

Informàtica educativa Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)

.....

Francesc Alamón Pep Borràs Mercè Cambra Josep M. Cullell Mercè Foguet Juanjo Gené Aurora Maquinay Ramon Palau Albert Perafita Jordi Planas Carme Ribes Jaume Samarra Ricard Saz José Luis Vicente Gonçal Vinagre

© Generalitat de Catalunya Departament d'Educació i Universitats

Edició: Servei de Difusió i Publicacions Coordinació: Tecnologies de la Informació i la Comunicació Edició: setembre 2006

Nota informativa:

La formació en MAV en centres educatius és una modalitat de formació en educació audiovisual del professorat de caràcter introductori amb l'objectiu que els docents d'un mateix centre coneguin i apliquin les diferents eines i els recursos que ofereixen els mitjans audiovisuals

Partirem d'un marc teòric d'Educació en Comunicació Audiovisual, fent un anàlisi dels diferents documents existents, per després entrar de ple en un o més d'un itinerari a partir dels quals s'aniran desenvolupant tots els continguts audiovisuals – so, imatge fixa, imatge en moviment, mitjans de comunicació – necessaris per a la seva consecució.

En aquests materials s'inclouen dos itineraris "mostra", no han de ser preceptius sinó exemples de referència. L'ideal seria que cada centre desenvolupés el seu o els seus projectes d'acord a les seves necessitats ja sigui fent un projecte general o bé varis i diferents projectes de cicle.

Cada itinerari "mostra" va acompanyat d'unes propostes de treball, objectius i unes activitats classificades en tres grups:

- Activitats bàsiques Tal com el seu nom indica són unes activitats pensades per adquirir els coneixements mínims per poder desenvolupar l'itinerari proposat. Les trobareu incloses en aquests materials.
- Activitats d'ampliació Activitats que donen uns coneixements més amplis que els proposats a l'itinerari. Les trobareu al CDWeb i al DVD de materials de formació.
- Activitats complementàries S'hi ha inclòs totes les activitats que utilitzen maquinari analògic o programari de dotació del departament. Les trobareu al CDWeb i al DVD de materials de formació.

Contingut

Educació en Comunicació Audiovisual	7
Objectius	7
Sobre els documents curriculars	/
Sobre les activitats l'es experiencies	0
Educació en Comunicació Audiovisual a Primária	9
Objectius	9 0
Mana de pràctiques	
PRÀCTIQUES BÀSIQUES	
Educació en Comunicació Audiovisual a Secundària	
Objectius	
Continguts	17
Mapa de pràctiques	17
PRÀCTIQUES BÀSIQUES	18
Itineraris	35
1. Model d'itinerari i projecte. El roure	
2. Model d'itinerari i projecte. Molí Paperer de Capellades	
Equips, eines i llenguatge del so	41
Objectius	41
Continguts	41
PRACTIQUES BASIQUES	42
Equips, eines i llenguatge de la imatge fixa	59
Objectius	
Equips, eines i llenguatge de la imatge en moviment	
Objectius	
PRACTIOUES BÀSIOUES	
Els mitians de comunicació a Primària	195
Objectius	
Continguts	
PRÀCTIQUES BÀSIQUES	
Els mitians de comunicació a Secundària	
Objectius	
Continguts	
PRACTIQUES BÀSIQUES	

Educació en Comunicació Audiovisual

Objectius

L'objectiu d'aquest bloc temàtic és precisament donar a conèixer el marc teòric d'on es pot partir per integrar correctament l'educació audiovisual en el projecte curricular del centre de manera coherent i sistemàtica. Es tracta, doncs, d'oferir pautes que ajudin a fer una programació seriosa dels continguts, i buscar la seva relació amb els continguts de les àrees curriculars.

Caldria reforçar la idea que per aconseguir una bona integració de l'educació audiovisual al centre cal defugir, tant com sigui possible, la utilització dels MAV com una anècdota i arribar al convenciment que estem parlant d'un llenguatge molt poderós que és present en gairebé totes les activitats que envolten la nostra vida diària. Per tant, l'escola s'ha de plantejar seriosament la necessitat d'alfabetitzar els infants en aquest llenguatge que tot ho contamina i tot ho envaeix. Ha de plantejar-se, també, que és urgent ensenyar als alumnes a ser receptors responsables, crítics i intel·ligents, i aquesta és una tasca lenta, però imprescindible. Sense arribar a aquest nivell de conscienciació, ens podem trobar amb alumnes molt competents en la manipulació de les eines però poc capacitats per diferenciar els productes audiovisuals de qualitat dels que no ho són. Fins i tot, abans de plantejar-nos qualsevol producció audiovisual al centre, cal preguntar-se què és el que volem que els alumnes produeixin i amb quina intenció. Cal ensenyar a fer un bon ús de les eines audiovisuals, un ús responsable, creatiu, que defugi els tòpics i els estereotips, que potenciï el treball cooperatiu, l'observació de l'entorn, un ús que faciliti els canals de comunicació i interrelació.

Sobre els documents curriculars

Per introduir aquest tema, hem cregut convenient donar a conèixer dos documents que ens semblen bàsics i imprescindibles.

El primer document, l *'Educació Audiovisual*, publicat pel Departament d'Ensenyament l'any 1994 i distribuït en el seu moment a tots els centres educatius de primària de Catalunya, ofereix les orientacions per relacionar l'educació audiovisual com a eix transversal amb les àrees del currículum d'educació infantil i primària.

Hem organitzat un seguit d'activitats que tenen com a objectiu difondre el document, encara que potser hi ha centres que ja el coneixen i l'han treballat. Si no és així, cal ensenyar-los a trobar aquest document al web i a fer-ne una lectura.

El segon document, *La Competència Bàsica en Educació Audiovisual*, més recent (any 2001), fa referència a la competència en educació audiovisual i el podeu trobar al web. Precisament per la seva actualitat és potser molt menys conegut. El document té com a objectiu definir quins són els àmbits que cal tenir en compte en l'educació audiovisual i quins són els mínims que haurien de dominar els nostres alumnes enacabar l'escolaritat. Es presenta un primer nivell de concreció en què apareixen definits els objectius generals de cada àmbit i un segon nivell que presenta un desplegament d'objectius per àmbits i per cicles educatius. Creiem que, partint d'aquest document, els professors i les professores poden organitzar la seva pròpia programació i seqüenciació de continguts.

Sobre les activitats i les experiències

Les activitats que proposem tenen aquests objectius:

- Provocar la necessitat de conèixer els documents que ens poden ajudar a situar l'educació audiovisual en el projecte curricular del centre.
- Veure com es pot relacionar l'educació audiovisual amb els continguts de les àrees curriculars. Hem seleccionat només dues àrees (llengua i coneixement del medi social), però es podria organitzar la mateixa activitat establint relacions amb els continguts d'altres àrees.
- Conèixer les dimensions que constitueixen la competència bàsica de l'educació audiovisual i veure quins són els objectius que cal assolir en cada dimensió. Preparar activitats possibles per avaluar aquests objectius.

Educació en Comunicació Audiovisual a Primària

Objectius

Els objectius que ha d'assolir el professorat són els següents:

- Conèixer els documents curriculars elaborats pel Departament d'Ensenyament per a la integració de l'Educació en Comunicació Audiovisual al currículum: l'Eix Transversal d'Educació Audiovisual.
- Conèixer els objectius generals i els àmbits que es defineixen en la Competència Bàsica d'Educació Audiovisual .
- Conèixer les activitats de tercer nivell de concreció que es poden portar a terme per al desenvolupament pràctic de la Competència Bàsica d'Educació Audiovisual.
- Ser capaç d'elaborar activitats de tercer nivell per a cada àmbit definit en la Competència Bàsica.

Continguts

L'Educació en Comunicació Audiovisual a Primària L'Educació Audiovisual. Eix transversal La Competència Bàsica d'Educació Audiovisual: Dimensions Impacte historicosocial Comunicació Audiovisual Alfabetització tecnològica Activitats globals Activitats per cicles: Activitats Educació infantil Activitats Cicle Inicial Activitats Cicle Mitjà

Activitats Cicle Superior

Mapa de pràctiques

			PRÀCT. Núm.
	L'Edu	cació en Comunicació Audiovisual a Primària	
JES	>	L'Educació en Comunicació Audiovisual. Marc teòric	EP1
ASIQI	L'Edu	cació Audiovisual. Eix transversal	
ES BÀ	>	Què cal saber del document "L'Educació Audiovisual"	EP2
IQUE	\checkmark	Els audiovisuals a l'àrea de Llengua	EP3
RÀCT	\checkmark	Els Audiovisuals a l'àrea de Coneixement del medi social.	EP4
đ	La Co	mpetència Bàsica d'Educació Audiovisual: Dimensions	
	>	Què cal saber del document "La competència bàsica d'Educació Audiovisual"	EP5
	\checkmark	Les dimensions de la Competència Bàsica	EP6

PRÀCTIQUES BÀSIQUES



Els fitxers necessaris per al desenvolupament de les pràctiques bàsiques d'aquest bloc, es troben en la carpeta corresponent del curs del DVD de materials de formació.

L'Educació en Comunicació Audiovisual a Primària

Pràctica EP1. L'Educació en Comunicació Audiovisual. Marc teòric.

Per entendre quin és el marc teòric en què ens movem quan proposem la integració de l'Educació en Comunicació Audiovisual als centres de Primària, convé fer referència als documents bàsics elaborats pel Departament d'Ensenyament.

Ens referim a:

 L'Educació Audiovisual. Orientacions per relacionar l'Educació Audiovisual com a eix transversal amb les àrees del currículum d'Educació Infantil i Primària. Generalitat de Catalunya. Departament d'Ensenyament. 1994 <u>http://www.xtec.net/audiovisuals/educacioaudiovisual/pdf/AV.INF1.pdf</u> La Competència bàsica en Educació Audiovisual. Generalitat de Catalunya. Departament d'Ensenyament. SGTI-SMAV. 2001 http://www.xtec.net/audiovisuals/competencies/index.html

Ambdós documents defineixen els objectius i continguts de l'Educació Audiovisual des de dues vessants:

- L'Educació amb els mitjans de comunicació audiovisual, de manera que la presència d'aquests mitjans sigui habitual en l'apropament, la introducció o el resum dels temes relacionats amb qualsevol àrea.
- L'Educació en els mitjans de comunicació audiovisual, és a dir, el coneixement de la seva dimensió socio-econòmica, del seu llenguatge, la comprensió dels missatges audiovisuals, així com dels seus codis i dels processos a seguir per a la seva elaboració.

Una bona lectura d'aquests dos documents ens facilitarà la tasca d'estructurar els objectius i els continguts que cal treballar en cada cicle, per tal que la incorporació sigui sistemàtica i coherent, i deixi de ser anecdòtica.

L'Educació Audiovisual. Eix transversal

Pràctica EP2. Què cal saber del document l'Educació Audiovisual

Orientacions per relacionar l'Educació Audiovisual com a eix transversal amb les àrees del currículum d'Educació Infantil i Primària.

- 1 Què proposa el document ?
 - El document posa en evidència quines són les finalitats generals de l'Educació Audiovisual que poden relacionar-se amb les àrees dels currículums d'Infantil i Primària. Es fa una selecció dels objectius i continguts relacionats amb l'Educació Audiovisual, en cadascuna de les àrees. Si volem utilitzar els mitjans audiovisuals com a eina vehicular aquest document ens serà molt útil.
- 2 On podem trobar el document ?
 - Aquest document es va distribuir a tots els centres educatius d'Infantil i Primària durant el curs 1994-1995. El podeu recuperar a Internet consultant l'adreça: <u>http://www.xtec.net/audiovisuals/educacioaudiovisual/index.html</u>

Pràctica EP3. Els Audiovisuals a l'àrea de Llengua

Consulteu el document. Mirem els objectius que s'assenyalen per l'àrea de Llengua. Ens fixarem concretament en l'objectiu següent:

(p.23) "Descriure llocs, objectes i personatges utilitzant recursos descriptius adients a cada cas i paraula escrita (descripció literària), planificació (descripció icònica)".

Ara prepararem , individualment ,una activitat que serveixi per assolir aquest objectiu. Pensem en la possibilitat d'aprofitar el treball que habitualment fem per explicar què és i com es fa una descripció literària (descriure un paisatge, descriure una persona, etc.) per relacionar-ho amb una altra manera de descriure (fent una panoràmica horitzontal podem

descriure una paisatge, fent un primer pla o un primeríssim pla podem descriure detalls del rostre d'una persona, etc.)

Resumirem l'activitat en aquesta fitxa:

- . Títol de l'activitat: Descrivim !
- . Cicle:
- . Àrea relacionada: Llengua

. Objectiu: descriure llocs, objectes i personatges utilitzant recursos descriptius adients a cada cas i paraula escrita (descripció literària), planificació (descripció icònica)

- . Continguts que es treballen:
- . Material necessari:

. Desenvolupament de l'activitat:

Una vegada acabada la pràctica posem en comú les activitats que hem preparat.

Pràctica EP4. Els Audiovisuals a l'àrea de Coneixement del medi social.

Consulteu la p. 29 del document. Ens fixarem en els objectius de Coneixement del medi : Social i cultural.

Escollim un d'aquests dos objectius:

- Classificar i ordenar conjunts d'imatges sobre l'evolució d'un producte, d'un objecte, etc.
- Observar i comparar dues imatges o més que reprodueixin un mateix espai en diferents estacions de l'any i/o diferents èpoques.

Pensem ara en una possible activitat relacionada en un d'aquests objectius que requereixi la utilització d'un mitjà audiovisual (fotografies d'un mateix lloc en diferents estacions de l'any, en diferents estacions, etc.)

Elaborem ara, individualment la fitxa de l'activitat.

Coneixement del medi: Social i cultural

. Títol de l'activitat:

. Cicle:

. Àrea relacionada:

. Objectiu:

. Continguts que es treballen:

. Material necessari:

. Desenvolupament de l'activitat:

Finalment, posem en comú el treball fet.

Un altre document de visita obligada que podeu trobar al web d'audiovisuals és el recull de propostes de treball a l'aula:

http://www.xtec.net/audiovisuals/propostes/index.htm.

Es tracta, com el seu nom indica, d'una compilació de propostes d'aula per a tot l'ensenyament obligatori. Són centenars d'activitats d'aula a les quals podeu accedir de diferents maneres: per competències bàsiques, per àrees o bé per nivell.

Prop i Cert nformació Competènc	ostes de treball a <i>l'aula</i> ca general						
i Cerr mformació Competènc	ca general						
nformació Competène	general						
nformació Competènc	general						
Competène							
	ies bàsiques TI	C-EA					
Propostes	de treball	*		1			
index per c	ompetències	V					
index per à	rees	v			1		
index per n	ivell educatiu				1		
Educació in	fantil				1		
Educació p	rimària-Cl				- 1		
Educació p	rimària.CM						
Educació p	rimăria-CS				- 1		
ESO					1		
Utilitats							
Suport tècr	lic			1.3			
Cont@cta a	mb nosaltres			1			
About the a	pplet		1.0	/			

• Entreu-hi i consulteu les activitats que s'ofereixen per a Educació Infantil i Primària.

La Competència Bàsica d'Educació Audiovisual: Dimensions

Pràctica EP5. QUÈ CAL SABER DEL DOCUMENT LA COMPETENCIA BÀSICA D'EDUCACIÓ AUDIOVISUAL

- 1. Què és ?
 - El document formula un primer nivell de concreció d'allò que hauria de ser la Competència bàsica d'Educació Audiovisual, entesa com una part que s'integra dins de la Competència bàsica en Tecnologies de la Informació i de la Comunicació (TIC). En aquest primer nivell es presenten els objectius mínims que haurien d'assolir els alumnes en acabar l'ensenyament obligatori.
- 2. On el podem trobar ?
 - Podem consultar el document accedint a l'adreça: <u>http://www.xtec.net/audiovisuals/competencies/index.html</u>

i la proposta de seqüenciació per cicles a l'adreça: http://www.xtec.net/audiovisuals/competencies/proposta.html

- 3. Quins són els objectius generals que defineix la Competència Bàsica?
 - Consultem la pàgina 4 del document i llegiu els objectius generals i comenteu-los en grup.
- 4. Quins són els àmbits que defineixen la Competència Bàsica ?
 - Els objectius mínims a assolir s'han distribuït en tres àmbits o dimensions:
 - L'impacte històrico social: aproximació al coneixement de l'evolució dels mitjans de comunicació audiovisual i a la seva importància com a transmissor de valors.
 - Comunicació audiovisual: identificació dels components bàsics de la comunicació audiovisual: qui produeix el producte, quin és el procés de producció, diferents categories de mitjans, elements que constitueixen el llenguatge audiovisual, representació que fan els mitjans de la realitat i l'impacte que tenen els mitjans sobre el públic.
 - *Alfabetització tecnològica*. domini elemental de la tecnologia audiovisual de què disposen els centres.
 - Intenteu relacionar cadascun dels objectius generals amb un d'aquests tres àmbits o dimensions.

OBJECTIUS	DIMENSIONS
1. Comprendre els missatges audiovisuals mitjançant l'adquisició de pautes d'anàlisi de les formes i dels continguts.	
2. Ser capaç de triar, de manera conscient, entre la gran diversitat de missatges audiovisuals que rebran diàriament. Esdevenir espectadors actius i intel·ligents.	
3. Conèixer els processos de construcció de la realitat mediatitzada i ser capaç de diferenciar la realitat de la seva representació mediàtica.	
4. Conèixer els codis del llenguatge audiovisual i saber-los utilitzar en comunicacions senzilles.	
5. Conèixer la dimensió socioeconòmica i els poders d'influència sociopolítics dels mitjans audiovisuals.	
6. Saber valorar la dimensió estètica dels continguts audiovisuals	
7. Utilitzar la tecnologia audiovisual com a mitjà d'expressió en les àrees d'aprenentatge.	

Poseu en comú el treball fet.

Pràctica EP6. Les dimensions de la Competència Bàsica

Llegim amb atenció la descripció que es fa de les dimensions de la competència bàsica que trobareu de la pàgina 5 a la 9 del document.

Formeu tres grups de treball, un per a cada dimensió.

Cada grup elabora una proposta d'activitat que serveixi per treballar la dimensió escollida.

Educació en Comunicació Audiovisual a Primària

DIMENCIÓ	
DIMENSIO	ACTIVITAT
Impacte històricosocial	Cicle:
	Objectius:
	Àrees relacionades:
	Material:
	Desenvolupament de l'activitat:
	-
Comunicació audiovisual	Àmbit(seleccioneu un d'aquests àmbits)
	Agents de producció
	. Categories dels mitians:
	Alfabetització llenguatge AV
	Representació dels mitians
	Cicle
	Objecting
	À rece relacione des
	Arees relacionades
	Material
	Desenvolupament de l'activitat:
Alfabatitzagiá Taganalàgias	Cicle:
Anabelitzacio i echologica	Objective:
	À reas relacionados:
	Arees relacionaues.
	Iviaterial:
	Desenvolupament de l'activitat

Una vegada realitzada la proposta poseu en comú el treball realitzat per cada grup.



Les activitats d'ampliació i complementàries les trobareu al CDWeb i al DVD de materials de formació.

Educació en Comunicació Audiovisual a Secundària

Objectius

Els objectius que ha d'assolir el professorat són els següents:

- Conèixer els documents curriculars elaborats pel Departament d'Ensenyament per a la integració de l'Educació en Comunicació Audiovisual al currículum: l'Eix Transversal d'Educació Audiovisual.
- Conèixer els objectius generals i els àmbits que es defineixen en la Competència Bàsica d'Educació Audiovisual .
- Conèixer les activitats de tercer nivell de concreció que es poden portar a terme per al desenvolupament pràctic de la Competència Bàsica d'Educació Audiovisual.
- Ser capaç d'elaborar activitats de tercer nivell per a cada àmbit definit en la Competència Bàsica.

Continguts

Educació en comunicació audiovisual a secundària

Com veiem l'entorn a través dels mitjans

L'atracció dels mitjans

Com els mitjans ens venen el producte

Mapa de pràctiques

ES			PRÀCT. Núm.
Asiau	Com	els mitjans ens venen el producte	
ES BŻ	>	L'educació en comunicació audiovisual. Marc teòric	ES1
IQUE	>	Propostes de treball a l'aula	ES2
RÀCT	Com	veiem l'entorn a través dels mitjans	
đ	\triangleright	El cor de la ciutat: un reflex de la nostra societat?	ES3

L'at	racció dels mitjans	
۶	Una ràdio per a cada públic un públic per a cada ràdio	ES
\triangleright	Els herois virtuals a debat	ES
Con	n els mitjans ens venen el producte	i
۶	Analitzem un anunci	ES
~	L'astratàgia publicitària	ГО

PRÀCTIQUES BÀSIQUES

Els fitxers necessaris per al desenvolupament de les pràctiques bàsiques d'aquest bloc, es troben en la carpeta corresponent del curs del DVD de materials de formació.

Com els mitjans ens venen el producte

Pràctica ES1. L'educació en comunicació audiovisual. Marc teòric

Si voleu treballar l'educació en comunicació audiovisual a secundària i al batxillerat, disposeu de dos documents bàsics elaborats pel Departament d'Ensenyament:

• **L'educació audiovisual**. Educació secundària obligatòria i batxillerat. Generalitat de Catalunya. Departament d'Ensenyament. Barcelona, 1996.

• La competència bàsica en educació audiovisual. Generalitat de Catalunya. Departament d'Ensenyament. SGTI-SMAV, 2001.



Ambdós documents es poden consultar al web d'audiovisuals de la XTEC del Departament d'Ensenyament

^[(]]



A l'apartat de currículum (<u>http://www.xtec.net/audiovisuals/pagines/curriculum.html</u>). S'hi defineixen els objectius i continguts de l'educació audiovisual des de dos vessants:

- L'educació amb els mitjans de comunicació audiovisual, de manera que la presència d'aquests mitjans sigui habitual en l'apropament, la introducció o el resum dels temes relacionats amb qualsevol àrea.
- L'educació en els mitjans de comunicació audiovisual, és a dir, el coneixement de la seva dimensió socioeconòmica, del seu llenguatge, la comprensió dels missatges audiovisuals, així com dels seus codis i dels processos que s'han de seguir per a la seva elaboració.

Pel que fa al primer document - L'educació audiovisual. Educació secundària obligatòria i batxillerat- desenvolupa un treball sistemàtic d'alfabetització audiovisual tenint en compte els mitjans de comunicació, especialment la televisió i el cinema.

