebe si el equipo tiene suficiente memoria para la secuencia de TGA.

6. Borrar secuencia de Targa

Tenga en cuenta que el TARGA no se mostrará en la pantalla del PC. Es sólo se muestra en la pantalla del televisor.

Logo Generador de fondo CG Páginas



Cada página está marcada con su número de página propia y puede tener una página descripción demasiado. Estos datos se muestran en negrita por encima de cada página.

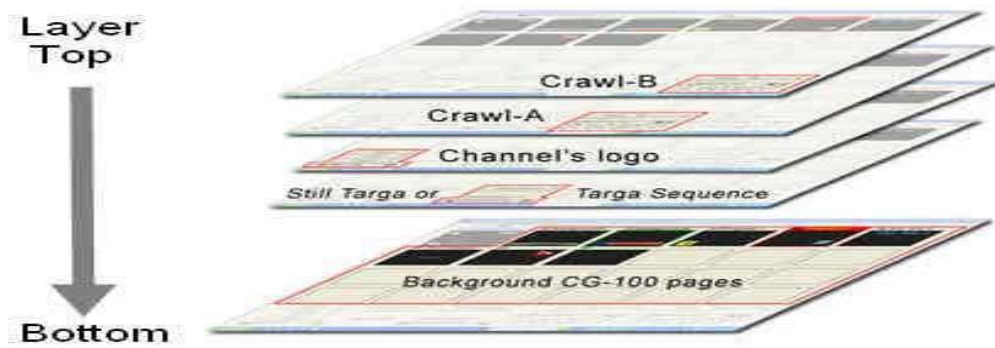
Si no hay ninguna descripción conjunto, CG-100 se utiliza el objeto de texto en primera la página de la descripción y este se mostrará en color rojo.



Marcos Rojo o Verde

Una página con un marco verde - es la página de Logo que se puede editar inmediatamente cuando usted haga clic en <> volver al modo de visualización de diseño.

Una página con un marco rojo - es la página de fondo que el CG "Generador de Logo" se va a jugar a la TV. Cada objeto en esta página se podrá ver en la capa inferior.



Pausa Publicitaria



Haga clic en el botón Comercial para borrar todos los objetos de salida, excepto para el logotipo de TV Channel.

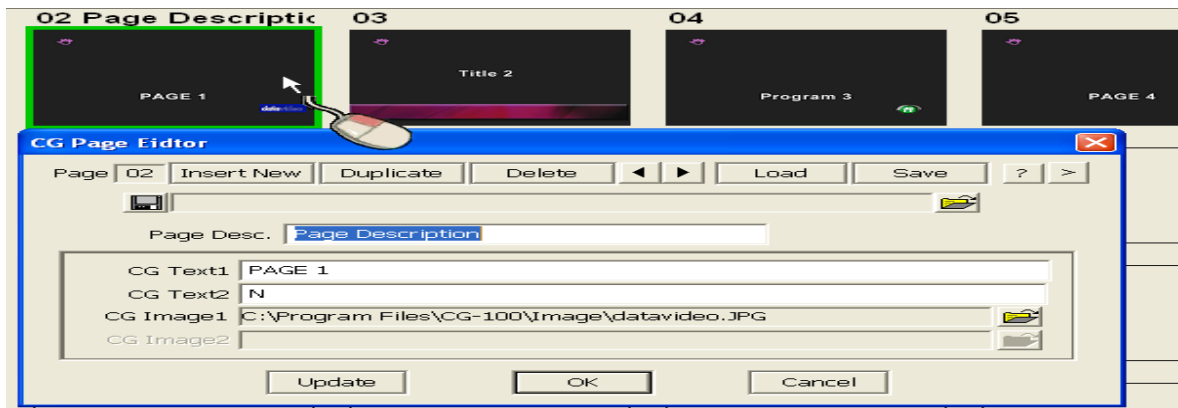
Haga clic de nuevo para restaurar todo de nuevo en pantalla, incluyendo los objetos y la página de fondo actual del CG.

Marque la casilla de selección si desea volver a jugar toda la animación cajas en el fondo de la página actual CG, una vez más.

CG Página del Editor

Con el fin de hacer la operación de usuario más fácil y más flexible, que pueda editar directamente los artículos estándar en todas las páginas, incluyendo la página de ejemplo y los 23 de fondo CG páginas en la ventana Generador de Logo.

Utilice una pulsación del botón derecho del ratón en una página de fondo CG para abrir la página de la ventana del editor CG de esa página.



Confirma la página seleccionada para su edición.

Se utiliza para mover la selección a la página anterior o siguiente.

Inserta una nueva página a la derecha de la página seleccionada.

Duplicar la página actual y mover la selección a la nueva página.