 Obriu el document en qüestió que es troba en format pdf al web d'audiovisuals (<u>http://www.xtec.net/audiovisuals/educacioaudiovisual/pdf/AV.ESO.pdf</u>) - apartat de currículum -, i relacioneu els diferents temes que es proposen. Comenteu també algun exemple per treballar un dels temes que heu relacionat.

Pràctica ES2. Propostes de treball a l'aula

1 La competència bàsica en comunicació audiovisual, entesa com una part que s'integra dins de la competència bàsica en tecnologies de la informació i de la comunicació (TIC), entén la comunicació audiovisual com un llenguatge complet i, com a tal, amb els seus propis codis i normes de funcionament. El seu objectiu fonamental és aconseguir que l'alumnat sàpiga llegir i escriure missatges audiovisuals i així esdevingui capaç de fer un ús racional dels mitjans de comunicació audiovisuals.

És, doncs, a través del document **La competència bàsica en educació audiovisual** que se'ns presenten els diferents aspectes que cal treballar amb els nostres alumnes de l'ensenyament secundari obligatori, agrupats en tres grans àmbits o dimensions.

- Consulteu i comenteu el desplegament d'aquests materials al web d'audiovisuals a l'apartat de currículum (<u>http://www.xtec.net/audiovisuals/pagines/curriculum.html</u>).
- 2 Un altre document de visita obligada que podeu trobar al web d'audiovisuals és el recull de propostes de treball a l'aula:

http://www.xtec.net/audiovisuals/propostes/index.htm.

Es tracta, com el seu nom indica, d'una compilació de propostes d'aula per a tot l'ensenyament obligatori. Són centenars d'activitats d'aula a les quals podeu accedir de diferents maneres: per competències bàsiques, per àrees o bé per nivell.

Dirección	http://www.xtec	.es/audio	visuals/	propost	es/index. I	ntm	
Pri	opostes de trebal a l'aula						
1 0	erca						
nformad	ió general		-				
Compete	ncies bàsiques T	IC-EA	1				
Proposte	es de treball	-					
index pe	r competències						
index pe	r àrees	V		1			
Index pe	r nivell educatiu	7		1			
Educació	ó infantil			1			
Educació	ó primària-Cl			- 1			
Educació	ó primària-CM						
Educació	ó primària-CS			-			
ESO		- and the second					
Utilitats		v		1			
Suport to	ècnic						
Contect	a amb nosaltres		1				
Characteria.	e applet		1				

• Entreu-hi i consulteu les activitats que s'ofereixen per a secundària. Consulteu també l'apartat on es despleguen les competències bàsiques.

Com veiem l'entorn a través dels mitjans

Pràctica ES3. El cor de la ciutat: un reflex de la nostra societat?

Per dur a terme aquesta activitat, caldrà cercar al DVD de materials de formació, el fragment de vídeo corresponent a un capítol d'*El cor de la ciutat* (fitxer *elcordelaciutat.rm* de la carpeta **materials/clips/video**

FITXA TÈCNICA:

Sèrie: *El cor de la ciutat* Escena: Diàleg entre en Peris i la Teresa Durada: 2' 21"

Data d'emissió: 26-05-2004



CONTEXT:

La Teresa acaba de perdre el seu marit Alfons, a qui ella mateixa ha ajudat a morir, atenent una petició seva. Ara, però, tot i que l'Alfons es trobava en una fase terminal d'una greu malaltia, la Teresa s'ha d'encarar amb la justícia i fer front a una possible condemna. Així, doncs, la Teresa no solament viu un moment amarg per la mort de la persona que més estima, sinó que passa la pena amb la incertesa del que passarà amb ella.

Per altra banda, en Peris també passa per un tràngol emocional semblant per la pèrdua de la seva filla, que ha mort en un accident de trànsit. Per tant, el diàleg entre tots dos sintonitza en els mateixos sentiments i s'expressen al voltant d'una pena profunda. La Teresa, serenament, i en Peris, simpatitzant amb els records que li evoquen els objectes que un dia van ser de la seva filla.

TEMES DEL DIÀLEG QUE APAREIX EN AQUEST FRAGMENT:

- 1 Relació entre els objectes que van pertànyer a persones estimades i els records que desperten.
- 2 La possibilitat de viure els records des de la intimitat, independentment dels objectes que els evoquen.
- 3 Afrontar amb serenor les crítiques que es reben davant de l'eutanàsia assistida (Peris: "No facis cas del que diu la gent")
- 4 Rebuig per part dels familiars propis de la persona que ha rebut l'eutanàsia (Teresa: "El seu fill... s'ho va endur tot.")
- 5 Com apareix i es manté la nostàlgia per la persona perduda (Teresa: "En la nit el somio...")
- 6 La pena i la duresa de l'absència i la soledat (Teresa: "No em pensava pas que fos tan dur... El trobo tan a faltar...")

ELS PLANS:

Els plans utilitzats tenen a veure amb l'aproximació a l'interior de la persona que parla i amb el nivell d'intimitat de les coses que explica.

- 1. Pla de conjunt: el diàleg entre els dos personatges és banal i les indicacions són merament informatives.
- 2. Pla mitjà: l'atenció de l'espectador se centra en aspectes que ja coneix i que els pot relacionar amb els possibles sentiments d'una situació imaginable.
- 3. Pla mitjà curt: nivell d'introspecció alt per part del personatge que té la paraula. Sentiments íntims.

COMPOSICIÓ DELS PLANS D'AQUEST FRAGMENT:

- 1 Personatges drets en un pla de conjunt.
- 2 Personatges asseguts i recolzats a la taula, en posició d'angle recte l'un respecte de l'altre:
 - La Teresa sempre apareix sola en pla frontal.
 - En Peris sempre apareix en pla de tres quarts, on es veu parcialment la Teresa.
- 3 Personatges en la posició anterior amb proximitat física de les mans, explícita o intuïda.
- 4 Mirades sostingudes.

EL PAPER DE LA MÚSICA:

- 1 Seqüències sense música: situació informativa.
- 2 Seqüències amb música de piano, en solo: primer nivell d'atansament als sentiments del personatge.

Seqüències amb dos instruments: piano i violoncel; segon nivell d'aprofundiment a aquests sentiments.

TRANSCRIPCIÓ DEL DIÀLEG:

Teresa: Seu... (1)

Peris: Gràcies, si estaves enfeinada, no et vull entretenir.

- T: No, estava traient una mica la pols. (2) M'ajuda a no pensar.
- P: (3) Teresa, no facis cas del que diu la gent.
- T: No me'ls escolto gaire, no et pensis...

. . . .

- T: La vam mirar junts!
- P: La pel·lícula?

T: Sí... Em sembla que és l'última pel·lícula que vam mirar junts. Jo em devia adormir, com sempre.

P: Escolta, si vols, un cop l'haguem vist, te la torno i te la pots quedar. No crec que a la Cecília li importi.

T: No, no cal. No necessito objectes per recordar-lo. L'altre dia va venir el seu fill i s'ho va endur tot... No em queda res d'ell, però sempre el tinc al cap. (4) Encara el veig aquí assegut llegint (5) o ensenyant a ballar al Narcís... I de nit somio. Somio que anem passejant i ell m'agafa del braç i jo li explico coses dels nanos. I em renya, perquè diu que me'n preocupo massa. És com si encara hi fos.

P: (6) Sí, mai se'n van del tot. Nosaltres ahir encara vam llençar algunes coses de la Laura. (7) Van sortir uns patins... (8) Me'n recordo del dia que els va estrenar, com si fos avui... Es fotia de lloros cada dos per tres. Però en comptes de plorar es feia un tip de riure. La Laura era així...

T: No em pensava que fos tan dur. Davant de la Montse i els nanos faig com si res (9), però... el trobo tant a faltar... Alfons!... Ai, Senyor, Alfons! (10)

ACTIVITAT 1

Identifica els canvis sintàctics que apareixen indicats amb números en el text del diàleg i digues si es justifiquen pel contingut o la progressió emocional que s'hi expressa.

- 1 Pla de conjunt.
- 2 Comença el pla mitjà de la Teresa, plantejat frontalment.
- 3 En Peris apareix per primer cop en 3/4.
- 4 Entra el so del piano i, tot i que parla la Teresa, la cara que apareix és la d'en Peris.
- 5 Torna a correlacionar la veu amb la imatge del personatge que parla (Teresa).
- 6 Comencen els plans mitjà-curt d'en Peris.
- 7 Comencen els plans mitjà-curt de la Teresa. Apareix la cara de la Teresa, que està escoltant, i per tant, no es correlaciona amb qui té la paraula.
- 8 Retorna a en Peris, que manté la paraula.
- 9 S'afegeix la música del violoncel a la del piano.
- 10 Mirada sostinguda entre els dos personatges.

ACTIVITAT 2

Parlem-ne:

Com qualificaries el tractament dels temes que s'assenyalen més amunt?

- Creus que se simplifiquen? S'arriba a expressar l'emoció amb naturalitat?
- Els elements col·loquials que hi apareixen (sospirs, exclamacions, silencis, allargaments vocàlics, mots genèrics com *fotia* o altres expressions) ajuden a donar credibilitat, o els trobes exagerats?
- Els temes que apareixen a les telesèries, com ara l'eutanàsia o el dels sentiments de nostàlgia de la persona que perd algú estimat, trobes que fan plantejar reflexions a la societat que si no s'introduïssin així, probablement no s'encetarien en àmbit popular?

L'atracció dels mitjans

Pràctica ES4. Una ràdio per a cada públic... un públic per a cada ràdio

Els diferents mitjans que hi ha al mercat audiovisual planifiquen les seves estratègies comunicatives, trien i estructuren els continguts que ens adrecen, i procuren seduir-nos

al màxim. Aquesta seducció passa fonamentalment per tenir present l'entreteniment: fer que el producte sigui agradable, fàcil d'interpretar i que ens impliqui emocionalment. Això no és fàcil, entre altres coses perquè requereix saber connectar amb els interessos i inquietuds del públic al qual s'adrecen. I aquest públic és divers. Divers en edat, en formació, en cultura i en la manera d'entendre els valors i la vida.

Una de les eines importants de què disposen per aconseguir entretenir-nos i captar la nostra atenció i fidelitat és a través de la càrrega ideològica que impregna la major part dels seus programes. Aquesta càrrega ideològica es destil·la en molts factors (la seva dependència econòmica, la tria dels presentadors/periodistes, el tipus de programes, la manera de tractar els temes, de no tractar-los...).

Una altra de les eines de què disposen és la programació. La graella de programes de les televisions i de les emissores de ràdio està pensada amb cura. Determinats programes tenen una franja horària concreta i comparteixen bloc amb altres, pensant en un públic concret.

En aquesta pràctica us centrareu en l'anàlisi de la programació de les diferents cadenes radiofòniques. La quasi totalitat d'emissores de ràdio tenen espais web a la xarxa en els quals ens publiciten la seva programació.

- 1 Entreu en aquestes sis grans corporacions i cadenes radiofòniques i procureu fixarvos en els aspectes següents:
 - Tenen altres emissores que en depenen? Per exemple: la COPE (Cadena 100, PopularTV, Agrocope). S'associen habitualment unes a altres tal com se sol fer amb algunes televisions (TV3, C33, C324)?
 - A quin grup social ideològic i/o empresarial se solen associar algunes d'aquestes grans cadenes? Per exemple: la COPE, conservadora, a l'Església catòlica.

COMR àdio	RACIO NACIONAL DE ESPAÑA Interiora de as Menore de as Némoria de as	
http://www.comradio.com/	http://www.rtve.es/rne	http://www.ondacero.es/
CATALUNYA RÁDIO	GABINA SERCON	COPE
http://www.catradio.com/srg	http://www.cadenaser.com/	http://www.cope.es/home.asp

 Mireu les seves programacions. Trieu 5/6 programes que reconegueu o hagueu sentit. Procureu fixar-vos en el tipus de programa que és, la franja horària en què s'emet i el tipus de públic al qual presumiblement s'adreça. Guieu-vos per aquest esquema:

Emissora	Programa	Tipus de programa	Franja horària	S'adreça a

- 3. Aspectes que podeu observar:
 - Els programes d'una mateixa franja horària solen ser semblants (del mateix tipus, que tracten temes semblants...)?
 - Solen també adreçar-se aparentment a un mateix tipus de públic?
 - Quins creieu que porten més càrrega ideològica?
 - Quins creieu que estan pensats fonamentalment per entretenir?
 - S'assemblen molt les programacions de les diferents cadenes radiofòniques, igual com sembla passar amb les de les televisions (mateix tipus de programes en franges horàries semblants...)?
- 4. A més de les grans cadenes i corporacions radiofòniques estatals, hi ha una immensa quantitat de petites emissores d'àmbit municipal i comarcal que formen un gran mosaic radiofònic, molt més nombrós i divers que el televisiu. Consulteu, per exemple, aquesta pàgina web i passegeu-vos per aquesta petita mostra d'emissores que hi surt.

Emissores i cadenes de ràdio

http://ct.dir.yahoo.com/Mitjans_de_comunicacio/Radio/Emissores_i_cadenes

Quins aspectes creieu que diferencien o mantenen en comú aquest tipus d'emissores amb les d'abast estatal?

- La seva programació.
- La seva ideologia.
- El tipus de continguts que tracten.
- El seu finançament.

- ...

Pràctica ES5. Els herois virtuals a debat

Quan veiem una pel·lícula, llegim un llibre o ens capfiquem en una trepidant acció de videojoc, els personatges són essencials. Ens agrada una història en particular, perquè hem trobat uns personatges amb els quals ens identifiquem. El significat que extraiem d'una narració, l'actitud que adoptem enfront d'ella i les emocions que aquesta ens desperten, depenen, en part, dels valors que tenen els seus personatges i de la facilitat amb què ens hi identifiquem.

Aquests personatges prenen una dimensió més gran quan els donem el tractament d'herois. Des de la literatura clàssica, l'heroi s'ha proposat com a model per a la societat, ell és el posseïdor dels valors que els individus han d'assumir, seguir i respectar per ser socialment acceptats. Aquest aspecte també ha estat promocionat per les cultures posteriors. L'heroi ha volgut ser el reflex d'aquells valors que cada moment històric ha considerat més adequats.



Els patrons pel que fa a la forma, els valors i les característiques dels herois han anat variant durant el temps, però ha estat en aquests últims anys, i amb l'ajut dels intercanvis culturals entre els diferents pobles, que han aparegut una munió d'herois que representen uns valors molts diversos i moltes vegades contradictoris. Podeu analitzar els exemples de Matrix, un superheroi per lluitar contra les màquines que dominen el planeta, o bé Lara Croft, una versió femenina de l'aventurer a la recerca de tresors.

Aquests herois són els que ara per ara proposen uns valors i unes pautes de comportament determinats, que d'alguna manera afecten els nois i noies d'avui. Cal valorar-los i analitzar-los per veure quines són les seves propostes i quina relació poden tenir amb la nostra societat.

Com que les produccions literàries, audiovisuals i informàtiques són cada cop més abundants, s'han generat grans quantitats de nous herois que estan presents en els entorns dels joves. Dissenyats per creadors cada vegada més diversos culturalment i ideològicament, la diversitat es reflecteix en els joves amb les seves lectures, programes o entreteniments, molts amb herois com a protagonistes o conductors dels discursos ideològics.

Us proposem comparar algunes de les característiques més sobresortints dels actuals herois amb les dels herois d'altres èpoques, per reflexionar sobre si, en el fons, han estat sempre els mateixos models els que ens han encisat. En grups de dos/tres persones, trieu dos herois. Aquests herois han de tenir una distància en el temps i unes diferències prou marcades per introduir el debat posterior. Amb l'ajut del quadre següent procureu caracteritzar-los. Anoteu els resultats per poder fer la comparativa.

	Molt	Bastant	Normal	Bastant	Molt	
Sensible						Dur
Impulsiu						Inhibit
Fred						Sentimental
Fort						Dèbil
Generós						Egoista
Dur						Tou

	Molt	Bastant	Normal	Bastant	Molt	
Actiu						Passiu
Pacífic						Agressiu
Sociable						Solitari
Despietat						Compassiu
Submís						Autoritari
Reeixit						Fracassat
Perseverant						Irregular
Brillant						Obscur
Amable						Hostil
Simpàtic						Antipàtic
Bonic						Lleig
	Molt	Bastant	Normal	Bastant	Molt	

A partir d'aquí, podeu analitzar quines són les diferències i semblances més marcades entre els diferents herois que heu triat. Per extensió, podeu fer-ho amb altres herois que tingueu pensats.

- Creieu que són significativament diferents els actuals herois dels d'abans?
- Els vostres resultats els podeu comparar amb els dels altres grups per veure quines són les tendències dels actuals herois i els valors que tenen o defensen. Per fer-ho, cal que us fixeu en quins són els canvis i les variacions que han sofert les característiques dels herois, i com les actituds que marquen les tenen en compte o no els joves.

Aquesta activitat us pot servir també per veure i analitzar quines són les tendències actuals de les històries contades o interactives que omplen l'univers dels joves.

Podeu analitzar i reflexionar sobre diversos aspectes. Aquí teniu unes quantes qüestions per debatre entorn als herois:

- Quins són els herois actuals?
- Quins valors representen els herois actuals?
- Quina importància tenen els herois d'altres cultures?
- En aquests moments, quina funció tenen els herois?
- Hi ha herois que representen les tendències dels grups juvenils?

Com els mitjans ens venen el producte

Pràctica ES6. Com es fa un anunci

En aquesta activitat analitzareu detingudament i sistemàtica un parell d'anuncis gràfics dels que podeu trobar en moltes revistes i diaris, però que també apareixen en tanques publicitàries pels carrers, fins i tot en pavellons esportius o en altres espais destinats a captar la nostra atenció.

Per a fer aquesta activitat podeu optar per un d'aquests quatre anuncis que es reprodueixen (en blanc i negre) a continuació o, encara millor, retallar algun anunci dels que es poden trobar fàcilment a les revistes comercials. Si es dóna el cas de coincidències en la tria del mateix anunci, la posada en comú serà més rica, atès que diverses persones hauran pensat des del seu punt de vista personal en el mateix centre d'atenció.

L'activitat requereix, doncs, uns minuts de reflexió de manera individual, perquè en la posada en comú es puguin fer aportacions pròpies, però la resta de les persones també han d'afegir aquelles consideracions que creguin oportunes.



Aquest anunci està extret d'una revista de

cap de setmana de les que solen

acompanyar els diaris dominicals; era a la

contraportada de la revista i ocupava tota

la pàgina. El diari té una difusió provincial i

generalment utilitza les dues llengües, el

Els quatre anuncis que hem seleccionat són els següents:

Aquest anunci està extret d'una revista de tirada setmanal escrita totalment en llengua catalana i d'àmbit general per a tots els Països Catalans. Era a les pàgines interiors.

llantii

català i el castellà.



(Si voleu visualitzar amb més detall els rètols publicitaris dels anuncis, ho podeu fer obrint els fitxers *es4_1.jpg*, *es4_2.jpg*, *es4_3.jpg*, *es4_4.jpg* de la carpeta **ecas/imatges_ecas/** del DVD de materials de formació.)

Davant de cada anunci cal mirar, entre altres qüestions, els elements icònics, el text escrit i els elements semiològics. A continuació, us presentem la llista de preguntes que pot ajudar-vos a fer l'anàlisi en cadascun d'aquests apartats.



Elements escrits

Què diu l'eslògan?

Fes el llistat de pressupòsits que preveu l'eslògan.

Parla directament a l'observador? De tu o de vostè? És una frase sense destinatari, com un titular? O com una evidència? O com un enunciat? O com una qüestió?...

És llarg o curt? És clar? En quina llengua està escrit?

Apareix clarament i de manera destacada la marca del producte anunciat?

Per què creus que l'han posat en aquest determinat lloc de la composició?

Les fonts i la forma de la marca del producte segueix patrons clàssics? Combinen diferents tipus de fonts i de formes? Es troben integrats en alguna forma concreta o la forma la determinen els mateixos caràcters?

Elements semiològics

A quin públic va adreçat?

Les persones a qui va adreçat l'anunci, es mouen per l'escenari que s'ha representat?

És un ambient o un escenari anhelat?

Les persones que es mouen per aquest ambient són admirables?

Hi ha costums o maneres de fer que identifiquen aquest determinat grup de persones amb qui es vol identificar? Quines són?

Quins valors es destaquen (els diners, la llibertat, la diversió, l'autoritat, el plaer, la modernitat, la sensualitat, l'alegria, el dinamisme, el prestigi personal, la cultura, la moda. la ioventut. el sexe. el prestigi social. la personalitat. la potència. la

complicitat, l'humor, la solució dels problemes, la salut, la felicitat en general...)? Segurament se'n destaquen més d'un en cada anunci.

Si hi ha mirades per part dels personatges que hi surten, increpen l'observador? Hi ha complicitat entre els diferents personatges?

Hi ha pressupòsits sobre el que es diu a l'anunci? Hi ha un text previ que no apareix? Cal pensar d'una manera determinada per entomar el text? De quina manera ens fa pensar?

Si hi surten xifres, per què són tan importants?

Quins són els centres d'interès que criden a l'observador perquè entri de manera tàcita el nom del producte?

De quina manera es fa consumir aquest producte? En quines circumstàncies s'ha de consumir?

Quin és el reclam que cal recordar en el moment que hàgim de decidir per diverses marques del producte que ens cal?

Es crea una determinada necessitat d'adquirir el producte?

Com es lliga la necessitat i el valor que hem determinat a la pregunta 6?

Pràctica ES7. L'estratègia publicitària

A ningú se li escapa que l'única funció de la publicitat és incitar la compra d'algun producte o bé la presa d'una actitud determinada (per exemple, ficar-se el casc per anar en moto). D'una manera o altra, utilitzant unes estratègies concretes, s'ha d'aconseguir cridar l'atenció del possible comprador i convèncer-lo perquè adquireixi el producte o bé adopti una conducta determinada.

Una de les lluites més importants en el món de la publicitat és procurar destacar d'altres propostes publicitàries, és a dir, cridar tant l'atenció amb un producte publicitari que això faci que el públic acabi fixant-se en el seu contingut. La gran quantitat de reclams publicitaris en tots els mitjans de comunicació és un dels principals problemes de la publicitat. Fins al punt que algú pensa que la funció dels mitjans no és informar o entretenir, sinó servir de suport per a la publicitat.

A això hi hem d'afegir que l'actitud de l'audiència dels mitjans no sol ser favorable, ni està ben disposada a atendre els missatges publicitaris. Davant de la publicitat o bé es fa zàping, o senzillament es passa per alt la lectura o visionat dels anuncis.

Com s'ho fa, doncs, la publicitat per arribar a l'espectador (captar la seva atenció), tenint la major part de factors en contra, i fer que s'interessi per l'anunci (mantenir la seva atenció) o el producte, despertar-li el desig de tenir-lo (convèncer-lo de la necessitat que ha de posseir el producte) i finalment provocar la seva adquisició (aconseguir que l'adquireixi en contra d'altres productes similars)?

El mer suport audiovisual (utilització d'imatges i sons) d'un missatge publicitari ja sol ser un factor important. Aquest tipus de missatges sol arribar al públic per la via emotiva, la dels sentiments i emocions. Aquest és un important factor de seducció al qual se sumen diferents estratègies per aconseguir determinats objectius. Algunes podrien ser com aquestes:

- La utilització de l'atractiu sexual.
- La recreació d'entorns paradisíacs.
- La utilització de colors, sons, llums... impactants.
- Reflectir situacions fantàstiques i idíl·liques.
- La identificació amb personatges famosos.
- Les promeses de felicitat i plaer.
-

Vegeu-ne alguns exemples:





 Podeu trobar molts altres exemples a la premsa i les revistes, o bé descarregar i veure amb l'ordinador anuncis televisius en alguna d'aquestes adreces.



Us proposem treballar a partir de tres dels anuncis de la Direcció general de Trànsit de la campanya de Setmana Santa de 2004 que també trobareu al DVD de materials de formació.



(*es5_1.mpg, es5_2.mpg, es5_3.mpg* de la carpeta fitxers/ecas/ del DVD de materials de formació)

Comenteu entre vosaltres on creieu que rau la força del seu impacte. Per fer-ho, després de veure cada anunci intenteu contestar preguntes com aquestes:



També podeu valorar altres aspectes, com ara per què s'utilitzen imatges i històries tan dramàtiques i realistes, que sembla que pretenen provocar angoixa a l'espectador.

 Si voleu podeu seleccionar altres anuncis i veure quines estratègies o tècniques s'utilitzen per aconseguir complir aquestes quatre condicions del mètode AIDA que caracteritzen un missatge publicitari: (atreure l'atenció, suscitar l'interès, despertar el desig, i provocar l'adquisició).



Les activitats d'ampliació i complementàries les trobareu al CDWeb i al DVD de materials de formació.



La formació en MAV en centres educatius és una modalitat de formació del professorat de caràcter introductori, perquè els docents i les docents d'un mateix centre coneguin i apliquin les eines i els recursos que ofereixen els mitjans audiovisuals.

L'objectiu principal de la formació en MAV en centres educatius és possibilitar que el professorat assistent adquireixi coneixements bàsics sobre eines i recursos que els permetin ajudar l'alumnat a assolir les competències bàsiques en educació audiovisual i també conèixer l'ús dels equipaments audiovisuals del centre.

Perquè aquest objectiu no es presenti com un fet aïllat dins el currículum i el desenvolupament de les activitats no es puguin mostrar com un seguit de pràctiques sense un fil conductor clar, suggerim que el treball, partint de les propostes curriculars del professorat, s'enfoqui cap a la realització de petits projectes d'ús a l'aula. A tall d'exemple, us suggerim uns possibles itineraris a seguir, amb unes mostres dels resultats obtinguts.

1. Model d'itinerari i projecte. El roure

ÀREA: Coneixement del Medi Natural - L'estudi de la vegetació de l'entorn

Objectiu: Crear una presentació de diapositives amb fotografies i text (es pot incloure so) que serveixi d'activitat motivadora per iniciar amb els alumnes el treball de les espècies vegetals del medi proper.

(Aquestes mateixes imatges es poden utilitzar per preparar en format text (OpenOffice) o en format html (per penjar a la web del centre), una fitxa de l'espècie estudiada o les fitxes de treball de camp)

Continguts: Equips, eines i llenguatge del so

Equips, eines i llenguatge de la imatge fixa Mitjans de comunicació

Model de presentació: El roure (el trobareu al DVD de materials de formació a la carpeta ..\materials\clips\Presentacions)

Model de fitxa: http://www.xtec.net/audiovisuals/sav/saip04/sessio3/activitats/ses3act0.htm

Recomanem: la utilització del videoprojector per mostrar les presentacions que realitzeu als

Bloc	Apartats de treball	Objectius	Propostes de treball	Pàgina		
SO	 Introducció al treball amb so El so com a llenguatge So amb l'ordinador Programes d'edició de so 	 Coneixement del llenguatge sonor Coneixement de les eines bàsiques de captura i edició del so digital 	 Introducció al treball amb so El so com a llenguatge So amb l'ordinador Programa d'edició de so 	- 42 - 42 - 46 - 52		
IMATGE FIXA	 Llenguatge audiovisual La càmera de fotografia digital Obtenció de fotografies: l'escàner L'editor d'imatges Presentacions d'imatges 	 Coneixement bàsic del llenguatge audiovisual Coneixement de la càmera Coneixement de les eines bàsiques d'obtenció d'imatges digitals Edició i manipulació d'imatges Creació d'una presentació 	 Llenguatge audiovisual Fotografia digital La càmera de fotografia digital Sony Mavica Altres càmeres de fotografia digital: alguns detalls L'escàner Explorador d'imatges: Picasa Edició d'imatges: GIMP Presentació d'imatges: Picasa 	- 60 - 64 - 64 - 67 - 76 - 79 - 83 - 89 - 137		
Bloc	Apartats de treball	Objectius	Propostes de tro	eball	Pàgina	
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------	--
MITJANS DE COMUNICACI Ó	 La xarxa com a font d'informa Cerca d'informació per Intern 	 Utilització de la xarxa per a la cerca o notícies o esdeveniments. Conèixer els Mitjans de Comunicació difusió d'experiències pròpies del centre (revista, ràdio i TV escolars, web de centre,) 	 PRIMÀRIA: Cinema, televisió, ràdio, premsa, reviste: mitjans? La Xarxa, un mitjà de mitjans? La televisió, mitjà dominant. La premsa i les revistes La ràdio El cinema com a recurs SECUNDARIA: Com veiem l'entorn a través dels mitjans La informació que ens arriba a través dels 	s, internet Per què en diem s Is mitjans	- 184 - 186 - 189 - 191 - 193 - 194 - 198 - 203	
	Activitats complementàries (Les trobareu al CDWeb o al DVD de materials de formació)					
	SO	IMATGE FIXA	IMATGE EN MOVIMENT	MITJANS DE COMUN	IICACIÓ	
 El reproductor/enregistrador de casset Equips compactes El magnetoscopi El laboratori d'idiomes La taula d'edició de so Pres 		 Coneixement d'una càmera compacta i una càmera reflex Explorador d'imatges: AcdSee Edició d'imatges: FotoCanvas Presentació d'imatges: Fotoangelo 	 Abans de començar Maquinari analògic 			
		Activitats d'ampliació (Les trobareu al Cl	OWeb o al DVD de materials de formació)			
	SO	IMATGE FIXA	IMATGE EN MOVIMENT	MITJANS DE COMUN	IICACIÓ	
 Introducció : El so com a L'ordinador Programa d El micròfon La càmera o Connectivita Aparells enr 	al treball amb so llenguatge multimèdia 'edició de so de vídeo at entre aparells (en general) registra/reproductors de so	 Llenguatge audiovisual Fotografia digital Les càmeres de fotografia digital: Mavica L'escàner Edició d'imatges: Picasa Tractament d'imatge: GIMP Presentació d'imatges: Picasa 	 (bàsiques MAV1) Abans de començar Llenguatge audiovisual Eines de vídeo digital La càmera de vídeo Edició de vídeo digital 	 PRIMÀRIA: Cinema, televisió, ràdio, preinternet Per què en diem La Xarxa, un mitjà de mitjar La televisió, mitjà dominant. La premsa i les revistes La ràdio El cinema com a recurs 	emsa, revistes, mitjans? is?	
	SO	IMATGE FIXA	IMATGE EN MOVIMENT	MITJANS DE COMUN	IICACIÓ	
 Els formats Canvis de fo nostres neco La gestió de El codificado El codificado 	de so digital ormat per adequar-los a les essitats e sons *.mid. El Músic Time or Windows Mèdia or Real		(ampliació MAV1) - Abans de començar - Llenguatge audiovisual - Equipament de maquinari analògic - La càmera de vídeo - Edició de video digital	SECUNDARIA: - Com veiem l'entorn a través - La informació que ens arribo mitjans	s dels mitjans a a través dels	

2. Model d'itinerari i projecte. Molí Paperer de Capellades

- ÀREA: Coneixement del Medi Social i Cultural Descoberta de l'entorn
- Objectiu: Crear un clip de vídeo que serveixi per mostrar un indret significatiu del nostre entorn. L'activitat pot ser com a resultat d'un treball de recerca o bé com a cloenda d'una sortida. En aquesta proposta s'hi pot incloure subtítol d'àudio en una altra llengua.
- Continguts: Equips, eines i llenguatge del so Equips, eines i llenguatge de la imatge fixa Equips, eines i llenguatge de la imatge en moviment (Treball Studio8 únicament fotos) Mitjans de comunicació

Model de presentació: Molí Paperer de Capellades (el trobareu al DVD de materials de formació a la carpeta ..\materials\clips\vídeo)

Recomanem:	la utilització del video	projector p	per mostrar les	presentacions of	ue realitzeu als vo	ostres companys	i/o als vostres alumnes
------------	--------------------------	-------------	-----------------	------------------	---------------------	-----------------	-------------------------

Bloc	Apartats de treball	Objectius	Propostes de treball	Pàgina
SO	 Introducció al treball amb so El so com a llenguatge So amb l'ordinador Programes d'edició de so 	 Coneixement del llenguatge sonor Coneixement de les eines bàsiques de captura i edició del so digital 	 Introducció al treball amb so El so com a llenguatge So amb l'ordinador Programa d'edició de so 	- 42 - 42 - 46 - 52
IMATGE FIXA	 Llenguatge audiovisual La càmera de fotografia digital L'escàner L'editor d'imatges 	 Coneixement bàsic del llenguatge audiovisual Coneixement de la càmera Coneixement de les eines bàsiques d'obtenció d'imatges digitals Edició i manipulació d'imatges 	 Llenguatge audiovisual Fotografia digital La càmera de fotografia digital Sony Mavica Altres càmeres de fotografia digital: alguns detalls L'escàner Explorador d'imatges: Picasa Edició d'imatges: Picasa Tractament d'imatges: GIMP Presentació d'imatges: Picasa 	- 60 - 64 - 64 - 67 - 76 - 79 - 83 - 89 - 137
IMATGE EN MOVIMENT	- Eines de vídeo digital	 Coneixement de les eines d'edició de vídeo 	 Abans de començar Edició de vídeo digital 	- 140 - 148

Bloc	Apartats de treball	Objectius	Propostes de t	reball	Pàgina
MITJANS DE COMUNICACI Ó	 Els mitjans de comunicació La xarxa com a font d'informa Cerca d'informació per Interne L'objectivitat en el llenguatge periodístic 	 Utilització de la xarxa com a font d'informació Coneixements dels Mitjans de comunicació: difusió d'experiències pròpies del centre (revista, ràdio i TV escolars, web de centre, Coneixement dels diferents punts de vista en el tractament de la informacio 	 PRIMÀRIA: Cinema, televisió, ràdio, premsa, reviste mitjans? La Xarxa, un mitjà de mitjans? La televisió, mitjà dominant. La premsa i les revistes La ràdio El cinema com a recurs SECUNDARIA: Com veiem l'entorn a través dels mitjan La informació que ens arriba a través del 	es, internet Per què en diem s els mitjans	- 184 - 186 - 189 - 191 - 193 - 194 - 198 - 203
		Activitats complementàries (Les trobareu al	CDWeb o al DVD de materials de formació)		
	SO	IMATGE FIXA	IMATGE EN MOVIMENT	MITJANS DE COMUN	IICACIÓ
 El reproduct Equips composition El magnetos El laboratori La taula d'entities 	or/enregistrador de casset pactes scopi d'idiomes dició de so	 Coneixement d'una càmera compacta i una càmera reflex Explorador d'imatges: AcdSee Edició d'imatges FotoCanvas Presentació d'imatges. Fotoangelo 	 Abans de començar Maquinari analògic 		
		Activitats d'ampliació (Les trobareu al CI	DWeb o al DVD de materials de formació)		
	SO	IMATGE FIXA	IMATGE EN MOVIMENT	MITJANS DE COMUN	IICACIÓ
 Introducció a El so com a L'ordinador a Programa d' El micròfon La càmera a Connectivita Aparells enr 	al treball amb so llenguatge multimèdia 'edició de so le vídeo tt entre aparells (en general) egistradors/reproductors de so	 Llenguatge audiovisual Fotografia digital Les càmeres de fotografia digital: Mavica L'escàner Edició d'imatges: Picasa Tractament d'imatges: GIMP Presentació d'imatges: Picasa 	 (bàsiques MAV1) Abans de començar Llenguatge audiovisuals Eines de vídeo digital La càmera de vídeo 	 PRIMÀRIA: Cinema, televisió, ràdio, pre internet Per què en diem La Xarxa, un mitjà de mitjar La televisió, mitjà dominant La premsa i les revistes La ràdio El cinema com a recurs 	emsa, revistes, mitjans? ns?
·	SO	IMATGE FIXA	IMATGE EN MOVIMENT	MITJANS DE COMUN	IICACIÓ
 Els formats Canvis de fo nostres nece La gestió de El codificado El codificado 	de so digital ormat per adequar-los a les essitats e sons *.mid. El Músic Time or Windows Media or Real		 (ampliació MAV1) Abans de començar Llenguatge audiovisuals Equipament de maquinari analògic La càmera de vídeo Edició de vídeo digital 	SECUNDÀRIA: - Com veiem l'entorn a travé: - La informació que ens arrib mitjans	s dels mitjans a a través dels

Equips, eines i llenguatge del so

Objectius

En aquest bloc trobareu una introducció al món del so i el seu tractament bàsic (reproducció i enregistrament) en sistemes digitals (reproducció i enregistrament amb l'ordinador) i analògics (reproductor/enregistrador de casset).

Els objectius a assolir pel professorat són els següents:

- Contextualitzar el treball amb so dins el treball dels continguts de les àrees.
- Conèixer la dotació de maquinari existent al centre capaç de produir, reproduir, editar i/o enregistrar so.
- Conèixer quin és el recorregut bàsic de l'edició de so.
- Tenir les habilitats i els coneixements bàsics per poder emprar un sistema de reproducció/enregistrament de so digital (l'ordinador) i un sistema de reproducció/enregistrament de so analògic (el reproductor/enregistrador de casset).

Continguts

Introducció al treball amb so

El so com a llenguatge

So amb l'ordinador

Programes d'edició de so

L'ordinador multimèdia

El micròfon

La càmera de vídeo

Altres aparells enregistradors/editors de so

Connectivitat entre aparells (en general)

Els formats de so digital

Canvis de format per adequar-los a les vostres necessitats

La gestió de sons *.mid. El Music Time

Els codificadors del Windows Media i Real Media

El reproductor/enregistrador de casset

Equips compactes

El magnetoscopi

El laboratori d'idiomes

La taula d'edició de so

PRACTIQUES BÀSIQUES

(i)

Els fitxers necessaris per al desenvolupament de les pràctiques bàsiques d'aquest bloc, es troben en la carpeta corresponent del curs del DVD de materials de formació.

Introducció al treball amb so

Pràctica S1. El so i el treball dels continguts de les àrees

Trobareu els fitxers necessaris per realitzar aquesta pràctica (s01.htm i s01b.htm) al DVD de formació, a la carpeta **materials/clips/htm**

El so és un llenguatge que permet treballar els continguts de les àrees curriculars.

És un llenguatge perquè permet expressar-se, rebre informacions i comunicar-se amb els altres. Treballar el llenguatge del so amb els alumnes més enllà de la llengua parlada és un recurs que facilita el treball de continguts de les àrees curriculars.

En aquesta pràctica elaborareu un llistat d'almenys 8 continguts que creieu que es treballen pel fet d'incorporar so a dues imatges.

Observeu les dues imatges i els sons corresponents que us presenta el professor. Completeu el quadre següent amb els continguts de **l'àrea de llengua** (oral o escrita) que creieu que s'hi poden treballar.

El so i el treball de continguts de les àrees			
Imatge	Contingut		
	Ús correcte dels signes d'exclamació		
Imatao do la nona			
inalge de la hena			
	Ús d'imatges literàries en una descripció d'objectes		
Imatao do la fulla			
inalge de la fulla			

El so com a llenguatge

Pràctica S101. El so i el llenguatge verbal

El terme llenguatge verbal fa referència a l'ús de la veu, a la paraula.

El treball amb llenguatge verbal a l'aula es pot organitzar:



- Amb guió: transcripció oral i lectura d'un text prèviament construït o elegit intencionadament.
- Sense guió: improvisació de la locució.

En el primer cas, a partir d'una activitat d'enregistrament de so, es poden treballar de manera sistemàtica molts aspectes que ajuden a la comunicació verbal:

- Respecte a la redacció de textos: claredat, senzillesa, redundància en la idea principal i utilització del llenguatge descriptiu.
- Respecte a l'expressió oral: vocalització i articulació, entonació, actitud, ritme, to de veu, intensitat, timbre...

Els equipaments de reproducció, edició i enregistrament de so del centre poden donarvos un bon cop de mà a l'hora de programar activitats que incloguin el treball amb llenguatge verbal.

En tot cas, aquest treball pot ser:

- No relacional: persegueix objectius molt concrets relacionats només amb l'expressió oral.
- Relacional o transversal: posa en relació el treball amb so amb els continguts de diverses àrees.

Observeu aquest exemple, clicant damunt de la imatge.

1. Aquest exemple podria basar-se en un treball relacional elaborat per un alumne/a de cicle superior de primària. La pràctica

consisteix a deduir (en gran grup, petit grup o individualment) els aspectes bons i no tan bons que implica un treball d'aquest tipus.

Tant si heu portat a terme experiències d'aquest tipus com si no, intenteu donar resposta a aquestes preguntes:

- Amb quines àrees es relaciona fonamentalment?
- Quins continguts (1 o 2 per àrea) pretén treballar aquesta proposta?
- Creieu que el fet d'incorporar treball de so al collage
 - ha engrescat més l'alumne/a?
 - ha engrescat més el mestre/a?
 - ha portat més feina al mestre/a?
 - ha facilitat nous aprenentatges a l'alumne/a?
 - ha facilitat (o dificultat) la coordinació entre el professorat del cicle?
- Quines eines creieu que ha de conèixer l'alumne/a?
- I el mestre/a?
- Expliqueu l'avantatge i l'inconvenient més grans (per al mestre/a i per a l'alumne/a) que creieu que comporta un treball d'aquest tipus.

Pràctica S102. El so i el llenguatge musical

En l'organització d'activitats en què intervé el treball amb sons s'utilitza, sovint, la música:

- Com a llenguatge en si mateix: com a música. Per exemple: crear (o triar) una música que defineixi un estat d'ànim. Aquest apartat és un dels que treballa l'especialista de música del centre.
- Com a complement del llenguatge visual. Associant una música a una imatge podeu contextualitzar-la o donar-li una càrrega (emotiva, religiosa, política...) que la imatge,



per si mateixa, no té. Per exemple: una imatge d'uns treballadors en una fàbrica amb una música de caire sindicalista de fons.

- Com a complement del llenguatge verbal, tant per reforçar aspectes que s'expliquen verbalment com per crear sensacions i estats d'ànim que complementen el llenguatge verbal. Per exemple: una locució de tipus intimista en primeríssim pla amb una música de fons de piano o violí.
- Com a integrant d'un missatge audiovisual complet. Si incorporeu els tres llenguatges (verbal, musical i visual) en un mateix missatge, podeu arribar a un nivell de comunicació molt gran. Per exemple: qualsevol seqüència de qualsevol pel·lícula on la música tingui un paper important.

No totes les músiques són aptes per formar part de missatges amb llenguatge verbal o visual, de la mateixa manera que no totes les imatges ni totes les locucions són aptes per acompanyar una determinada música. Cal atendre a criteris relacionats amb el tema, amb la intensitat de la veu, amb el to, amb el ritme de la locució o de la seqüència... per formar un missatge audiovisual coherent.

1 Recordeu la pràctica anterior? (Si no l'heu feta, cliqueu damunt la imatge del collage de la pràctica S101 i escolteu la locució abans d'iniciar aquesta pràctica.). Cliqueu damunt la imatge i escolteu una altra vegada la locució, ara amb una música de fons. En què diríeu que canvia el missatge?



2 On ubicaríeu aquestes imatges? (Tot i que són característiques del lloc on pertanyen, segur que si hi cliqueu, les podreu ubicar millor.)



3. Quina d'aquestes músiques utilitzaríeu per acompanyar un poema? (La que desestimeu per al poema, per a què la faríeu servir?)





Pràctica S103. Els efectes sonors

L'efecte sonor és un conjunt de formes sonores que recomponen la realitat, els objectes i/o altres sons de la realitat. Aquestes formes es poden representar per sons naturals o artificials que recomponen objectivament o subjectiva la realitat, i desencadenen la percepció d'una imatge auditiva. Una imatge auditiva és aquella sensació i/o percepció del món real o fictici que tenim a través d'un conjunt de sons que escoltem durant una emissió sonora.

- Sons naturals: són aquells que captem en estat pur, com a conseqüència de l'existència dels éssers vius i de la natura, aliens a qualsevol procés tècnic.
- Sons creats: són tots aquells en què l'acció humana s'ha introduït en l'espai acústic. Segons el seu caràcter artificial, aquests tipus de sons actuen amb una intencionalitat, sobretot de reconstrucció sonora.
- Sons reconstruïts: són aquells sons naturals que, gràcies a la tecnologia, podem enregistrar i repetir a voluntat. Podríem definir-los com a fotografies de l'espai acústic i que –com es denomina en argot de la ràdio- s'enllaunen per poder-los reproduir més endavant.
- Sons recreats: són aquells que estan gravats en cintes o CD que es comercialitzen en centres comercials. Són recreacions d'efectes o sorolls normalment tancades, és a dir, que no tenen possibilitat de canvis.