3.9 DESCRIPCIÓN EN LA PROPUESTA

Temática: los resultados de campo expuestos en el segundo capítulo permite identificar la importancia de un generador de caracteres para dar un realce a los programas en vivo y a los trabajos que se realicen con el objetivo, de dar una mayor presentación en las producciones de Cine y televisión.

Determinación de Estrategias: Tomando en cuenta los criterios técnicos y profesionales en el área de comunicación, se considera que la mejor opción para la emisión de generar caracteres A través de circuito cerrado de televisión es el DATA VIDEO CG-100 que tiene los elementos básicos para dar utilidad en el laboratorio de televisión de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Programación de actividades: Se presenta un cronograma de actividades a desarrollarse una vez implementado el Laboratorio de Televisión.

3.10 PLAN OPERATIVO

FASE	ACTIVIDAD	TIEMPO
Fase de Planificación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Selección del Generador de Caracteres ➤ Consultar bibliografías ➤ Planificación estructural. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Septiembre a Octubre del 2011
Fase de ejecución	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diagnosticar Sus funciones ➤ Detallar los conectores o indicadores. ➤ Crear animaciones en programas en directo. ➤ Transferir archivos. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Marzo a Agosto 2012
Fase de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Grupos focales ➤ Elaboración de fichas de evaluación. ➤ Evaluación practico. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La evaluación se realizara al final del ciclo académico o cada tres meses dependiendo el docente a cargo.

3.11 EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA.

Los tesisistas consideran que fue una propuesta muy interesante porque se logró determinar la utilización del generador de caracteres para la emisión de un programa mediante esta selección se pretende cubrir la necesidad de la Universidad y de los estudiantes de la Carrera de Comunicación Social. La presente propuesta permitió a los postulantes el conocimiento del manejo del equipo, además el documento realizado ayudara a los estudiantes para dar un buen manejo técnico.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

En el presente trabajo investigativo, es necesario establecer el significado de algunos términos básicos.

- ❖ **Frame:** Se denomina frame en inglés, a un cuadro, una imagen particular dentro de una sucesión de estos fotogramas que producen una sensación de movimiento, fenómeno dado por las pequeñas diferencias que hay entre cada una de ellas.
- ❖ **Tecnología:** Es un conjunto de teorías y técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico, se dice que es la tecnología, las tecnologías basadas en saberes científicos.
- ❖ **Caracteres:** Es una letra, ideograma, número u otros símbolos, en informática, un carácter es un símbolo que presenta cada carácter de un lenguaje natural.
- ❖ **Estudio:** Por estudio se entiende el ejercicio de adquisición, asimilación y comprensión para conocer o comprender algo.
- ❖ **Ondas:** Perturbaciones en el espacio-tiempo que, según se cree, se difunden a la velocidad de la luz desde los lugares donde se acelera rápidamente una masa
- ❖ **Emisión:** Se utilizaron sistemas mecánicos y los programas no se emitían con un horario regular.
- ❖ **Señales:** La señal de televisión es una compleja onda electromagnética de variación de tensión o intensidad.
- ❖ **Crominancia:** Es la señal que lleva la información del color para poder formar una imagen de video.
- ❖ **Internet:** Red de redes. Conjunto de redes compuesto por tecnologías inalámbricas tanto de hardware como de software que permiten a un conjunto de personas comunicarse a grandes distancias y en tiempo real.

3.12 BIBLIOGRAFÍA

PASQUALI, ANTONIO. Comprender la Comunicación. Pág. 4

PASQUALI, ANTONIO. Comunicación y cultura de Masas. Pág. 4

EDGAR MORIN, la comunicación es o no es una cultura verdadera. Pág. 4

FRANK DANCE menciona que la comunicación es el "estudio de la teoría. Pág. 4

David k. Berlo, la comunicación debe ser, sencilla y coherente. Pág. 4

GIBSON, "comunicación es la transmisión de información y entendimiento. Pág. 5

WILLIAN WERTHER, "Comunicación es la transferencia de información y comprensión de una persona a otra. Pág. 5

MÓNICA SORÍN ZCOLSKY, la comunicación puede entenderse como un intercambio, interrelación, como diálogo. Pág. 5

Modulo de Radio II. La comunicación social. Pág. 6

HERBERT MARSHALL MCLUHAN menciona que, el término medio de comunicación. Pág. 8

PAUL LAZARFELD, los medios de comunicación resumen dos grandes funciones. Pág. 9

FRANCISCO J. GÓMEZ PÉREZ, el laboratorio de televisión. Pág. 10

MARÍA OLIVIA MONCKEBERG, en el Laboratorio de Televisión. Pág. 10

AGUIRRE, Jesús María, BISBAL, Marcelino y cols. (1998). La televisión nace a partir de la conjunción. Pág. 12