Hi ha molts tipus d'efectes que es poden aplicar al so per obtenir les imatges auditives desitjades: des dels més senzills (foses de so, variacions de volum) fins a d'altres que necessiten un procés tècnic més complex (ressonàncies, ecos, repeticions, cors...).

- 1 Aquesta pràctica es basa en la manipulació d'un so natural que s'ha demanat a una persona que el produís. S'han realitzat tres manipulacions d'aquest so. Escolteu per ordre les quatre versions del so (original i 3 manipulacions) i deduïu, de cadascun d'ells, el següent:
 - Hi ha algun so creat?
 - Hi ha algun so reconstruït?
 - Hi ha algun so recreat?
 - Quina imatge auditiva us produeix cadascun d'ells?
 - Quins efectes diríeu que contenen?



Pràctica S104. La planificació sonora

El concepte de planificació es refereix a la sensació de distància que té una persona respecte d'un so o d'un conjunt de sons.

Per produir aquesta sensació hi ha diferents mecanismes:

- En el moment d'enregistrar, variar la distància entre la font sonora i el micròfon per aconseguir un nivell d'enregistrament més baix.
- Generar el mateix efecte sobre un so ja enregistrat mitjançant una manipulació del nivell de so original a través d'una taula de mescles.
- Aplicar efectes amb l'ordinador amb un programa d'edició de so.

Amb aquests mecanismes podeu generar diferents plans radiofònics que establiran distàncies entre ells i l'oient.

 Primeríssim pla: és el pla radiofònic que s'utilitza per assenyalar la distància més curta. És el pla de la intimitat, inclosos els pensaments. S'utilitza per a monòlegs interiors i també per a aquelles històries on els protagonistes mantenen un diàleg de caire secret.

- Primer pla: és el pla de referència de l'oient. És la disposició normal i la de més ús. També és la que estem més acostumats a sentir i la que associem amb les converses d'ús comú.
- Segon pla: marca una distància més gran amb l'oient. Genera també una relació d'espai entre els personatges que actuen.
- Tercer pla: és el pla més allunyat, normalment té poca càrrega expressiva i manté una relació de fons. Actua com a ambientador d'un espai.

Aquesta pràctica es basa en un brevíssim guió elaborat per un noi i una noia que reprodueix un fragment del conte d'en Patufet:

- (Amb veu de pagès): Patufet, on ets?
- (Amb veu de nen petit): A la panxa del bou, on no hi neva ni plou!...
- 1 Escolteu aquestes tres variants del mateix fragment d'en Patufet. El so original és el mateix, però a dues de les tres variants se'ls han aplicat diversos efectes de so amb la intenció de variar-ne la planificació.
- 2 Deduïu quins efectes s'han aplicat perquè l'oient tingui diverses sensacions de distància respecte a cadascun dels personatges.



So amb l'ordinador

Pràctica S13. Els diferents formats del so digital.

Encara que sigui "teoria", heu de ser capaços de reconèixer, en funció de l'extensió de l'arxiu, el format de so amb què esteu tractant.

El gran espectre de formats de so es pot classificar en 8 formats bàsics (n'hi ha molts més), cadascun amb característiques pròpies d'utilització i composició :

Tipus	Aplicació	Grandària
wav	Format d'ona. L'estàndard de Windows.	Molt gran
mid	Fitxers amb música codificada segons el sistema MIDI. S'enregistren les dades d'interpretació i no la música en si.	Molt petit
mus	Format específic del Music Time.	Molt petit
aif	Format estàndard en les plataformes MAC (també es pot escoltar en Windows). És el paral·lel amb el wav	Molt gran
mp3	El format de moda. Treballa en format wav però comprimint aquelles parts que poden resultar inaudibles. Rebaixa molt les grandàries dels arxius.	Petit
Ra	Format d'àudio fet servir per Internet per l'estàndard de l'empresa Real. Es diu Streaming, que vol dir que no cal tenir tot l'arxiu al disc dur per començar a escoltar-lo.	Molt petit

 		Equips, eines i ller	nguatge del so)
Wma	Format d'àudio emprat pel Windows Me	edia Player	Molt petit

Ara proveu de localitzar, en el DVD de materials de formació, fitxers d'àudio guardats en diferents formats.

Obriu l'eina de cerca. Heu de clicar el botó **Inici** i seleccioneu l'opció **Cerca** (Buscar si el Windows és en castellà).



Poseu el DVD de materials de formació a l'ordinador i demaneu-li que cerqui qualsevol fitxer en format **midi** que es trobi en el CD-ROM. En la línia **Anomenat** hi escriviu ***.mid**; l'asterisc s'usa com a comodí (vol dir qualsevol nom de fitxer) i **mid** és l'extensió per aquest tipus de fitxer.

itxer Edició ⊻isualització ⊡pcions Ajuda	
Nom i ubicació Data Avançada	
Anomenat: .mid	Aţura
Conté el text:	Una altra cerca
Miga a: 🖉 (E:)	Q
Inclou les subcarpetes Navega	

Desplegueu la línia **Mira a:** mitjançant la fletxa i escolliu la unitat de **DVD**. A continuació cliqueu

L'ordinador us presentarà un llistat amb tots els fitxers en format midi. Si feu doble clic sobre qualsevol l'ordinador el reproduirà.

Proveu de fer el mateix cercant els altres formats comentats i cercant també en el disc dur.

Pràctica S14. Identificar la targeta de so de l'ordinador i els seus components

Pràctica que consisteix en localitzar la targeta de so de l'ordinador i reconèixer les diferents connexions.

Per localitzar la targeta de so de l'ordinador podeu seguir el cable dels altaveus o auriculars que hi hagi connectats fins a la part del darrera del vostre PC.

Observeu que té connectors minijack lliures.

Tot i la diferent varietat de targes de so que hi ha al mercat, observareu, sigui amb símbols o lletres, les següents indicacions al costat de les connexions:



- Line In: línia d'entrada. Aquí podeu connectar un casset, un mini-disc, un DAT, o qualsevol font de so externa.
- Mic: lloc on connectareu el micròfon per realitzar posteriors pràctiques.
- Line Out: línia de sortida sense amplificació de so, per portar a un equip de música extern o a un altre enregistrador de so extern.
- Spk: lloc on connectareu els altaveus o els auriculars.
- Midi/Game: s'utilitza per connectar tota mena d'instruments Midi. També és possible connectar el joystick per als jocs (fonamentalment).

Pràctica S15. Connexió d'uns altaveus o uns auriculars a la targeta de so.

Pràctica destinada a identificar les connexions de sortida de la targeta de so i aprendre a connectar-hi dispositius

- 1. Observeu la targeta de so de l'ordinador. Podeu identificar les connexions de sortida? Quantes n'hi ha?
- Connecteu el minijack dels altaveus a la connexió de sortida que hàgiu trobat. A continuació connecteu els altaveus al corrent elèctric i engegueu-los amb el botó Power (si voleu connectar-hi uns auriculars heu de seguir el mateix procediment).
- Comproveu que heu realitzat bé les connexions. Executeu el fitxer s14.wav del DVD de materials de formació. Si no heu pogut sentir el so assegureu-vos que els altaveus estan engegats i que el volum no estigui al mínim. Comproveu les connexions o demaneu ajut al formador.

Pràctica S16. Connexió de dos tipus de dispositius de sortida.

Pràctica que pretén donar a conèixer la possibilitat de connectar simultàniament dos auriculars en una targeta de so.

Bàsicament heu de fer el mateix que en la pràctica anterior però ara teniu un problema: només teniu una sortida però voleu connectar dos dispositius.

Podeu resoldre aquest problema usant un **adaptador minijack estèreo mascle – 2 minijacks estèreo femella** com el que es pot veure a la imatge.



Comproveu, com a la pràctica anterior, que els auriculars que heu connectat es poden escoltar correctament.

NOTA: També us pot servir per tenir connectats simultàniament els auriculars i els altaveus.

Pràctica S17. Configuració dels paràmetres de sortida del control de volum.

L'objectiu d'aquesta pràctica és donar a conèixer els paràmetres de sortida d'àudio de l'ordinador i com els podeu controlar.



Feu un clic en la icona que representa un altaveu a la barra de

tasques.

Volumen

13	1		÷	
18			÷	
18			÷	
13	811		÷	
13	811		÷	
E		100	1	
E.		-	1	
	11		1	
13	_			
			1	

S'obrirà un control de volum simple. Arrossegant el lliscador podreu regular el volum general de reproducció del so (master). Per fer desaparèixer aquesta icona, feu clic al damunt de l'escriptori a qualsevol punt.

Silencio

Feu un doble clic en la icona que representa un altaveu a la barra de tasques del Win 95/98. Us apareixerà la finestra del mesclador, que serveix per ajustar el balanç i el volum principal de sortida, així com el de cada una de les fonts d'entrada.



Activeu el menú **Opcions**. Assegureu-vos que teniu marcada l'opció de controls avançats.

Aneu al menú **Opcions | Propietats** Assegureu-vos que esteu ajustant el volum d'interpretació i en la llista de camps marqueu totes les caselles. Confirmeu l'operació amb el botó **D'acord**.

Els principals controls de volum que hem de tenir en compte són:

- Volume Control: és el control de volum general (el que s'activa en fer un sol clic a la icona de l'altaveu).
- Wave: Controla el volum d'interpretació dels fitxers tipus wav.
- MIDI: Serveix per controlar el volum d'interpretació dels fitxers mid.
- CD-Audio: Regula el volum de la reproducció de CD de música des de les unitats de CD-Rom i DVD
- **Line-In**: El lliscador controla el volum de les fonts d'àudio externes.
- Microphone: Habitualment està marcada la casella mut per evitar l'acoblament del micròfon i els altaveus. Si ho desmarquem podrem escoltar a través dels altaveus què diem pel micro. El més convenient és tenir-lo com a mut.
- **PC-Speaker**: Controla el volum de l'altaveu intern del PC.

La situació normal és que la casella **Mut** només es trobi marcada al camp **Micròfon**. Comproveu què passa quan desmarqueu aquesta casella: el so que entra pel micròfon surt amplificat pels altaveus o els auriculars. Si teniu els altaveus connectats, acosteu-hi el micròfon i veureu com se sent el xiulet d'acoblament. Per tornar a la situació normal, deixeu marcat el camp **Mut** del **Micròfon**.

En algunes targes de so apareix sota del volum general un botó que diu avançat, si el cliqueu podreu controlar els greus i els aguts.

Pràctica S18. Reproduir un fitxer WAV amb l'enregistrador de sons

L'enregistrador de sons, malgrat el seu nom, és el reproductor predeterminat del Windows per a fitxers wav.

- 1. Executeu l' Enregistrador de sons del Windows:
- 2. Aneu a Inici | Programes | Accessoris | Entreteniment | Enregistrador de sons.
- Obriu el fitxer s18.wav (es troba al DVD de formació) des del menú Arxiu | Obre. Observeu els canvis que s'han produït en l'enregistrador de sons, quant dura la "música"? Cliqueu el botó Play per escoltar el so.
- Obriu un altre fitxer de so, aquesta vegada l'agafareu del disc dur, de la carpeta c:\windows\media que és la carpeta on es guarden tots els sons propis del Windows.

Pràctica S19. Reproduir un CD amb l'intèrpret de CD's

Aquesta pràctica vol donar a conèixer les possibilitats de l'ordinador com a reproductor de CD.

- 1. Obriu la unitat de CD i poseu-hi un CD d'àudio (si es reprodueix automàticament tanqueu el programa).
- 2. Executeu el Reproductor de CD del Windows:
- 3. Aneu a Inici | Programes | Accessoris | Entreteniment | Intèrpret de CD.



- Interpretació total: 00:00 m:s Pepa: 00:00 m:s
 A. Observeu el reproductor de CD. Quina informació us dona sobre el disc?
- 5. Inicieu la reproducció del disc clicant el botó Play
- 6. Atureu la reproducció usant el botó Stop
- 7. Reproduïu directament la pista número 3. Heu d'obrir el desplegable **Peça** i escolliu la tercera pista.
- Mitjançant el menú visualització podreu fer que l'intèrpret ens mostri més informació (veure el temps restant del disc, el control de volum ...). El menú Opcions us permetrà escollir l'opció Ordre aleatori, configurar altres opcions del programa ... Feu diverses proves.

Pràctica S20. Configuració dels paràmetres d'entrada del control de volum.

L'objectiu d'aquesta pràctica és donar a conèixer quins són els paràmetres i com podeu controlar l'entrada d'àudio a l'ordinador.

- Feu un doble clic en la icona que representa un altaveu a la barra de tasques del Win 95/98 95/98 01:31. Us apareixerà la finestra del mesclador, que serveix per ajustar el balanç i el volum principal de sortida, així com el de cada una de les fonts d'entrada.
- 2. Activeu el menú **Opcions**. Assegureu-vos que teniu marcada l'opció de controls avançats.
- Aneu al menú Opcions | Propietats Assegureu-vos que esteu ajustant el volum d'enregistrament i en la llista de camps marqueu totes les caselles. Confirmeu l'operació amb el botó D'acord.

Recording	MIDI	CD Audo	Line-In	vicrophone
Balanç:	Balanç:	Balanç:	Balanç:	Balang:
© -, }, ●	0-7-0	아 구구 4	8 - 가 4	0
/olum:	Volum:	Volunc	Volun:	Vouni
-1- []	-1	-1	-1	-17
	:T:	:1:	I :T:	:T:
-T-				
1 1 1	111	2 2	1 1 1	I
I als mult	E Seleccionar	Seleccionar	Seleccionar	Seleccionar
				Avancades

4. El més normal és que només estigui seleccionat el micròfon. No és convenient tenir marcada més d'una font d'entrada ja que ens mesclaria els dos sons en un únic fitxer

i, si el teniu seleccionat i no l'useu, us afegeix soroll de fons. Si voleu enregistrar sons d'altres fonts diferents del micròfon cal que desmarqueu l'un i marqueu l'altre.

5. Cliqueu el botó Avançades del micròfon i assenyaleu la casella que diu AGC, Gain Control, Mic Boost o alguna cosa semblant (depèn del model de targeta).

Pràctica S21. Connexió d'un micròfon a l'ordinador

La pràctica consisteix a identificar l'entrada del micròfon i aprendre a connectar-lo correctament a la targeta de so de l'ordinador.

- 1. Observeu la targeta de so de l'ordinador. Podeu identificar les connexions d'entrada? Quantes n'hi ha? Quina correspon al micròfon?
- 2. Connecteu el minijack del micròfon a la connexió corresponent (a la pràctica següent l'usareu per enregistrar).

Pràctica S22. Enregistrar so des del micròfon

Aprendreu a configurar el Windows i l'enregistrador de sons per a gravar la vostra veu.

- Obriu el mesclador i assegureu-vos que el micròfon està seleccionat en l'apartat de gravació (si no està seleccionat marqueu-lo) i que no està en silenci en l'apartat de reproducció (si està en silenci desmarqueu-lo i doneu-li volum) tal com s'explica a la pràctica S17. Podeu tancar el mesclador
- Obriu l'enregistrador de sons. Prepareu un breu guió (què voleu enregistrar). Per exemple, una breu presentació de cadascú. També podeu utilitzar qualsevol text o poema. Podeu utilitzar la proposta de l'activitat S12
- Acosteu-vos al micro (deixeu uns 20 cm de distància), cliqueu el botó de gravació i dieu el vostre text.
- 4. Quan hagueu acabat premeu el botó Stop i escolteu el resultat. Si no us agrada torneu a començar. Podeu provar de baixar el volum del micro o allunyar-vos o acostar-vos una mica més.
- 5. Ara només cal desar-lo. Cliqueu el menú **Arxiu | Guardar** doneu-li un nom i deseu-lo a la vostra carpeta del curs. Tanqueu l'enregistrador de sons.

Programa d'edició de so

Pràctica S162. Instal·lació del programa Audacity

Abans de fer aquesta pràctica, cal que descarregueu el programa Audacity de l'adreça següent: <u>http://www.xtec.net/~fbusquet/programes/audacity.htm</u> (3.036 kb) o bé des del DVD de materials de formació.

Desenvolupament de la pràctica

- 1. Executeu el programa audacity_1.2.0 _ca.exe.
- 2. Accepteu les opcions de configuració per defecte.

- 3. Quan acabeu la instal·lació, accediu al programa fent doble clic a la icona
- 4. La primera vegada que executeu el programa us demana que escolliu la llengua de treball. Un cop escollida, veureu la finestra del programa



5. Podeu veure-hi les icones següents:





Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)

p	<u> </u>	Control d'enregistrament . Controla el volum d'entrada del programa.
Reproductor de	e CD	Selector de font. Permet seleccionar l'origen del so que voleu gravar.
Barra d'eines	d'edició	
	Retalla la selecció	
	Copia la selecció	
	Enganxa	
-hul-	Deixa només la selecc	ió
w-lu	Silencia la selecció	
5	Desfés. Desfà la darre	ra acció.
~	Refés. Refà la darrera	acció que s'ha desfet.
P	Apropa	
P	Allunya	
2	Encabeix la selecció a	la finestra
R	Encabeix el projecte a	la finestra



- Obriu l'Audacity usant la icona de l'escriptori i maximitzeu-lo.
- Obriu Fitxer | Preferències i cliqueu a la pestanya Qualitat. Podeu triar la qualitat de l'enregistrament. Per a les pràctiques posteriors és convenient que estigui ajustat com a la imatge.

•

eferències de l'Au	idacity	
E/S d'àudio Quaik	nt Formats de fibrers Espectrogrames Directoris Interfície Teclat F	Ratolí
Freqüència per defe	ecte: 44100 Hz 🗾 44100	
Resolució per defe	cte. 32-bit float 💌	
Convertidor de freq	üència en temps reat	
Convertidor de freq	uència de mostreig d'alta qualitat: Interpolació sincionitzada d'alta qualitat	•
Arrodoniment en ter	mpsreak Cap 🗾	
Arrodoniment d'alta	qualitat: Triangle 💌	
	Anul·la	D'acord

• Cliqueu a la finestra Formats de fitxers. Convé, per seguretat, que assenyaleu l'opció Fes una copia del fitxer abans d'editar (més segur) i a la secció Format d'exportació no comprimit heu de tenir marcada l'opció WAV (microsoft 16bit).

/S d'àudio Qualitat Formats de filxers Espectrogrames Dir	rectoris Interfície Teclat Ratolí
En importar fitxers d'àudio no comprimits a l'Audacity Fes una còpia del fitxer abans d'editar (més segur) C Llegeix directament des del fitxer original (més ràpid)	
- Format d'exportació no comprimit	
WAV (Microsoft 16 bit PCM)	
WAV (Microsoft), Signed 16 bit PCM	
- Configuració d'exportació a DGG Qualitat DGG: 50	10
Configuració dels paràmetres d'exportació a MP3	
Versió de biblioteca MP3: LAME v3.93	Cerca Ibreria
Resolució: 128 💌	

• Obriu la pestanya E/S d'àudio. Seleccioneu com a dispositiu d'entrada i de sortida la vostra targeta de so i al desplegable de canals escolliu l'opció 2 canals.

terfície Teclat Ratolí	
	-
	•
	•
	Conception of the

La configuració de l'Audacity depèn sempre de quina és la finalitat de l'enregistrament. Com a referència us pot servir aquest quadre:

	Qualitat	Estereofonia	Bits
Veu	11025	Mono	16
CD Audio	44100	Stereo	32
DAT	48000	Stereo	32

Pràctica S164. Enregistrament d'un so des de CD

- 1. Obriu l'Audacity usant la icona de l'escriptori i maximitzeu-lo.
- 2. Seleccioneu, a la barra d'eines del mesclador, Reproductor de CD

Reproductor de CD com a origen de l'enregistrament (*).

(*) En alguns ordinadors aquest apartat està inactiu; si és així, cal que us assegureu que teniu configurat el **Control de volum** per enregistrar des de CD. Segons l'ordinador i el sistema operatiu amb què treballeu,, pot ser que no funcioni l'enregistrament amb **Reproductor de CD**; proveu, aleshores, amb *Mezcla de salida de onda* o amb *Entrada de línea*.

3. Inseriu un CD d'àudio a la unitat lectora de CD-ROM. Si s'obre un reproductor de CD, atureu-lo (no el tanqueu). Si no s'ha obert cap reproductor de CD, obriu l'intèrpret de CD des del botó **Inici | Programes | Accessoris | Entreteniment | Intèrpret de CD**.

- 4. Cliqueu al **botó d'enregistrament** Wde l'Audacity.
- 5. Cliqueu al botó de reproducció de l'intèrpret de CD.
- 6. Passats 10 o 15 segons, atureu l'Audacity mitjançant el botó d'aturada.
- 7. Atureu i tanqueu el reproductor de CD que tingueu obert.
- 8. Escolteu el fragment que heu enregistrat clicant el botó Reproduir (Play) de l'Audacity.
- Deseu aquest fragment a la vostra carpeta del curs amb el nom s164_1.wav. L'Audacity no permet guardar directament en formats d'àudio. Ho heu de fer des del menú Fitxer | Exporta com a WAV.

🥚 Erro	or de h	ardware	de Windo
Fitxer	Edita	Mostra	Projecte
Nou			
Obr	е		
Tan	ca		
Des	a el proj	jecte	
Ano	mena i o	desa proje	ecte
Exp	orta cor	n a WAV.	1999
WANO	mena i e	exporta la	selecció co
Exp	orta cor	n a MP3,.	
Exp	orta la s	elecció co	om a MP3
Exp	orta cor	n a Ogg V	orbis
Ano	mena i e	exporta la	selecció co
Exp	orta Etic	quetes	
Pref	erèncie	s	
Surt			

Pràctica S196. Enregistrament de la veu amb el micròfon

- 1. Obriu l'Audacity usant la icona Zerro de l'escriptori i maximitzeu-lo.
- 2. Seleccioneu, a la barra d'eines del mesclador, Micrófono
- 3. Micrófono com a origen de l'enregistrament. En alguns ordinadors aquest apartat està inactiu; si és així, cal que us assegureu que teniu configurat el **Control de volum** per enregistrar des de micròfon.

Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)

4. Comproveu que el micròfon està endollat a la placa de so de l'ordinador.



- 5. Cliqueu al **botó d'enregistrament** Ude l'Audacity.
- 6. Comenceu a parlar davant del micro.
- 7. Quan acabeu, atureu l'Audacity mitjançant el botó d'aturada.
- 8. Escolteu el fragment que heu enregistrat clicant el botó Reproduir (Play) de l'Audacity.
- Deseu aquest fragment a la vostra carpeta del curs amb el nom s196_1.wav. L'Audacity no permet guardar directament en formats d'àudio. Ho heu de fer des del menú Fitxer | Exporta com a WAV.





Les activitats d'ampliació i complementàries les trobareu al CDWeb i al DVD de materials de formació.

Equips, eines i llenguatge de la imatge fixa

Objectius

En aquest bloc trobareu una introducció a la fotografia, tant analògica com digital. Es tracta de conèixer els principis bàsics de la presa d'imatge i el seu posterior tractament amb el programari que hi ha actualment a les escoles.

Els objectius que ha d'assolir el professorat són:

- Recordar i reconèixer els elements dels llenguatge visual: els plànols, els punts de vista i els enquadraments.
- Donar criteris per millorar l'enquadrament i la composició d'una fotografia.
- Reflexionar i mostrar els diferents elements que intervenen i componen una fotografia.
- Diferenciar la fotografia analògica de la digital.
- Repassar les característiques principals de la fotografia analògica. Tipus de càmeres, òptiques i diafragmes.
- Aproximar-se al concepte d'imatge digital: elements diferenciadors, avantatges i inconvenients, els formats digitals.
- Reconèixer com s'obtenen les imatges digitals.
- Introduir l'ús de la càmera digital i de l'escàner.
- Mostrar els programes i possibilitats d'ús de les imatges digitals: programes exploradors (Picasa, AcdSee).
- Descobrir com fer les tasques més habituals amb les imatges.
- Introduir la noció de manipulació d'imatge. Descobrir les possibilitats més a l'abast de programes de manipulació com ara el Gimp, Picasa i el FotoCanvas.
- Descobrir usos i destinacions de les imatges: com fer presentacions.

Continguts

Llenguatge audiovisual

Fotografia digital

La càmera de fotografia digital Sony Mavica

Altres càmeres de fotografia digital

L'escàner

Exploradors d'imatges: Picasa

L'editor d'imatges Gimp

L'editor d'imatges: Picasa

Coneixement d'una càmera compacta i una càmera reflex

Explorador d'imatges: AcdSee

Funcions principals de l'explorador AcdSee

L'editor d'imatges FotoCanvas

Presentacions d'imatges. FotoAngelo

PRÀCTIQUES BÀSIQUES:

 $\left[\begin{array}{c} \end{array} \right]$

Els fitxers necessaris per al desenvolupament de les pràctiques bàsiques d'aquest bloc, es troben en la carpeta corresponent del curs del DVD de materials de formació.

Llenguatge audiovisual

Pràctica IF1. Conèixer tipus de plans. El seu significat

1. Relaciona els següents tipus de plans



2. Encercla la resposta que consideris oportuna

Equips, eines i llenguatge de la imatge fixa

	Pla descriptiu
Pla general	Pla narratiu
	Pla expressiu
	Pla descriptiu
Pla mitjà	Pla narratiu
	Pla expressiu
	Pla descriptiu
Primer pla	Pla narratiu
	Pla expressiu
	Pla descriptiu
Pla de detall	Pla narratiu
	Pla expressiu

Punts de vista: Picat – Contrapicat

Pràctica IF2. Conèixer tipus de vista

1 Relaciona els següents tipus de vista

Picat. La càmera se situa per sobre del personatge		El personatge es mostra petit
Contrapicat . La càmera se situa per sota del personatge		Tendeix a engrandir el personatge

Anota a l'espai en blanc el punt de vista que creguis que hi correspon



2. Encercla el punt de vista que consideris més adequat per fotografiar un nen petit

Picat
Contrapicat
A la seva altura i, per tant, nosaltres hem d'ajupir-nos

Enquadrament. La regla dels terços

Les fotos que il·lustren aquest apartat estan extretes de la web de Kodak, que podeu veure en: <u>http://webs.kodak.com/global/es/consumer/picture</u> Talking/index.shtml



Pràctica IF3. Aprendre a enquadrar. Situar punts i línies d'atenció

- 1 Quina de les dues fotos considereu més ben enquadrada.
- 2 Creieu que en qualsevol dels casos, la que heu descartat estaria mal enquadrada?

Generalment l'afeccionat tendeix a dividir la fotografies en dues meitats: vertical i horitzontal. És en aquest centre on situa l'element de màxima atenció.

Els fotògrafs més experimentats tendeixen a desplaçar el centre d'atenció a un terç de qualsevol de les vores del quadre. La regla dels terços és un recurs útil i val la pena seguir-la i, com a mínim, conèixer-la.

Però... en fotografia 2 i 2 no han de ser necessàriament 4. Així que també una imatge pot ser excel·lent situant l'objecte justament al centre.



Les línies i els punts són centres d'atenció

Feu 2 línies verticals i 2 horitzontals que divideixin una imatge en parts iguals. Trobarem que aquestes línies es tallen en 4 punts. Encercleu-los.

El centre d'interès l'haurem de situar en aquests 4 punts, que anomenarem punts forts. De la mateixa manera, a les línies és on haurem de situar els elements que dirigeixin la mirada o el seu volum cap al costat contrari. Aquestes línies seran les que anomenarem fortes.

Equips, eines i llenguatge de la imatge fixa



Però penseu que les regles també són... per transgredir-les.



(Fotos: <u>http://members.es.tripod.de/fotofacil/Ffacil/ffcomp20.htm</u>)

Traçar, sobre les fotos anteriors, les línies i comprovar on està situat el motiu principal.

3 On situaries la línia de l'horitzó en cadascuna d'aquestes fotos?

Una platja on no hi ha gent. És hivern

- 1 Platja. Cel blau amb núvols blancs.
- 2 Platja. Cel ennuvolat. Bastant blanquinós.
- 3 Platja. Un dia amb un cel d'aquells de tempesta.

En aquest cas concret intentarem posar-lo – segons la circumstància de la foto - en aquestes dues línies horitzontals imaginàries i no centrat.

"Lliçons magistrals": Aquells consells generals que no es poden oblidar

- Quan aneu a fer una foto feu com a mínim un "guió mental" del que voleu fer. No feu clic així com així. Com a premissa, el dit índex no fa la foto.
- No feu les fotos en baixar directament de l'autocar. Mireu, observeu, penseu, abans, què voleu fer.
- Sempre hi ha un lloc millor per fer la foto que d'on sou ara. Comproveu-ho!
- Recordeu que el millor "zoom" són els peus. D'aquesta manera també us aproximeu a l'objecte.
- Una primera aproximació a la foto us pot donar la primera visió i valoració per treure la càmera. I és que les mans recordeu serveixen també per enquadrar.
- No cregueu que les vostres fotos són immillorables. Demaneu l'opinió a persones que us mereixin respecte i feu cas de les seves valoracions. Sobretot, dels aspectes negatius. Accepteu les crítiques si el que voleu és superar-vos.
- Si esteu acostumats a un tipus de pel·lícula, per exemple 100 ASA, esteu acostumats a no canviar **mai** la sensibilitat a la càmera.
- Si un dia poseu un 400 ASA recordeu que heu de fer el canvi corresponent, perquè si no... ja veureu el resultat!
- Aneu a exposicions de fotografies? I... us compreu alguna revista especialitzada?

- Una foto no s'ha d'explicar. Una bona foto arriba directament a l'espectador, que és qui ha de sentir el "feeling".
- En el cas de la fotografia digital, com que la pantalla ens mostra la imatge en sentit horitzontal, no pensem que moltes fotografies tenen més sentit si les fem verticals.

Pràctica IF194. Llegir les imatges

Davant una imatge, cadascú fa una interpretació diferent del seu possible significat. Ens deixem portar per la primera impressió, la primera sensació. La nostra experiència personal, la nostra relació amb la realitat ens condiciona a l'hora de fer interpretacions. Molt sovint mirem les imatges i no les llegim.

Aquesta pràctica està basada en la lectura de les imatges.

En un primer moment, fareu una lectura objectiva de la imatge, destacant només allò que hi veieu, és a dir, descrivint tots els elements que constitueixen aquesta imatge i sense fer-ne cap interpretació personal.

En un segon moment, fareu una lectura subjectiva, és a dir, intentareu fer suposicions sobre els personatges, les accions que desenvolupen, les possibles relacions que s'estableixen, els sentiments que us provoca la imatge, etc.

Per al desenvolupament de l'activitat us adjuntem el document *lectura.zip* amb la proposta de lectura d'una imatge i els qüestionaris corresponents. Un cop acabat aquest treball, se us proposa que obriu el document *context.zip* amb la informació del context original de la imatge perquè en tragueu les vostres conclusions.

Podeu trobar més activitats de lectura de la imatge a:

http://www.xtec.net/audiovisuals/sav/saip/sessio1/activ/ses1act0.htm

http://www.xtec.net/audiovisuals/sav/saip04/sessio5/activitats/ses5act0.htm

Fotografia digital

64



Els ordinadors contenen moltes imatges. En aquesta pràctica descobrireu com cercar-les i com veure-les.

- 1 Aneu al cercador del vostre ordinador: el trobareu dins el menú Inicio/Buscar.
- 2 Dins la barra del cercador, escriviu ***.bmp**, doneu l'ordre de cerca. Ara l'ordinador us mostrarà una llista amb totes les imatges d'aquest format i us dirà on es troben.
- 3 Feu un doble clic sobre una imatge qualsevol i l'ordinador us la mostrarà amb el programa que té configurat per defecte per mostrar les imatges.
- 4 Repetiu el mateix procés i cerqueu: ***.jpg**, ***.gif**, ***.png**.

La càmera de fotografia digital Sony Mavica 75

Pràctica IF7. Carregar la bateria i posar-la a la càmera

1 Carregueu la bateria fent servir el carregador inclòs:

- a Connecteu el fil d'alimentació.
- b Inseriu la bateria en el sentit de la fletxa cap avall fins que faci clic.
- c Per extreure-la cal fer-la lliscar cap amunt.
- d El temps de càrrega pot variar amb el model de bateria. Normalment serà entre una hora i mitja i dues hores.
- 2. Col·loqueu la bateria a la càmera:
 - a. A la part inferior de la càmera cal obrir el compartiment inferior, tot movent la fletxa inferior en el sentit del gràfic i fent baixar la tapa.
 - b. Inseriu la bateria dins el seu compartiment.
 - c. Pugeu la tapa i assegureu-vos que queda tancada. Cal que faci un clic.
 - d. Per treure la bateria cal operar a la inversa, tot vigilant que no caigui a terra.



Pràctica IF8 Enregistrament d'imatges

1 Per començar a enregistrar necessiteu un disquet de 3'5 polzades, (1,44 Mb).



- 2 Realitzeu les següents accions per poder enregistrar les imatges:
 - a Traieu la tapa de l'objectiu.
 - b Moveu el comandament power per connectar l'alimentació de la càmera
 - c Poseu **Play/Camera** en càmera. Per la pantalla del visor electrònic apareixeran les imatges del que s'estigui captant en aquells moments.
 - d Per posar el disquet dins la càmera moveu **OPEN** en el mateix sentit de la fletxa i obriu el compartiment dels disquets. La pantalla es tornarà blava.

e Inseriu el disquet en la posició del gràfic fins que sentiu un clic (igual que a l'ordinador). Abans d'inserir-lo, etiqueteu-lo i mireu que no estigui protegit d'escriptura.



f Tanqueu el compartiment del disquet i mireu per la pantalla del visor electrònic.



- g Premeu el botó disparador fins a la meitat del recorregut. Així es faran els ajustaments de forma automàtica.
- h Premeu a fons el disparador. La imatge s'enregistrarà al disquet. La llumeta ACCESS farà pampallugues, l'indicador de capacitat restant del disquet donarà voltes i apareixerà a la pantalla la paraula "RECORDING".





- 1 Enceneu la càmera.
- 2 Seleccioneu els ítems de control que apareixen a la pantalla de vidre tot prement la part superior, inferior, esquerra o dreta del comandament de control.
- 3 Veureu que quan seleccioneu un ítem, el color canvia de blau a groc.
- 4 Per executar la selecció, cal prémer el centre del comandament.

Pràctica IF10. Visualitzar les imatges fetes

1 Des de la pantalla de la càmera:



- a Connecteu la càmera amb Power.
- b Obriu la tapa del disquet amb **Open**.
- c Inseriu el disquet i tanqueu la tapa.
- d Poseu la càmera en Play.
- e Seleccioneu les fletxes amb el comandament de control i feu clic.



2. Per reproduir simultàniament sis imatges enregistrades per pantalla, seleccioneu **Índex** amb el comandament de control i després cliqueu-hi.



Altres càmeres de fotografia digital: alguns detalls

Pràctica IF220. Sony Mavica 200.`

La Mavica 200 és essencialment igual que el model 75 referenciat a les pràctiques IF7, IF8, IF9, IF10. Presenta, però, dues grans diferències:

- una resolució d'imatge més bona,
- permet el treball amb disquet i pastilla de memòria (memory stick).

Desenvolupament de la pràctica

Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)

El procés de realització d'una fotografia amb la Mavica 200 és similar al ja descrit a les pràctiques anteriors - IF7, IF8, IF9, IF10- (. Un cop carregada la bateria procedireu a insertar-la dins el seu compartiment

Engegueu la càmera prement Power ON.

Podreu treballar a partir del disquet o de la pastilla de memòria.. Feu la fotografia.

Podreu traspassar la informació a l'ordinador a través de tres mitjans: el disquet, la pastilla de memòria o el port USB, si heu fet servir la pastilla de memòria.

Cas de fer servir la pastilla de memòria, cal que feu servir el fil d'USB que teniu a la capsa de la màquina. Recordeu que la punta més estreta es posa a la càmera i la més llarga a l'ordinador està explicat a la pràctica IF223

68

Un cop connecteu la càmera al PC mitjançant el cable USB ja podreu visualitzar les fotografies amb el programa adequat.









M

Pràctica IF221. Sony Cyber-shot

La càmera de fotografia digital Sony Cyber-shot és un model compacte de gran facilitat d'ús i amb una excel·lent qualitat d'imatge. Si a aquests dos factors afegim el relatiu baix preu amb què es pot trobar al mercat, tot plegat fa que sigui una càmera molt bona, que representa un salt qualitatiu davant les prestacions que fins ara hi havia. El seu ús bàsic és senzill



Desenvolupament de la pràctica

El seu ús bàsic és senzill. Veieu-ne una primera aproximació

A diferència de la Mavica, l'energia que es proporciona a la càmera ve donada per dues piles i no per una bateria. Feu servir piles recarregables i un carregdor de piles per carregar-les. Pareu compte a la polaritat a l'hora de carregar-les.. Les piles estaran llestes per al seu ús quan el llum groc de la dreta (fletxa blanca de la imatge) s'apagui.

Un cop les piles estiguin carregades cal que les fiqueu dins la càmera. A la banda lateral dreta de la màquina hi ha la tapa de les piles. Feu-la lliscar cap a fora. Un cop oberta la tapa, fiqueu les piles a la màquina, fent cas dels dibuixos indicatius respecte de les polaritats.





Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)

Cal que us assegureu que teniu posat la pastilla de memòria (*memory stick*), on s'enregistraran les dades. Fixeu-vos que la seva ubicació és al darrera de les piles, en una posició molt determinada. Té una petita molla que fa fa més fàcil posar-la i treure-la..

Ara ja podeu connectar la càmera, per la part superior, amb el botó *Power*. Vigileu que la roda de selecció del mode de càmera estigui en la posició de càmera, en verd, tal com mostra la foto. Ja veurem més endavant que signifiquen aquests automatismes

Ja podeu fer la primera foto, tot prement el botó superior del centre de la roda que acabem de veure. Cal prémer el botó de forma lenta, ja que té dues posicions, com la majoria de càmeres digitals. Fins a la meitat de recorregut, el botó disparador acostuma a enfocar l'escena. De la meitat fins que el premeu del tot, es produeix la fotografia.







Podeu veure les fotografies que ja heu fet a través de l'ordinador mitjançant qualsevol programa explorador d'imatges o pel mateix visor de fotografies del Windows. Per connectar la càmera a l'ordinador disposeu d'una connexió per USB, que va protegida sota d'una tapa de plàstic. Només caldrà fer la connexió amb el cable corresponent.





A la pràctica IF223 explica com realitzar-ho

Pràctica IF222. Canon Powershot A610.

La càmera de fotografia digital Canon Powershot A610 és un model compacte de recent arribada a alguns dels centres educatius de les nostres contrades. Ara fareu les primes passes amb aquesta càmera.

Les piles.

Aquest model de càmera no porta cap bateria ni piles. O les compreu o compreu, cosa aconsellable, un carregador de piles i piles piles recarregables; a la llarga us sortirà tot més econòmiques, tot i que d'entrada cal comprar el carregador. Les piles van col·locades al compartiment lateral indicat. N'hi van quatre.





La targeta de memòria.

En el cas d'aquesta càmera, estem parlant d'una targeta de 16 MB SD que ja teniu a la caixa i que podeu insertar al lateral indicat de l'aparell



Posada en funcionament.

A la part superior disposem del botó d'engegada. Vigileu igualment que la rodeta estigui en la posició auto (de color verd), per seleccionar els ajustaments automàtics, per començar.



Abans de fer cap fotografia, comproveu que esteu treballant en la posició de fotografia, no en la posició de reproductor. Amb el botó a la càmera, de color vermell .



Per poder veure pel visor LCD, heu d'obrir-lo amb precaució; si podeu girar-lo i deixar-lo enfonsat i visible, millor.



Ara, ja només us ca ajustar i prémer el botó central de la rodeta.



Un cop fetes les fotografies, per poder-les visualitzar amb l'ordinador cal que connecteu el fil USB al lateral de la màquina, en posició de reproduir i l'altra punta a una entrada USB de l'ordinador, el qual detectarà la càmera i us demanarà instruccions.



Com fer-ho (pràctica IF223)

Pràctica IF223. Transferir imatges per USB

Amb el procés de connexió entre la càmera i l'ordinador es posa en contacte la informació de la targeta de memòria amb l'ordinador, com si aquesta fos una unitat de disc.

Desenvolupament de la pràctica

Connecteu, si disposeu del model, una càmera de fotografia amb connexió USB a un ordinador. Per a fer-ho necessiteu un fil USB amb aquestes peculiaritats de connexió (el teniu a la capsa de la càmera)
Equips, eines i llenguatge de la imatge fixa



Per la banda de l'ordinador trobareu sempre la indicació corresponent, amb la icona corresponent

De la mateixa forma, a la màquina de fotografia trobareu una icona on apareix el símbol USB, o bé al costat de la connexió o a la tapa exterior.

Automàticament, un cop connectada la màquina fotogràfica a l'ordinador mitjançant el cable USB, observareu que a l'ordinador apareix una icona d'avís a la part inferior dreta de l'escriptori que informa que l'ordinador ha trobat un nou maquinari i es disposa a configurar-lo de forma automàtica per fer-lo funcionar. No cal que feu res; cas que treballeu amb Windows XP o Windows 2000 aquest procés es fa de forma automàtica i no cal intervenir ni afegir cap disc de controladors (drivers).

Connecteu els cables i apareixerà a l'ordinador l'avís:

Un cop estigui configurat de forma automàtica, veureu la icona

Entreu a El meu ordinador i mireu com us apareix una nova icona de disc. A partir d'aquest moment ja podeu arrossegar les imatges (que estan dins una carpeta que crea la mateixa màquina) cap a la carpeta on vulgueu desar-les.



Encara que no trobareu aquesta informació de forma senzilla, cal que tingueu present que les connexions USB (Universal Serie Bus) treballen a dues velocitats. Només els aparells més vells treballen amb la versió 1.0. Els més nous, més ràpids, treballen a USB 2. Cal que tant la càmera de fotos com la connexió de l'ordinador treballin a USB 2 per tal que la connexió funcioni de forma més ràpida i el traspàs de dades funcioni millor.

Podeu fer la prova per certificar que la targeta de memòria actua com un disc normal de dades. Podeu crear una nova carpeta i passar un document (txt. doc. odt....) i veureu que





Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)

no tindreu cap problema. Respecteu i no toqueu la carpeta que es crea sempre a la càmera on van normalment les fotografies

Per a poder treure el fil de dades USB connectat entre la càmera i l'ordinador NO ho podeu fer de forma directa, ja que us exposeu a perdre dades o alguna cosa pitjor. El procediment per a desconnectar el fil és fer un doble clic a la icona



Us donarà l'oportunitat de desconnectar de forma segura el dispositiu.

Aquesta operació és aplicable a tots els dispositius que es connecten per USB, no només a les càmeres de fotografia.

Pràctica IF224. Els modes de fotografia`

Segurament heu observat en la càmera de fotos digital que, excepte en la Mavica, en la part superior teniu una rodeta amb una sèrie d'icones. Cada una d'elles té una significació.



La rodeta presenta diverses posicions. Com a norma general, és bo que comenceu pel mode de fotografia en automàtic AUTO (en verd). Amb el temps i l'experiència veureu com altres modes també us poden resultar útils, com ara les escenes nocturnes, el mode de retrat de grup i paisatge, etc. Normalment acostumen a portar unes predefinicions (*presets*) per tal que en situacions normals els factors que intervenen a la fotografia estiguin més controlats. Respecte a la Mavica, els tipus de "programes" que podreu fer servir són similars als de les altres càmeres, tot i que caldrà que en feu la seva selecció a través del menú.Vegeu-ho (pràctica IF114)

Programes

És possible fer funcionar la càmera amb ajustaments ja predefinits que poden ajudar a fer el treball. Tot i que aquests ajustaments estan pensats per a càmeres amb més possibilitats manuals (càmeres reflex analògiques), cada cop més són més populars les adaptacions a aquests preajustaments.

En tot cas, cal anar fent proves funció per funció, per veure com s'ajusta a les vostres necessitats.

Per aconseguir els millors resultats, els ajustaments acostumen a incidir sobre la velocitat i la quantitat de llum (tot de forma automàtica).

Els ajustaments típics són, en funció de la icona en pantalla (cliqueu al botó de program)

Equips, eines i llenguatge de la imatge fixa

Retrat o primer pla



Platja o molta llum



Paisatge llunyà



Esports o molt de moviment



Poca Ilum



Desenvolupament de la pràctica

Feu proves amb aquests ajustaments amb cada una de les màquines que teniu a mà. Observeu com canvien el focus, el color i les característiques de les fotografies en funció dels canvis de selecció que hi feu.