CAÑIZÁLEZ, ANDRÉS "Los medios de comunicación", (1991). Desde los años 50. Pág. 13

ALVARAY Y COLS. (1991), el proceso completo de creación comprende la escritura del guión. Pág. 14

[HTTP://WWW.TVLOCAL.COM/](http://www.tvlocal.com/) este subgrupo se integra el personal. Pág. 15

MARINA IVNISKY, los caracteres es el método que permite convertir un carácter de un lenguaje natural. Pág. 18

PIETER VAN MUSSCHEMBOEK, la animación no solo es sinónimo de movimiento. Pág. 20

EMILE COHL, crear la ilusión del movimiento. Pág. 20

BRITISH KINEMATOGRAPH, Croma es el componente de la señal de vídeo. Pág. 21

NATHAN KURTZ, el croma o inserción croma es una técnica audiovisual. Pág. 21

JUAN CARLOS LLAURADÓ, el Croma key se puede usar con distintos colores. Pág. 21

CIBANAL, Luís (2006). "Teoría de la comunicación humana".

COHL Emile "La historia de la animación de comics"

PIETER VAN MUSSCHEMBOEK, (1736) "Simulación de movimiento en una imagen".

Marina Ivinsky, Hardware, Monografias.com

DANCE, FRANK. Teoría de la Comunicación Humana.

David K. Berlo. El proceso de la comunicación.

SANTIAGO MARIÑO. Lenguaje y comunicación

Chafee-Bergan. Objetos y propósitos de la comunicación.

Modulo de la comunicación de la UTC.

HERBERT MARSHALL MCLUHAN, teórico de la comunicación.

HERBERT MARSHALL MCLUHAN, Cultura y la Comunicación.

D'APRIX, Roger. (1996): "La comunicación: clave de la productividad"

http://espanol.datavideo.us/products/character-generators/cg100_character-generator-for-sd-hd.html lunes 22 de agosto del 2011 14:00pm

MARTÍN, Serrano Manuel. (1994): "La Producción Social de Comunicación".

RAILHET, S. Catherine (1995). Comunicación.

<http://www.UNIVERSIDAD\COMUNICACION\Comunicación.htm> jueves 09 de junio del 2011 10:00 am

EDO, CONCHA (2009) Periodismo informativo e interpretativo.

SALAVERRÍA, Ramón (2006) Redacción periodística en Internet.

VERÓN, Eliseo (1971) Ideología y comunicación de masas: la demonización de la violencia política, en Lenguaje y comunicación social.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga – Ecuador

ANEXOS

ENTREVISTA 1

ENTREVISTADO

Ing. Carlos Guevara

Técnico (e) majo de equipos ECUAVISA

CUESTIONARIO

- 1.- ¿Qué tipo de generador utiliza para la animación de un programa en vivo?
- 2.- ¿Tiene alguna desventaja el generador que utiliza?
- 3.- ¿Qué tipos de animaciones se puede realizar con el generador?
- 4.- ¿Las animaciones que se ve a través de las pantallas se realiza al momento de la transmisión del programa en vivo?

ENTREVISTA 2

ENTREVISTADO

Alfredo Espinoza

Técnico del majo de equipos TV COLOR

CUESTIONARIO

- 1.- ¿Qué tipo de generador utiliza para la animación de un programa en vivo?
- 2.- ¿Tiene alguna desventaja el programa que utiliza en el canal?
- 3.- ¿Qué tipos de animaciones se puede realizar para la pantalla?
- 4.- ¿Conoce usted el generador de caracteres CG - 350?

ENTREVISTA 3

ENTREVISTADO

Lic. Luis Salguero

REPRESENTANTE LEGAL DECOTOPAXI TV

CUESTIONARIO

- 1.- ¿Qué tipo de programa o generador utiliza para la emisión y animación en vivo?

2.- ¿Tiene alguna desventaja el programa que utiliza en el canal?

3.- ¿Qué tipo de animación puede realizar con el programa que utiliza?

4.- ¿Este programa lo utilizaron desde la apertura del canal?

ENTREVISTA 4

ENTREVISTADO

Lic. JOSE VENEGAS

Técnico del majo de equipos TV MICC

CUESTIONARIO

1.- ¿Qué tipo de programa o generador utiliza para la animación de un programa en vivo?

2.- ¿Tiene alguna desventaja del programa que utiliza en el canal?

3.- ¿Qué tipos de animaciones le permite realizar en vivo?

4.- ¿Conoce usted el generador de caracteres CG - 100?



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga – Ecuador

ANEXOS 2