L'escàner

Pràctica IF11. L'obtenció d'imatges. L'escàner

El que intentareu ara és, mitjançant el Gimp, escanejar una imatge. Un detall a tenir molt en compte és que els quadres de diàleg amb les preferències d'escaneig poden variar segons quin sigui el model d'escàner que utilitzeu.

En aquest cas, se n'ha fet servir un de la marca HP, concretament el model ScanJet 3300 o el model ScanJet 4100, que són els subministrats a la major part d'aules Argo i tenen una interfície d'usuari molt simple.

El Gimp té la capacitat d'escanejar directament una imatge sense haver de sortir del programa. Per fer això utilitza l'estàndard **TWAIN**.

- 1 Executeu el programa Gimp.
- 2 A la caixa d'eines, aneu al menú **Fitxer | Adquireix | TWAIN...**, tal com us mostra el gràfic següent:

💓 El GIMP	
<u>Fitxer</u> E <u>x</u> tensions <u>Aj</u> u	uda
<u>N</u> ou	Ctrl+N K
Dre	Ctrl+0 🥢
Obre <u>u</u> bicació Obre el <u>r</u> ecent	• r
<u>A</u> dquireix	
X Preferències Diàlegs	Captura de pantalla Del porta-retalls
Surt .	Ctrl+O IWAIN

3. Seguidament us mostra el següent diàleg, on podeu triar l'origen (dependrà de l'escàner que tingui instal·lat).

Seleccionar

4. A continuació us mostra un quadre de diàleg semblant a aquest depenent del programa de l'escàner:



5. Assegureu-vos que teniu una imatge a l'escàner i premeu **Iniciar una exploración nueva**. Us tornarà a aparèixer una finestra amb la imatge escanejada.



- 6. Hi ha diverses possibilitats de modificar les característiques de l'escaneig:
 - Opció 1: serveix per tornar a escanejar la imatge.
 - Opció 2: determina quin serà el destí de la imatge escanejada. En aquest cas, com que heu obert el programa des del Gimp, només ens ofereix aquesta possibilitat. Si haguéssiu obert el programa d'escaneig directament des de l'escriptori, ens oferiria moltes més possibilitats (MS Word, Word Perfect, impressora, arxiu d'imatge...,).
 - Opció 3: Us ofereix més subapartats. Podeu definir aquí el tipus de sortida prement el botó i us apareixerà una finestra com aquesta o molt semblant:

Taula			Fiempler
Dibujo en blanco	vinegro		e fembre.
Fotografía en blar	nco y negro		1000
Dibujo en color Fotografía con el	color normal (256	colores)	-
ologiafía con el	mejor color (16,7 n	nilones de colores)	
		Tamaño animima	de 733 KR
		ranano aprovina	uo. 755 ND

- 7. En funció del tipus de destí, n'escollireu una o una altra. A més, heu de tenir en compte que molts cops l'escàner s'equivoca en l'elecció del tipus de sortida, ja que quan l'escàner digitalitza pàgines d'un llibre, per exemple, es troba amb text, dibuixos i fotografies, tot barrejat; i ha de decidir entre els tres formats sense saber què voleu escanejar realment.
- Recordeu que per treballar amb capes només es pot seleccionar l'opció de color real (16 milions, 24 bits), o bé escala de grisos.
 - El Borde de selección, us permet seleccionar quina part de l'àrea preescanejada realment voleu digitalitzar. Per defecte, surt tota l'àrea seleccionada però es pot modificar amb el ratolí.
 - El Tamaño de salida, us permet modificar les dimensions de la imatge quan l'envieu al Gimp. Podreu definir tant el % d'augment o disminució de les dimensions, com els píxels que voleu que tingui la imatge en el seu format definitiu. El menú que s'obre en prémer el botó és aquest o molt semblant:

Combier terrefio de zalida	<u> ? ×</u>
Seleccionar el tamaño de selida de la esploración	
C Lukur d Lando pagnel	
C Excertage de agare del terrafo de escale	
C Experiences tanaño personalizado (sólo proposicional) Anotes Tanaño en Con Altura Con Con	•
Unitadas Cartinatas - Tanafa aproximada 733.68	Agyda

- Opció 4: Envieu la imatge al programa o aplicació que hagueu decidit, o deseu la imatge al disc.
- Un cop decidides totes les propietats de l'escaneig, premeu Enviar la exploración ahora i l'escàner us digitalitza la imatge i us l'envia directament a una nova finestra del Gimp.
- 10. Hi ha, però, més aspectes que cal tenir en compte abans d'enviar la imatge definitiva. La resolució que té definida per defecte l'escàner és de 150 ppp, alta per a una publicació per mitjans informàtics, i baixa per a una impressió o projecció. La resolució es pot modificar a la barra de menús, concretament al menú Ajustes, seleccionant l'opció Resolución.
- 11. Quan obriu el programa de l'escàner des de l'escriptori, les opcions de sortida són moltes més. Una de les més usades serà, sens dubte, l'opció Archivo de imagen. Quan seleccioneu aquest tipus de sortida i premeu el botó Guardar la exploración

ahora (fixeu-vos que ha canviat el text, abans era **Enviar...**), us apareix un nou quadre de diàleg del tipus **Anomena i desa**, és a dir:

Desa la imatge		<u>_</u>	
<u>N</u> om: flor0.jpg De <u>s</u> a en una carpeta: ⊡ Na <u>v</u> ega per a altres carpetes			
			•
🗆 Selecciona <u>ti</u> pus de	fitxer (Per extensió)	r	r
Tipus de fitxer		Extensions	
Per extensió			
✓ GIMP XCF image		xcf	_
Imatge PIX d'Alias	Wavefront	pix,matte,mask,alpha,als	
Animació FLIC d'Au	todesk	fli,flc	
fitxer bzip		xcf.bz2,bz2,xcfbz2	
Codi font C		c	
Capçalera del codi	font C	h	
Toostaaa diaitala i a	omunicacions en medicina	dcm,dicom	
imatges digitals i co		1000	

- Vosaltres escollireu habitualment els formats XCF, PNG, JPG i GIF, ja que aquests són els més recomanats pel tipus d'aplicacions que fareu. Cal dir que moltes vegades s'han de fer proves prèvies per aconseguir que la imatge tingui una gualitat més que acceptable.
- 12. Escanegeu diferents tipus d'imatges, com per exemple gràfics amb pocs colors, fotografies...

Explorador d'imatges: Picasa

Pràctica IF204. Cerca a la web i instal·lació del programa Picasa

El **Picasa** és un programa de descàrrega gratuïta de Google que permet explorar i organitzar ràpidament grans quantitats d'imatges.

Desenvolupament de la pràctica

Obriu un navegador, entreu a <u>http://www.google.es</u>, i cerqueu Picasa. Aneu a una pàgina de descàrrega, i seleccioneu l'instal·lador. Un cop descarregat, feu doble clic sobre

asse exel. Seguiu les indicacions per a la instal·lació. En acabar, a l'escriptori apareixerà la

drecera per entrar a Picasa nencara que aquesta primera vegada el programa s'haurà iniciat automàticament si heu acceptat tot el que us indica l'instal·lador.

Goog	le ^m català
icesal	cion
Cerca amb el Google Segur gu	ue tinc sort
O Cerca al Web Cerca págines	s en català
E Rebost	
Picase L'AUTORI	Contraction Coogle
PLATAGRENN ULICÈNCIA: HIGN- WE DE L'AUTOR-BU PUNTUACIÓ DESERVECIÓ Pleasa de un program	Service of filtrary - Unitedes
apuras 6 vobalis, datas l'abrus, localitas tobas i tot aquatias da qué albume sucuels, sega albume sucuels, sega albume sucuels, sega	

Pràctica IF205. Analisi del contingut de les carpetes d'imatges

Primer accés al programa

La primera vegada que entreu al Picasa, us demanarà què voleu explorar. Acceptareu la primera opció per tal que cerqui totes les imatges del nostre PC. Observeu com va construint l'inventari de les carpetes amb el seu contingut. Ara us trobeu a la visualització de Biblioteca.



Proveu de moure les imatges dins mateix de la carpeta o a traslladar-ne alguna a una altra carpeta, només arrossegant la miniatura amb el ratolí.

Aneu a Vista / Título de miniatura i seleccioneu Nombre de archivo.



Immediatament apareixerà a sota de cada miniatura el nom. El Picasa pot donar informació molt completa de determinades fotografies. Només cal fer clic amb el botó dret del ratolí sobre una miniatura i seleccionar Propiedades.

Finalment, canvieu un a un o per lots el nom d'imatges. Cal, tenint seleccionades la o les miniatures de les imatges a modificar, anar a Imagen / Edición por lotes / Cambiar nombre, o prémer F2.

Feu un recorregut per les carpetes de l'ordinador i comproveu que el Picasa reprodueix imatges fixes i en moviment, i d'aquestes últimes, també en reprodueix el so, si és que en tenen d'incorporat.

Pràctica IF206. Canvi d'idioma i quadres de diàleg.

Quan instal·leu el Picasa, l'idioma per defecte és l'espanyol. Aneu a Herramientas / Opciones i podreu canviar l'idioma dels menús i dels quadres de diàleg al català. Accepteu, i només caldrà reiniciar el Picasa perquè tot hagi canviat al català.

alpha de segundad de líne	genesa	
Cociones	minat del sistema (es)	~
Marc 2006	Banasa Indoresia Citalà	
MC_0015.jpg MC_0015.jpg MC_0016.jpg	Deulsch English (UK) English (UK) English (US) Einglish (US) Einglish (US) Einglish (US) Einglish (US) Einglish Hwatski Hatano Einglish Uitturny Magyar Niderlands Vitturny Niderlands Vitturny Niderlands Vitturny Niderlands Vitturny Niderlands Sovenský Stivenščina Sovenský Stvenščina Sovenska Sternika Cesky Effinyviků Cdalá	Impressió Tipus de fitxers bri Picasa ra una icona a la la importació suari
AT A A PLAN AND	Transie and the second	
MG_0100.ipg	Desa les fotos importades a	
	Les meves fotos	Exanina

Pràctica IF207. Importa de ...

Per afegir al Picasa carpetes que continguin imatges, aneu a **Fitxer / Importa de...** (1); seguidament seleccioneu el dispositiu (el Picasa us donarà les opcions que hi hagi a l'ordinador –càmera, llapis òptic, carpetes, etc–; en aquest cas seleccionarem una carpeta que contingui imatges.

Una vegada oberta la carpeta, seleccioneu tot el que cal importar, en aquest cas, totes les imatges que hi hagi dins de la carpeta.

Feu clic sobre la primera imatge i, prement la tecla *Majúscules*, feu clic a la darrera imatge (3).

Accepteu, i apareixerà al Picasa la carpeta que havíeu seleccionat.



L'editor d'imatges Picasa

Pràctica IF208. Edició d'imatges. Ajustaments bàsics

El Picasa ens permet fer una edició bàsica de les nostres imatges.

En aquest apartat podrem corregir, canviar o millorar ràpidament les nostres fotografies, per després poder crear determinades aplicacions multimèdia amb el mateix Picasa.

Els ajustaments bàsics de Picasa són molt senzills d'aplicar. Només es tracta de triar quina és la correcció més adient en cada cas.

En aquesta opció podem fer les accions següents: Retalla, Redreça, Ulls vermells, Segur que tinc sort, Contrast automàtic, Color automàtic i Il·lumina.

Els botons (1) permeten alternar entre la visualització d'edició, la de Biblioteca o la de Projecció de diapositives.

Quan premem les fletxes (2) de la visualització d'edició anem passant les imatges que conté la carpeta on estem situats.



1 Betalla

1. Retalla



Cerqueu al Picasa la picasa01.jpg de la carpeta ../fitxers/ifix/materials/imatge_digital/. Feu-hi clic doble clic. Immediatament estareu a l'entorn d'edició, Ajustaments bàsics. Aquesta imatge té unes zones que molesten la composició. Aplicarem l'ajustament Retalla. Feu clic sobre el botó corresponent, i seleccioneu la part de la imatge que us interessa conservar. El resultat podria ser com el que hi ha a sota.



2. Redreça

De vegades, a l'hora de fer una fotografia, especialment quan la línia d'horitzó està molt definida, falla l'horitzontalitat. L'eina **Redreça** permet girar d'una manera senzilla la imatge desequilibrada de manera que quedi fàcilment redreçada. La picasa02.jpg de la carpeta **../fitxers/ifix/materials/imatge_digital/** està visiblement desequilibrada.

Entreu a la pantalla d'edició i premeu el botó Redreça.

Apareixerà una quadrícula sobre la imatge que facilitarà el redreçament. Manipuleu el control fins que trobeu la imatge correcta.

Equips, eines i llenguatge de la imatge fixa



Si del que es tracta és de girar 90° una imatge, cal que us situeu a la visualització de biblioteca, i fent clic sobre la imatge amb el botó dret del ratolí seleccioneu **Gira a la dreta** o **Gira a l'esquerra** (segons us convingui). Cada gir serà de 90°.

3. Ulls vermells

Sovint, a l'hora de fer retrats a persones, els ulls queden vermells. Això destorba força la presentació d'una fotografia; la correcció d'aquest defecte és difícil de fer perquè és molt delicat treballar sobre un espai tan petit de la imatge com són els ulls.

Seleccioneu la picasa03.jpg de la carpeta ../fitxers/ifix/materials/imatge_digital/ on observareu aquest defecte, que fàcilment solucionarem.

Premeu el botó **Ulls vermells,** i dibuixeu amb el cursor un rectangle el més petit possible al voltant de la part vermella dels ulls.

El Picasa enfosqueix el color vermell que troba dins d'aquest rectangle que heu dibuixat

. Feu el mateix amb els dos ulls.



4. Contrast automàtic

A l'hora de fer fotografies amb llum artificial, amb freqüència queden planes, sense vida. Per donar profunditat i atractiu a la fotografia, cal que hi apliqueu una mica de contrast:. situeu-vos sobre la picasa04.jpg de la carpeta .../fitxers/ifix/materials/imatge_digital/.

Premeu el botó **Contrast automàtic**, i observeu la diferència. Si milloreu, en alguns casos, el contrast de les vostres fotografies, el muntatge multimèdia que realitzeu guanyarà en expressivitat.

Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)



5. Il·lumina

Si una fotografia queda massa fosca, es pot millorar, encara que no sempre. Per intentar-ho premeu el botó **II·lumina**.

Seleccioneu la picasa05.jpg de la carpeta **../fitxers/ifix/materials/imatge_digital**/. Desplaceu el botó **ll·lumina** fins que us sembli que la imatge ha millorat suficient. Observeu el canvi que es produeix en les fulles de l'arbre situat en primer terme. Heu de trobar un equilibri entre la il·luminació de l'arbre i la de la façana blanca, procurant que tots els elements de la imatge quedin equilibrats. Notareu com millora la profunditat i la descripció de la fotografia.



Il·lumina

De vegades, per millorar una imatge s'hi aplicar més d'una correcció. Els botó **Segur que tinc sort** fa una proposta de modificació global, però en la majoria dels casos podem aconseguir resultats millors aplicant les altres correccions; el botó **Color automàtic** proposa un canvi de coloració, cas de tenir una dominant clara una imatge.

Als **Ajustaments** veureu que es pot fer un ús millor del color modificant manualment la temperatura de color.

Pràctica IF209. Ajustaments

A la pestanya **Ajustaments**, trobareu uns botons lliscants que permeten la modificació a voluntat de diversos aspectes de la imatge: *I*·lumina, Realçaments, Ombres i **Temperatura de color**.

També ofereix seleccionar amb un comptagotes el color neutre de la imatge per fer una configuració automàtica.



Intenteu equilibrar la picasa06.jpg de la carpeta ../fitxers/ifix/materials/imatge_digital/, fent ús dels modificadors d'aquest quadre; veureu que de vegades es poden aconseguir resultats espectaculars



II-lumina + Realcament + Temperatura de color



A la tercera pestanya de la vista d'edició, trobem dotze efectes que es poden usar per modificar les imatges aplicant-los diferents transformacions: millorar la nitidesa, transformar a sèpia, blanc i negre i blanc i negre filtrat, aplicar calidesa, acolorir d'un sol to, incorporar gra de pel·lícula, etc.

Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)



Combinant diferents ajustaments i/o efectes, intenteu modificar la picasa07.jpg de la carpeta ../fitxers/ifix/materials/imatge_digital/.

Un resultat podria ser el següent:



Les modificacions fetes amb el Picasa són totalment recuperables encara que es tanqui el programa i no s'hi retorni fins bastant temps després.

El Picasa guarda informació dels originals. En cas que desitgeu tornar a l'original, heu de prémer el botó **Desfer**, que retorna a l'original i resten anul·lades totes les modificacions que hagueu fet fet en el temps a la imatge en qüestió.

Les modificacions fetes amb el Picasa només es poden guardar amb el Picasa. Si aquestes imatges modificades les obriu amb un programa que no sigui el Picasa, es mantenen sense cap canvi, és a dir, s'obre l'original.

Si voleu treballar aquestes imatges modificades amb un altre editor d'imatges, o inserirles en un programa de presentacions, o d'edició de textos, etc., heu de seleccionar les fotografies que us interessin i anar a **Fitxer/Exporta a la carpeta**.

En el quadre de diàleg que us apareix, heu de configurar la ubicació de la carpeta, el nom d'aquesta, a quina mida s'han d'exportar les imatges i finalment la qualitat (la màxima qualitat és el 100%).

The second second second	exportada:		
XXXXX		[Examina
Nom de la carpeta exp	ortada:		
XXXX			
Opcions de mida d'imal	ige:		
Fes servir la mi	da original		
🔿 Canvia la mida	pen		
800	ixels —		
Qualitat de la matge:			30
Configuració JPEG	100%		Ū
and a sure		19.001.000.000	a nee na tak
	rert servir:		
Exportalies perilcules	Contraction of the second s	rola sencera (sen-	se catvi de
Primer truedre	Cind	0	

EI GIMP

(GNU Image Manipulation Program) és un programa d'edició i manipulació d'imatges molt potent i versàtil, pensat especialment per al tractament de fotografies i la creació i disseny d'imatges.

Es tracta de programari lliure, amb llicència GNU-GPL el desenvolupament del qual ha fet el grup <u>gimp.org</u> format per voluntàries i voluntaris d'arreu del món, i traduït al català, entre altres idiomes, per <u>Softcatala.org</u>.

S'ha pres com a punt de partida una versió estable i en català.

Segurament, d'altres aniran esdevenint, com és lògic en una dinàmica d'aquest tipus.

A mesura que es vagin renovant les versions, les prestacions i facilitats d'ús aniran esdevenint realitats, però calia marcar un punt de partida per a escriure aquest curs.

Així doncs, treballareu amb la versió de Gimp 2.2.3 en català per a plataforma Windows.

Instal·lació del GIMP



gimp-2.2.3-setup.zip

L'arxiu d'instal·lació del programa el trobareu a la plana del projecte Gimp de Softcatalà <u>http://www.softcatala.org/prog145.htm</u> o bé podeu cercar-lo al CD de *Materials de Formació*.

Si opteu per baixar-lo des de la xarxa, és aconsellable desar-lo en una unitat de xarxa per facilitar la instal·lació a la resta d'ordinadors del centre. Per exemple, podeu crear una carpeta anomenada **GIMP** a la unitat de xarxa **P** (professorat).

Amb l'opció Extract to folder P:\Gimp\gimp-2.2.3-setup, del menú contextual (botó dret del ratolí), fareu aparèixer, en la mateixa carpeta, una altra carpeta amb el nom gimp-2.2.3-setup dins la qual hi haurà tres arxius.

Nom 🔺	Mida	Tipus
gimp-2.2.3-setup.exe	14.399 KB	Aplicación
gtk+-2.4.14-setup,exe	3.332 KB	Aplicación
🗐 instruccions.txt 🛛 🔓	1 KB	Document de text

Si és el primer cop que feu una instal·lació del GIMP cal que executeu primer l'arxiu **gtk+-2.4.14-setup.exe** (biblioteques necessàries).

Un cop iniciat el procés, accepteu les finestres:



17 Instal·la - GTK+2	
Carpeta de l'aplicació On voleu instal·lar l'aplicació GTK+2?	
L'instal·lador instal·larà l'aplicació	i GTK+2 a la següent carpeta.
Per a continuar, feu clic a Següent. Si vol al botó Cerca.	eu seleccionar una carpeta diferent, feu click
CNArchivos de programa/Archivos comu	neskGTK\20 Cerca
Aquest programa necessita un mínim de S	1,7 MB d'espai a disc.
	< Enrere Següent > Cancel·la
stal·la - GTK+2	
ieu Components Quins components cal instal·lar?	
Seleccioneu els components que voleu in: instal·lar. Premeu Següent per a continuar.	stal·lar; elimineu els components que no voleu
Instal·lació completa	
Bàsic GTK-Wimp	9,1 Mb Descripció
	JM C,E
Aquesta selecció requereix un mínim de 1	3,2 Mb d'espai al disc.
	< Enrere Seguient > Cancel·la
stal·la - GTK+2	
reparat per a instal·lar El programa d'instal·lació està preparat per GTK+2 al vostre ordinador.	r a començar la instal·lació de l'aplicació
Premeu Instal·la per a continuar amb la ins les opcions d'instal·lació.	tal·lació, o Enerere si voleu revisar o modificar
Carpeta destí: C:\Archivos de programa\Archivos co	umunes\GTK\2.0
Tipus d'instal·lació: Instal·lació completa	
Components seleccionats: Bàsic GTK-Wimp Tots els idiomes	
5	



A continuació executeu el fitxer *gimp-2.2.3-setup.exe* (ubicat en la carpeta on havíeu desat el programa d'instal·lació (P:\Gimp\gimp-2.2.3-setup) que conté el programa pròpiament dit, acceptant les finestres que van apareixent:

Selecció	i d <mark>e</mark> l'idioma
18	لرج Seleccioneu l'idioma que preferiu durant la instal·lació:
	Català
	D'acord Cancel·la
🔀 Instal·la - GIMP	
EE	Benvingut al programa d'instal·lació del GIMP Aquest programa instal·larà l'aplicació GIMP 2.2.3 en català al vostre ordinador. És molt recomanable que abans de continuar tanqueu tots els altres programes oberts, per tal d'evitar conflictes durant el procés d'instal·lació. Cliqueu Següent per a continuar o Cancel·la per a abandonar la instal·lació.
	Següent > Cancel·la

🖥 Instal·la - GIMP	
Acord de Ilicència Llegiu la informació següent abans de conti	nuar.
Quan estigueu preparats per a continuar, fe	u un clic a Següent
GNU General P Version 2, J	ublic License
A continuació hi ha la llic primer en català i despré que la llicència correcta r en anglès, la versió cata fidel però no regitrada er	rència d'ús del GIMP, is en anglès. Penseu només està registrada lana és una traducció n termes legals. ☑
	< Enrere Següent > Cancel·la
🕼 Instal·la - GIMP	
Carpeta de l'aplicació On voleu instal·lar l'aplicació GIMP?	2
L'instal·lador instal·larà l'aplicació G Per a continuar, feu clic a Següent. Si voleu al botó Cerca.	iIMP a la següent carpeta. I seleccionar una carpeta diferent, feu click
Aquest programa necessita un mínim de 18,	1 MB d'espai a disc.
	< Enrere Següent > Cancel·la
📅 Instal·la - GIMP	
Trieu Components Quins components cal instal·lar?	2
Seleccioneu els components que voleu inst instal·lar. Premeu Següent per a continuar.	al·lar; elimineu els components que no voleu
Instal·lació completa	12.5 Mu Descripció
 ✓ Basic ✓ Ajuda 	11,5 Mb
Aquesta selecció requereix un mínim de 29,	6 Mb d'espai al disc.
	< Enrere Següent > Cancel·la

Un cop arribeu a la següent pantalla cal tenir present que, encara que no associeu ara els arxius gràfics amb el programa GIMP, ho podreu fer amb posterioritat.

ipus de fitxers Quins tipus de fitxers voleu que s'associïn amb el GIMP? Seleccioneu quins tipus de fitxers voleu que s'obrin amb el Gimp per defecte. Així quan feu doble clic sobre un d'aquests fitxers el Gimp s'engegatà automàtiment. Adobe PhotoShop image Alias[Wavefront PowerAnimator Compuserve GIF Digital Imaging and Communications in Medicine Jasc PaintShopPro image KISS CEL Netphen format PostScript Els fitxers d'aquest tipus tenen l'extensió: Tots stal·la - GIMP arpeta del menú Inicia On voleu crear les dreceres de l'aplicació?	
Seleccioneu quins tipus de fitxers voleu que s'obrin amb el Gimp per defecte. Així quan feu doble clic sobre un d'aquests fitxers el Gimp s'engegarà automàtiment. Adobe PhotoShop image AliaslWavefront PowerAnimator Compuserve GIF Digital Imaging and Communications in Medicine Jasc PaintShopPro image JPEG image KISS CEL Netpbm format Potable Network Graphics PostScript Els fitxers d'aquest tipus tenen l'extensió: Tots stal-la - GIMP arpeta del menú Inicia On voleu crear les dreceres de l'aplicació?	
Adobe PhotoShop image Alias/Wavefront PowerAnimator Compuserve GIF Digital Imaging and Communications in Medicine Jasc PaintShopPro image KISS CEL Netpbm format Portable Network Graphics PostScript Els fitxers d'aquest tipus tenen l'extensió: Tots	
PostScript Els fitxers d'aquest tipus tenen l'extensió: Can stal: la - GIMP arpeta del menú Inicia On voleu crear les dreceres de l'aplicació?	
Els fitxers d'aquest tipus tenen l'extensió: Tots <enrere següent=""> Can stal·la - GIMP arpeta del menú Inicia On voleu crear les dreceres de l'aplicació?</enrere>	
< Enrere Següent > Can stal·la - GIMP arpeta del menú Inicia On voleu crear les dreceres de l'aplicació?	
Si voleu accedir a l'aplicació com un programa més del menú Inicia. Escolliu nom de carpeta on crear-hi les dreceres. Per a continuar, feu clic a Següent. Si voleu escollir una carpeta diferent, feu clic a Cerca.	ıun
GIMP	
Per a continuar, feu clic a Seguent. Si voleu escollir una carpeta diferent, feu clic a Cerca. Cerca No vull crear cap drecera en el menú Inicia.	



Un cop acabada l'instal·lació, ja tindreu una icona a l'escriptori, llesta per a executar l'aplicació:



També podeu executar el programa des de Inici | Programes | GIMP | Gimp 2

	Q	WinZip			
	l	Programes >	Accessoris	*	
\$100	3	Documents +	Aplicacions CD-ROM	۲	
	P	Configuració	Aplicacions DVD Aplicacions Generals	* *	
	P	Cerca +	Aplicacions Internet	•	
	?	Ajuda i suport tècnic	Aplicacions SGTI	*	
		Executa	Eines d'administració	}	
		Tanca la sessió de igene 1	🛗 Utilitats	+	
			GIMP	۲	💓 GIMP 2
1	O	Tanca			🔋 Readme

Primera execució

Durant la primera execució del programa, s'ha de completar la instal·lació, us recorda la llicència d'us del programa i, a continuació, us informa de l'estructura de carpetes que crearà per al funcionament correcte; accepteu ambdues finestres.



A continuació, us mostrarà el registre d'instal·lació on podeu veure, d'una manera molt gràfica, si s'ha produït algun problema durant el procés. La finestra següent us deixa

ajustar alguns detalls del rendiment (memòria Cau i directori d'intercanvi) i la resolució del monitor (per defecte, està marcat que l'obtingui automàticament). És aconsellable acceptar les opcions per defecte, aquests paràmetres es poden modificar des del mateix programa.

instal·lació d'usuari del GIMP	
Registre de la instal·lació de l'usuar	i
Sestà creant la carpeta 'C:[Documents and Settings](SENEORO), gimp-2.2/gtt/vc des de 'C:[Archivos de progr Sestà creant la carpeta 'C:[Documents and Settings](SENEORO), gimp-2.2/gtt/sc des de 'C:[Archivos de progr Sestà creant la carpeta 'C:[Documents and Settings](SENEORO), gimp-2.2/gtradients' S'està creant la carpeta 'C:[Documents and Settings](SENEORO), gimp-2.2/ghalents' S'està creant la carpeta 'C:[Documents and Settings](SENEORO), gimp-2.2/ghalents' S'està creant la carpeta 'C:[Documents and Settings](SENEORO), gimp-2.2/ghalents' S'està creant la carpeta 'C:[Documents and Settings](SENEORO), gimp-2.2/gtvrior1 S'està creant la carpeta 'C:[Documents and Settings](SENEORO), gimp-2.2/gtvrior1	ama\GIMP-2.2\e
<	2
La instal·lació s'ha completat correctament. Feu cic a "Continua" 🏾 🗶 cancel·la Instal·lació d'usuari del GIMP	Continua
La instal·lació s'ha completat correctament. Feu cic a "Continua" 🏾 🎘 Cancel·la Instal·lació d'usuari del GIMP Ajust del rendiment del GIMP	Continua
La instal·lació s'ha completat correctament. Feu cic a "Continua" & cancel·la Instal·lació d'usuari del GIMP Ajust del rendiment del GIMP Perquè el GIMP rendeixi de manera àptima, potser s'han d'ajustar alguns paràmetres.	Continua
La instal·lació s'ha completat correctament, Feu cic a "Continua"	
La instal·lació s'ha completat correctament, Feu cic a "Continua"	Continua Continua
La instal·lació s'ha completat correctament, Feu cic a "Continue" Cancel la Instal·lació d'usuari del GIMP Ajust del rendiment del GIMP Perquè el GIMP rendeixi de manera àptima, potser s'han d'ajustar alguns paràmetres. El GIMP utilitza una quantitat limitada de memòria per ermagatzemar les dades de la inatge, anomenada "Tile Cache", Us caldrà ajustar-ne la mida per encabir- la a la memòria. Tingues un compte la quantitat de memòria que utilitzen altres processos en execució. Mida de la memòria cau de mosàics: 128 Totes les imatges i les dades per desfer que no caben en la memòria mosàic s'escruten en un fitxer d'Intercarvi. Caldria pase-lo en un sistema de fitxers local amb prou espaillure (ajuns centeners de MB). Fin d'ajustar del sistema ("Itmp" o "/var/Itmp").	Continua
La instal·lació s'ha completat correctament, Feu cic a "Continua" Cancel la	Continua
La instal·lació s'ha completat correctament, Feu cit a "Continu"	MegaBytes

Quan el programa acabi d'iniciar-se us mostrarà la finestra del começament.



A continuació, la **finestra principal** del programa, amb la **barra de menús**, les **eines** i el **consell del dia**. Si no voleu que cada vegada que inicieu el GIMP us mostri el consell del dia, podeu desmarcar el quadre de verificació **Mostra un consell la propera vegada que s'iniciï el GIMP** i cliqueu el botó **Tanca**.

En un primer contacte amb el programa veureu que la seva interfície és una mica diferent a la dels programes que heu manipulat fins ara; es desplega com un conjunt de panells o finestres.



L'editor d'imatges Gimp

Pràctica IF26. Obrir i guardar imatges al Gimp.

- 1. Obrir el GIMP:
 - Feu doble clic a sobre de la drecera o aneu a Inici | Programes | GIMP.
 - Quan s'obri, el primer que us apareixerà és una pantalla com aquesta.

Equips, eines i llenguatge de la imatge fixa

En la part superior veieu la **barra de Menús**.

En la part central trobeu la **paleta d'eines** (selecció, sdició i dibuix). Si cliqueu sobre cada una de les opcions, us permet utilitzar-les. Si feu un doble clic obrireu les opcions d'eines de cada una d'elles (algunes són configurables).

A la part inferior esquerra hi ha la paleta de colors (de primer pla i de fons), i a la dreta teniu la Selecció de pinzells, patrons i degradat. W ELGIMP menús Extersions Fitxer Ajuda desplegables N T paleta d'eines 2 6.) pinzells, paleta patrons, de colors degradats

- 2. Recuperar un fitxer:
 - Aneu al menú Fitxer | Obre.... o Ctrl + O.
 - Immediatament s'obrirà una finestra on podreu cercar el nom d'un fitxer (disquet, CD o al disc dur de l'ordinador).

	Nom	▼ Modificat	Previsualitza
D:\	htm	09/09/2004	
) 2004matform_av (J:\)	🗟 cel1.jpg	03/03/2004	
	foto01.jpg	03/03/2004	The Dearston
	foto02.jpg	03/03/2004	Contraction of the
	a foto03.jpg	03/03/2004	
	a foto04.jpg	03/03/2004	10
	a foto05.jpg	03/03/2004	foto08.jpg
	a foto06.jpg	03/03/2004	576 x 768 pixels
	a foto07.jpg	03/03/2004	RGB, Una capa
	foto08.jpg	03/03/2004	
	foto09.jpg	03/03/2004	
	of foto 10.jpg	03/03/2004 🗾	
Afepeix Suprimeix	Tots	els fitxers	
💠 Дберех 🛛 👄 Биргілех	foto07.jpg foto08.jpg foto09.jpg foto10.jpg	03/03/2004 03/03/2004 03/03/2004 03/03/2004	

Trieu un fitxer de la carpeta: materials\clips\imatge_fixa\acdsee (fotos)

- Assenyaleu el fitxer i veureu, a la dreta, una presentació preliminar de la imatge.
- Premeu Obre o bé feu dos clics amb el botó esquerre del ratolí a sobre del nom del fitxer.
- Un cop s'obri el fitxer, us apareixerà en una nova finestra la imatge seleccionada.
- 3. Desar una imatge:
 - Aneu al menú Fitxer i, quan es desplegui, veureu que us apareixen diferents possibilitats: Desa, Anomena i desa..., Desa una còpia... i Desa com a plantilla...

Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)

<u>G</u> uardar	Ctrl+S
G <u>u</u> ardar como	F12
Guar <u>d</u> ar copia como	Ctrl+F12

- L'opció Desa guarda el fitxer amb el mateix nom i format que tenia abans d'obrirlo i només emmagatzema la imatge amb els canvis que s'hagin fet fins aquell moment. Atenció amb aquesta opció, ja que la imatge original es perdrà: heu desat la que teniu en pantalla. Això és important tenir-ho en compte ja que, si esteu fent canvis en una imatge i l'heu d'utilitzar diversos cops, quan la deseu perdreu l'original. Per evitar això, heu d'utilitzar les altres dues opcions Anomena i desa... i Desa una copia...
- L'opció Anomena i desa... us permet desar el fitxer canviant-li el nom, la carpeta i l'extensió (format) de la imatge.

Trieu ara l'opció Anomena i desa...

 A la finestra Anomena i desa..., i Selecciona tipus de fitxer (Per extensió), podreu escollir el format amb el qual la voleu desar (XCF, PNG, JPG, BMP, GIF, TIF,...).

Cliqueu a 🗏 i apareixerà una subfinestra on podreu seleccionar el format de la imatge.

Tipus de fitxer	Extensions
Per extensió	2
✓ GIMP XCF image	xcf
Imatge PIX d'Alias Wavefront	pix,matte,mask,alpha,als
Animació FLIC d'Autodesk	fli,flc
fitxer bzip	xcf.bz2,bz2,xcfbz2
Codi font C	c
Capçalera del codi font C	h
Imatges digitals i comunicacions en medicina	dcm,dicom
Imatge Postscript encapsulada	eps

XCF és el format de GIMP i té certs avantatges quan esteu treballant de forma avançada, ja que manté totes les propietats que tenia la imatge en pantalla.

Si voleu desar en format JPG o GIF (formats molt usuals) en cas de no haver-hi cap problema, us apareixerà un quadre de diàleg (segons sigui GIF o JPG),

💓 Desa en format GIF	<u>- 🗆 ×</u>
Opcions del GIF	
Comentari del <u>G</u> IF: ACD Systems Digital Imaging	
Opcions del GIF animat	
🔽 Bude infinit	
Retar_d entre marcs quan no estigui especificat: 🛛 🛛 🚆 mil·lisegons	
Disposició del marc quan no estigui especificada;Tant s'hi val	
🎯 Ajuda 🏾 🦑 Qancel·la	acord
💓 Desa com a JPEG	
Qualitat: 85	•
Mida del fitxer: desconeguda	
🦳 Mostra la <u>p</u> revisualització en una finestra d'imat <u>o</u>	je
⊞ Opcions <u>a</u> vançades	
[i] Ajuda 🛛 💥 ⊆ancel·la 🖉 D'acord	3

Si en lloc d'això, us apareix el quadre **Exporta un fitxer** (segons sigui GIF o JPG):



aleshores us caldrà canviar el mode de la imatge.

- L'opció Desa una copia... us permet fer una còpia del fitxer amb què treballeu en pantalla, com si d'una còpia de seguretat es tractés. La diferència amb els altres dos tipus és que, mentre Anomena i desa... us canvia el nom i el format del fitxer actiu en pantalla (si li heu canviat el nom a la finestra de Anomena i desa...), Desa una copia... us continua mantenint en pantalla el nom del fitxer obert inicialment, encara que li canvieu el nom.
- L'opció Desa com a plantilla... us permet desar el fitxer amb què esteu treballant com a una plantilla.

Pràctica IF27. Utilització de les eines bàsiques del Gimp

Aquesta pràctica pretén que us familiaritzeu amb el funcionament del programa GIMP, que us servirà per pintar, editar i retocar les vostres imatges. La filosofia de funcionament de gran part d'editors d'imatges és similar, per la qual cosa un cop hagueu après el funcionament bàsic d'un editor gràfic, fàcilment podreu treballar amb qualsevol altre editor d'imatges d'ús generalitzat. Els editors d'imatges us ajudaran a crear, combinar i retocar imatges utilitzant, en molts casos, gran part de les eines de dibuix que tenen els programes de dibuix com el MS Paint. És en aquest sentit que tenen semblances, encara que són més potents els editors gràfics. Això no obstant, no us ha de fer perdre els objectius, ja que els editors gràfics poden ser massa complicats per fer dibuixos senzills.

- 1. Executeu el programa GIMP.
- 2. Us apareixerà la pantalla inicial de l'aplicació que anomenem *finestra principal* (caixa d'eines):

101

Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)



A la part superior trobeu els **menús** (**Fitxer**, **Extensions** i **Ajuda**). Cada un d'ells conté altres submenús que us permetran executar diferents accions, que anireu aprenent.

Si aneu a **Fitxer | Preferències** podeu introduir totes les que desitgeu per al vostre treball.

The second se	Loop products	
Graella per defecte	Nova imatge	Res
 Interficie Tema Sistema d'ajuda Opcions de l'eina Cauxa d'eines Finestres d'imatges Aparença Titol i estat Visualització Dispositus d'entrada: Controladors d'entrada Gestió de finestra Entorn Carpetes 	Plangila: Mida de la imatge Amglada: H00 Alçada: 300 pixels Image: T2 ppp. Color RGB Opcions avançades Resolució X; 72,000 pixels,/in Egpai de color Color RGB Qmple amb: Color de fons Comentari Created w/th The GIMP	▼

A la part central hi ha la **paleta d'eines**, en la qual trobareu les eines de dibuix, de selecció, de transformació, filtres,... Per poder utilitzar-les només us cal clicar damunt; a més, us permet accedir, mitjançant un doble clic de ratolí a sobre, a la configuració concreta de cadascuna d'elles.

Selecció de rectangle	-
🐡 Selecció d'el·lipse	Perspectiva
🔗 Selecció lliure	
🔨 Selecció difusa	
Selecciona per color	Mescla
V Tisores	💋 Llapis
Camins	J Pinzell
Capturador de color	🦲 Goma d'esborrar
Augmenta	X Vaporitzador
	🕖 Tinta
Facanca i canvia la mida	😤 Clona
Sira	💩 Convolve
Escala	Taca
Retalla	💣 Esvaeix/crema

Equips, eines i llenguatge de la imatge fixa

A la part inferior s'hi ubica, a l'esquerra, la **paleta de colors** (de primer pla i de fons) i, a la dreta, la Selecció de **pinzells, patrons i degradat**.



3. Obriu la imatge *Lleida084* de la carpeta **materials\clips\imatge_fixa\acdsee** del DVD de materials de formació; se us obrirà una finestra nova.

Per augmentar o disminuir la grandària en pantalla de la imatge, podeu utilitzar el

zoom. Cliqueu l'eina lupa i en combinació amb les tecles "+" i "-" podeu augmentar o disminuir la imatge situant-vos-hi a sobre. També ho podeu fer amb l'eina **de percentatge d'augment** que trobareu a la part inferior de la nova finestra.



Una tercera opció és anar al menú **Visualització | Finestra de navegació** de la nova finestra; s'obrirà una nova finestra interactiva on podreu aplicar un determinat nivell de visió i navegació, lliscant el ratolí per dins d'aquesta finestra o fent lliscar el nivell de zoom de la part inferior.

Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)



Com tenir informació d'una imatge

Per saber algunes característiques d'una imatge oberta en una finestra només cal que aneu a l'opció **Finestra d'informació** del menú **Visualitza**.

<u>V</u> isualitza	Imatge	<u>C</u> apes	Eines	Diàlegs	Filtres
Nova	vista				
✓ Punt a	a punt				
<u>Z</u> oom	(88%)				•
Q Encon	geix el <u>c</u> or	ntorn		C	trl+E
Pantal	lla comp <u>le</u> t	ta			F11
💡 Finest	ra d <u>'i</u> nforn	nació		Maj+0	Ctrl+I
+ Finest	ra de na <u>v</u> e	egació		Maj+C	trl+N

Us apareixerà un quadre de diàleg on trobareu tota la informació recopilada

Equips, eines i llenguatge de la imatge fixa



Girar la imatge

Si heu fet una foto amb la càmera en posició vertical, un cop l'heu oberta amb el GIMP l'haureu de girar; com ho podeu fer ?



Només cal que activeu l'opció *Gira 90 graus (horari)* des del menú **Imatge | Transforma**.

També ho podeu fer

amb l'eina *girar* to seleccionant-la des de la caixa d'eines.



Voltejar una imatge respecte un eix de simetria

Imagineu-vos que teniu una imatge d'una persona que mira cap a un costat i voleu que miri cap a la direcció oposada; com ho fareu ?



Seleccioneu l'eina *voltejar* de la caixa d'eines o des del menú **Eines | Eines de Transformació** i cliqueu damunt la imatge; si voleu que ho faci verticalment, heu de clicar mentre premeu la tecla Control.

Pràctica IF142. Modificar les dimensions d'una imatge

Quan obriu una imatge, automàticament el GIMP la fa més petita perquè ocupi només l'espai d'una finestra. Realment, la imatge no ha canviat de mida, només és un efecte de visualització. El GIMP fa un zoom per poder veure tota la imatge. A la capçalera de la finestra es mostra la mida real de la imatge (640 x 480 píxels, per exemple).



- 1. Obriu el GIMP des de la icona de l'escriptori.
 - 1. Des del menú Fitxer premeu l'opció Obre....
 - 2. Cerqueu el directori de treball ...\fitxers\ifix\digital\fotos del CD.
 - 3. Seleccioneu el fitxer *foto08* i feu-hi un doble clic; s'obrirà en una finestra nova.

- 4. Des del menú **Imatge** premeu l'opció **Escala la imatge** (també ho podeu fer amb el botó dret del ratolí, damunt la imatge).
- 5. A la finestra de diàleg hi trobareu les dimensions reals actuals

foto08.jpg-13		
1ida de la imatge		e-
Amplada: 576 🗣	píxels 🔻	
576 x 768 pixels Resolució X: 72 000		
Resolució <u>Y</u> : 72,000	píxels/in 🔻	
Qualitat		
Interpolació: Lineal		[▼
I <u>n</u> terpolació: Lineal		[•
	100 C	

que podreu anar modificant proporcionalment (amb el cadenat) o no (). Us pot ajudar el fet de poder canviar la unitat de mesura:

	píxels	-
	percentatge	
Ā	polzades	
ł	mil·límetres	-
l	punts	
l	piques	
	Més	

Una altra opció, i potser la més intuïtiva, és la de modificar les dimensions de la imatge en funció de la mida d'impressió (**Imatge | Mida d'impressió...**), ja que s'acostuma a treballar sobre paper. Penseu que un DIN A4 fa 21 x 30 cm aproximadament, i a partir d'aquí establiu les dimensions que vulgueu.

Mida d'impre	essió	
Am <u>p</u> lada:	20,320	
Al <u>ç</u> ada:	27,093 Centimeters V	
Resolució <u>X</u> :	72,000	
Resolució <u>Y</u> :	: 72,000 🖨 🖤 píxels/in 🛛 🔻	

En cas que només us interessi una part de la imatge podeu utilitzar l'eina que us permetrà escapçar-la o canviar-li la mida, podent definir l'acció en el diàleg que se us obrirà

	Equips, eines i llenguatge de la imatge fixa
💓 Escapça i canvia la mida	
/ Informació d'escapcat i	canvi de mida

Origen X:	256	\$					
Origen Y:	89	‡ p	x [·	-			
Amplada:	234	1					
Alçada:	154	¢ p	ĸ I.	-			
Relació d'aspecte:	1,52						
	Des de la	selecció	l.		encon	geix	

IF143. Modificar les dimensions de l'àrea d'una imatge

Per què cal modificar la tela de base (oli)? Perquè, sovint, a dins d'una imatge es vol posar una altra d'enganxada o afegir-hi un text, i no hi ha prou espai. Aquesta eina resultarà fonamental.



- 1. Obriu el GIMP des de la icona de l'escriptori.
 - 1. Des del menú Fitxer, premeu l'opció Obre...
 - 2. Cerqueu el directori de treball ...\fitxers\ifix\digital\fotos del CD de materials de formació.
 - 3. Seleccioneu el fitxer *foto08* i feu-hi un doble clic; s'obrirà en una nova finestra.



4. Des del menú Imatge premeu Mida de la imatge...

Image	Capes	Eines	Diàlegs	Filtres	Funcion
	lica				Ctrl+D
Mod	e				
Tran					

La pantalla de diàleg per modificar les dimensions us permet treballar des de dues

vessants: en píxels i en percentatge, i de forma proporcional o no amb 📰 o

() () () també us permet desplaçar la imatge, sobre els eixos X i/o Y, per tal de situar-la on creieu convenient.

🝻 Defineix mida de la imatge	
Defineix mida de la imatge foto08.jpg-19	
Mida de la imatge Amplada: 573 ♀ Algada: 768 ♀ 576 x 768 póxels ▼ 72 ppp	
Desplaçament ½: 0 Y: 0 ♥ píxels	
Og Ajuda X ⊆ancel·la Image: Canvia	la <u>m</u> ida

IF144. Els Modes de color

Els modes RGB o indexats fan referència a la forma en què es desen els colors dels píxels de la imatge.

Les imatges indexades pesen poc perquè només tenen una paleta de 256 colors, i per això no són la millor forma de treballar amb fotografies. Per tant, és millor trebalar amb RGB, on, per cada píxel, es defineix quin color es vol (de colors n'hi ha milions).

Allò que veiem en un monitor és la barreja de diferents quantitats de vermell, verd i blau (RGB); per això, els colors els podeu representar per tres números on la quantitat de cadascun es pot representar per un número i una escala. L'escala va des de 0 fins a 255, en què el 000 és el negre i 255 és el blanc.

- 1. Obriu el GIMP.
- 2. Des del menú Fitxer premeu l'opció Obre....
- 3. Cerqueu el directori de treball materials\clips\imatge_fixa\imatge_digital.
- 4. Seleccioneu la Lleida84 i feu-hi un doble clic.
- 5. Des del menú Imatge trieu l'opció Mode:
 - Canvia a mode RGB

Imatge	<u>C</u> apes	Eines	Diàlegs	Filt <u>r</u> es	Funcions	5
	lica				Ctrl+D	
Mod	le				×	RGB
Tran	nsforma				+	Escala de grisos
PMida de la imatge						Indexat

Només cal que aneu al menú Imatge | Mode i trieu l'opció RGB.

Canvia a mode indexat
Canviar a indexat és una més complicat; cal que aneu igualment al menú **Imatge | Mode** i triar l'opció **Indexat** perquè us aparegui el diàleg per indexar la imatge

Equips, eines i llenguatge de la imatge fixa

📕 Conversió a col	ors indexats	_ 🗆 🗙
Converteix Lleida084.gif-21	imatge a colors indexats	and the
Mapa de colors		
🖲 Genera la pa	leta òptima:	
Nombre <u>m</u> àxi	im de colors: 256 🚔	
🔘 Utilitza la pal	eta optimitzada per al web	
🔘 Utilitza la pale	eta blanc i negre (1-bit)	
C Utilitza la pale	eta personalitzada eb	
Suprimer	x els colors no utilitzats de la paleta final	
S'està retallant		
Tramat <u>d</u> e color	Tramat de color Floyd-Steinberg (normal)	[•
Aplica també	el tramat a la <u>t</u> ransparència	
🔯 Ajuda	🗶 Cancel·la	₽ <u>D</u> 'acord

Accepteu els valors per defecte.

Escala de grisos

Imatge	<u>C</u> apes	Eines	Diàlegs	Filtres	Funcion	s
	lica				Ctrl+D	500,
Mod	e				×	RGB
Trar	nsforma				•	Escala de grisos
₽± Mida	a de la ima	atge				Indexat

La manera més ràpida de passar una imatge a blanc i negre és seleccionar el mode **Escala de grisos** des de **Imatge | Mode | Escala de grisos**. Aquesta opció transforma la imatge en una altra de 8 bits per canal.

Una altra forma és des de **Capes | Colors | Desatura:** així la imatge continua tenint tres canals de colors, amb valors idèntics (raó per la qual apareix en escala de grisos)

Modes de barreja

<u>D</u> iàlegs	Filtres	Funcions		
Crea	a nou <u>d</u> es	splegable	Þ	Capes, canals i camins
S Opcions de l'eina		Pinzells, patrons i degradats		

A la opció Capes, canals del menú Diàlegs | Crea nou desplegable trobareu el botó Mode

Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)



que presenta un desplegable on trobareu una llarga sèrie de modes per a canviar alguna de les característiques del color de la imatge.

IF146. Seleccionar i retallar part d'una imatge. Tipus de seleccions

Fer seleccions i retallar esdevé una de les parts més importants d'un programa d'edició d'imatges, juntament amb el treball per capes. De la varietat de selectors i de la seva fiabilitat depèn, en bona part, la qualitat del programa.

Les seleccions permetran treballar amb zones més concretes de les imatges, ja que moltes de les eines del programa i tots els filtres treballen sobre seleccions.

Per localitzar les eines de selecció ho podeu fer de diferents formes:

accedint-hi per la caixa d'eines:

<u>Fitxer</u> E <u>x</u> tensions <u>Aj</u> uda						
	-	P	1	떙	N.	
13	ß	Q	Å	÷	1	
₽;		Þ			T	
\$ 7		0	4		L	
Ø	පී	۵	(sel	ď		

(si feu doble clic damunt qualsevol d'elles, s'obrirà el menú d'opcions de l'eina)

• o bé, anant al menú Eines | Eines de selecció



(podeu fer el mateix amb el botó dret del ratolí damunt la imatge o clicant sobre el triangle situat a l'esquerra del regle horitzontal:



Bàsicament, el GIMP ofereix tres tipus de selectors: els geomètrics, els manuals (mà lliure) i els de gamma de colors:

Els selectors geomètrics



L'eina de selecció rectangular permet seleccionar regions rectangulars o quadrades d'una imatge. És molt útil en l'ús selectiu de filtres i gradients, per delimitar les vores i per emmarcar.

Quan seleccioneu una zona, podeu moure-la fàcilment polsant amb el ratolí (apareixerà

una imatge en forma de fletxes en la part inferior dreta del cursor) damunt la zona seleccionada i arrossegant-la fins al nou lloc que li voleu assignar: només cal clicar fora de la zona seleccionada per a fixar-la en la ubicació nova.



L'eina selecció d'el·lipse permet seleccionar regions el·líptiques o circulars. Com l'eina de selecció rectangular, és molt útil per a emmarcar; també s'usa en seleccionar formes que per si mateixes són el·líptiques o circulars.

Selectors de mà lliure



Anomenada Ilaç (eina de selecció Iliure), permet seleccionar regions a mà alçada, com per exemple zones irregulars d'una imatge. No s'ha d'utilitzar per a treballs fins de selecció. És la millor eina de selecció de zones més vastes.



L'eina de selecció tisores intel·ligents permet seleccionar regions que anem marcant punt a punt. Bona per a seleccions de formes de vores no llises.

Els selectors de gamma de colors



La vareta màgica (eina de selecció difosa) permet seleccionar regions contínues. Podeu seleccionar formes complexes i de diferents colors només mantenint premuda la tecla de majúscules mentre aneu clicant per afegir àrees contínues.



L'eina de *selecció per color* permet seleccionar regions per color. La més útil per fer seleccions en les imatges que tenen diferents zones amb un color gairebé uniforme.

Atenció: les imatges idònies per a treballar amb els selectors de gamma de colors són RGB.

El llindar o tolerància: quan s'activa qualsevol dels selectors de gamma de colors, al quadre de les opcions de l'eina apareix el llindar: concepte que mesura la proximitat de colors. Un llindar baix farà que el selector seleccioni només els colors gairebé iguals als del punt on s'ha activat; un llindar alt ampliarà la gamma de colors propers al primer i l'àrea seleccionada serà més gran. Cal trobar l'equilibri just.

💓 Opcions de l'eina	
Selecció difusa	• ×
Mode: 📕 🛄 💽 💷	
🔽 Suavitzat	
🗖 Suavitza vores	
S'està cercant colors similars	
Selecciona àrees transparents	
	15,0 🗘
	2

Opcions de les eines de Selecció

Una opció comuna a totes les eines de selecció és la de **Suavitzar vores**, per arrodonir o no les cantonades de la selecció. Permet introduir un radi per píxels.

Suavitza vores	
Radi:	7,5

Una altra opció, comuna a les seleccions geomètriques, és poder configurar una selecció lliure, una mida fixa o bé amb una relació d'aspecte fixat.

Selecció lli	ure	
Mida fixad Relació d'a	a Ispecte fixat	
Amplada:	9,000	\$
Alçada:	₿,000	\$ cm

Si manteniu pressionada la tecla de majúscules mentre feu una selecció geomètrica, aquesta canvia, respectivament, a una forma quadrada o rodona.

- 1. Obriu el GIMP.
- 2. Des del menú Fitxer premeu l'opció Obre...
- 3. Cerqueu el directori de treball materials\clips\imatge_fixa\imatge_digital.
- 4. Seleccioneu la imatge *Lleida84* i feu-hi un doble clic.
- 5. Seleccioneu una part de l'edifici de la Seu Vella de Lleida amb el selector rectangular, clicant en el lloc on voleu començar la selecció i arrossegant el cursor fins el lloc on voleu acabar-la.

Equips, eines i llenguatge de la imatge fixa



L'àrea seleccionada queda emmarcada amb línies discontínues que es desplacen al voltant de la imatge (selecció flotant).

- 5. Des del menú Edita trieu l'opció Retalla, Copia o Copia al porta-retalls.
- 6. Obtindreu una nova imatge, des del menú Edita | Enganxa com a nou:



IF147. Seleccions per gamma de color

Com ja s'ha dit anteriorment, la *vareta màgica* ens permet seleccionar regions contínues mitjançant la informació del color que ens donen els píxels. Per la seva part el



permet seleccionar regions per color.

L'únic secret que posseeixen aquestes eines radica a experimentar el valor de llindar o tolerància.

El llindar marcarà la quantitat de diferència entre colors que es vol que sigui aplicada, o la similitud que un valor de píxel ha de tenir per ser seleccionat. Com menys valor (proper al 0) els valors són propers; com més valors (el límit és 255), els valors seran més llunyans i la selecció serà més àmplia.

Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)

- 1. Obriu el GIMP.
- 2. Des del menú Fitxer premeu l'opció Obre...
- 3. Cerqueu el directori de treball materials\clips\imatge_fixa.
- 4. Seleccioneu la imatge *tele.gif* i feu-hi un doble clic.
- 5. Activeu la vareta màgica sobre el blau de la tele, amb un llindar igual a 10. Per suprimir la selecció feta, aneu al menú **Edita** i l'opció **Retalla**.



Mantenint la tecla de majúscules pressionada, si aneu clicant a diferentes zones de la imatge, anireu sumant les diferents seleccions; si mantenim pressionada la tecla de control, anireu restant seleccions.

IF148. Retallar una part de la imatge

Hi ha una gran diversitat de treballs que es poden fer amb tècniques tant senzilles com retallar i enganxar.

Abans de fer-les servir, és aconsellable tenir present, per exemple, que un dibuix amb el fons uniforme (blanc) serà molt fàcil de retallar.

L'exemple proposat en aquesta pràctica va en aquesta direcció.

- 1. Obriu el GIMP.
- 2. Des del menú Fitxer premeu l'opció Obre...
- Cerqueu el directori de treball ...\fitxers\ifix\digital\imatges del DVD de materials de formació.
- 4. Seleccioneu el fitxer marina i feu-hi un doble clic; s'obrirà en una finestra nova.
- 5. Amb la vareta màgica seleccioneu el color blanc del fons.

Equips, eines i llenguatge de la imatge fixa

	'50. 		
U P	<u>F</u> itxer		
111	Edita		
1 <u>111</u>	<u>Vi</u> sualitza		
0	Imatge		[
	Eines Diàlegs Filtres Funcions	Caixa d'eines Colors per defecte D ☆ Intercanvia els colors X	6
		Eines de <u>s</u> elecció	
-		Eines de <u>pi</u> ntura	ecció de <u>r</u> ectangle R
2		Eines de transformació 🕨 🏶 Sel	ecció d <u>'e</u> l·lipse E
5-		Eines de <u>c</u> olor	ecció <u>l</u> liure F
		(Camins B 🔨 Se	ecció <u>d</u> ifosa Z
+		Capturador de color O 😷 Sel	ecciona per <u>c</u> olor Maj+O
1		Augmenta 🛞 Tis	ores <u>i</u> ntel·ligents I

7. Aneu al menú Selecciones i premeu l'opció Invertir.

Selecciona	<u>Vi</u> sualitza	<u>I</u> matge	<u>C</u> apes E
Tot			Ctrl+A
× <u>R</u> es		Ma	aj+Ctrl+A
🚺 Inverte	ix		Ctrl+I
C Elota		M	ai+Ctrl+i

Amb aquesta acció deixeu de tenir seleccionada la zona blanca i teniu seleccionada la figura.

- 8. Per copiar-la podeu anar al menú Edita | Copia.
- 9. Aquesta imatge retallada la podreu enganxar a sobre d'una altra o a sobre d'ella mateixa.

(Aquest últim pas es farà a la pràctica següent.)

En una pràctica anterior ja s'havia dit que en cas que només us interessi una part de la

imatge, la podeu aconseguir utilitzant l'eina que us permetrà escapçar-la o canviarli la mida podent definir l'acció en el diàleg que se us obrirà.

💓 Escapça i canv	ia la mida	1					- O ×
J Informació fote07.jpg-107	d'escaj	pçat i ca	anvi de	mida			*
Origen X:	256	\$					
Origen Y:	89	Ф р	< ∫▼	1			
Amplada:	234	4					
Alçada:	154	p:	< 🔍	1			
Relació d'aspecte:	1,52	e					
]	Des de la	selecció		1	encongeb		
-	1	200000	-1	and the second		1	1
C Ajuda	1.0	X Cance	el·la	E#Icar	tvia la <u>m</u> ida	J E	scapça

IF149. Enganxar com a imatge nova o com a capa

El treball amb capes

El treball amb capes suposa un dels passos més importants en el treball dels entorns gràfics.

Cada capa és una superfície independent de les altres sobre la qual es pot treballar de forma independent.

Aquesta independència us permetrà moure i ordenar els elements que confegiran les composicions, i podreu, en tot moment, desplaçar lateralment i ordenar verticalment cadascun dels elements (capes).

De la comprensió i la facilitat d'ús d'aquest apartat, dependrà, en bona mesura, la qualitat i la creativitat dels vostres treballs.

Què és una capa?



Per fer un símil fàcil de comprendre, direm que una capa és un acetat transparent sobre el qual hi ha un dibuix o una foto.

Cada nova capa serà un nou acetat amb nous elements.

Si superposeu tots els acetats, és a dir, totes les capes, podreu veure el resultat conjunt de totes les figures com si es tractés d'una sola imatge.

Aquests acetats, o capes, podreu moure'ls lateralment per desplaçar les figures dins el pla, o bé podreu ordenar-les aleatòriament de dalt a baix perquè la imatge desitjada es vegi en primer pla, i a darrere, la del segon, i així successivament.

Quan el resultat conjunt sigui satisfactori, fusionareu les capes i el resultat serà un sol grafisme.

Vegeu alguns exemples:



Es poden distingir diverses capes: la torre, cada nena, el cel, els braços de la torre, el terra.





Les bicis són dues capes, la torre una altra i el paisatge una altra.

Quins avantatges té el treball per capes ?

Les imatges anteriors no haurien estat possibles sense les capes.

El treball per capes fa que es pugui actuar de forma independent en cada capa per ajustar la dimensió, el color i la posició dels elements d'una capa, sense que aquests canvis afectin la resta de la imatge.

Quines dificultats té el treball per capes ?

El treball per capes no resulta difícil, tot i que al principi us descol·loqui una mica el fet de treballar sobre superfícies transparents.

Abans de poder actuar sobre una capa determinada, l'haurem de seleccionar o activar (més endavant s'explica com ho podeu fer)

- 1. Continueu el treball des del mateix punt on heu acabat la pràctica anterior.
- 2. Des del menú Fitxer premeu l'opció Obre...
- 3. Cerqueu el directori de treball ...\fitxers\ifix\digital\fotos del DVD de materials de formació.
- 4. Seleccioneu el fitxer foto07 i feu-hi un doble clic; s'obrirà en una finestra nova.
- 5. Des del menú Edita, obriu l'opció Enganxa.

*foto07.jpg-29.0 (RGB, 2 capes) 768x576 _____X Eitxer Edita gelecciona Visualitza Imatge Capes Eines Dialegs Filtres Filtres

Equips, eines i llenguatge de la imatge fixa

6. Aneu a **Diàlegs | Crea un nou desplegable | Capes, Canals i Camins** i veureu que la imatge enganxada figura com a Selecció flotant (Capa enganxada), la qual cosa significa que encara no està fixada com a capa nova, i així poder modificar-la de forma independent. Per a que quedi fixada com a capa nova, ho heu de fer des de **Capes | Nova**

capa... o bé clicant el botó Nova capa... del quadre Capes, Canals i Camins

🥁 Cape	es, Can 007.jpg	als, Car -29	nins, Do	esfés ∫ ↓	_ _ × Automàtic
Capes Mode: Opacitat	Norm	nal]	 X X
•		Se (C	lecció flo apa engi ons	anxada)	
	企	\$	4	J	9

Fixeu-vos com ara ha canviat l'etiqueta de la imatge enganxada, que ara ja s'ha constituït com a capa (Capa enganxada) i ja podeu modificar-la de forma independent.

Fixeu-vos, també, que a cada capa se li assigna una imatge petita (*thumbnail*) i que s'ordenen segons les aneu incorporant. El seu ordre es pot canviar prement el botó esquerre del ratolí i arrossegant-la fins al lloc que li vulgueu atorgar. A l'esquerra del

thumbnail podeu veure l'eina de visibilitat ^(C) que us servirà per a fer visible o no la capa sobre la qual actueu.

7. Observeu que el dibuix queda massa gran i, per tant, cal reduir-lo. Per fer-ho, primer haureu de seleccionar la capa sobre la qual voleu actuar, clicant a damunt, en el quadre de diàleg de **Capes**

Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)

Cape	s, Canal 07.jpg-29	s, Can)	nins, De	sfés ∫∓	<u> </u>
Capes Mode: Opacitat:	Normal	≫		•] 	 ▼ 100,0 ▼
0		Ca	pa enga <mark>ns</mark>	nxada	
		₽	Ð	Ÿ	8

8. Aneu al menú **Capes** i trieu **Escala la capa...**. Poseu uns valors aproximats als de la figura per reduir la imatge.

Capa eng	la capa panxada-65	a (foto07.jp	9)	~
Mida de la	сара	~	/	
Amplada:	221			
Al <u>ç</u> ada:	508		píxels	[-
	221 x 508 ; 72 ppp	póvels		

9. La imatge queda acabada. Si encara voleu moure la figura (Capa enganxada), ho podeu fer amb l'eina



- 10. Repetiu el procés i afegiu una capa nova retallant la imatge *soldat* del directori\fitxers\ifix\digital\imatges.
- 11. Si tot ho heu fet com cal, tindreu una imatge com aquesta.

Equips, eines i llenguatge de la imatge fixa



12. Guardeu-la a la vostra carpeta de treball amb el nom de treballcapes1.xcf

IF150. Modificació d'una capa

Per modificar les capes, heu de tenir visible el quadre de diàleg **Capes, Canals i Camins** i, així, poder seleccionar en tot moment la capa on voleu treballar. Recordeu que els canvis efectuats a una capa no afecten les altres.

Si no el teniu visible, ho podeu fer des del menú Capes | Crea un nou desplegable | Capes, Canals i Camins.

<u>D</u> iàlegs	Filtres	Funcions		
Crea	a nou <u>d</u> es	splegable	Þ	<u>C</u> apes, canals i camins
Gpcions de l'eina		Maj+Ctrl+T	Pinzells, patrons i degradats	

En la paleta de capes que us apareix, es recullen tota una sèrie de eines noves i podreu accedir a tot un seguit de funcions; les més importants poden ser:

🔌 Capes, Canals, Camins, Desfés 📃 🔲 🗙
foto07.jpg-29
6 5 1/2 1
Capes 🔳 🕅
Mode: Normal 🔽 🔽
Opacitat: 100,0 🗬
👁 Capa enganxada#1
👁 🧱 Capa enganxada
Fons Capa Activa
Veure / Ocultar
Canvi ordre
capes Duplicar Capa
Nova capa capa

El fet de tenir-la oberta us ajudarà a situarvos.

Si voleu, podeu canviar el nom de les capes fent clic amb el botó dret del ratolí i activant **Edita atributs de la capa...**

Edició dels atributs de la capa

X Cancel·la

Capa enganxada-65 (foto07.jpg)

- 🗆 ×

D'acord

Atributs de la capa

Nom de la capa: Marina

Ajuda



En aquest nou quadre de diàleg podeu canviar el text del nom de la capa; aquesta acció també és possible escrivint directament al damunt de la capa si hi feu un doble clic de ratolí.





Altres funcions que també heu de conèixer són:

- El **grau d'opacitat**, que, amb valor 0, fa la imatge transparent;

- Protegir la transparència; estant activada, no podreu modificar res a la capa tret de les zones on ja hi hagi imatge;

- **Protegir una capa** de modificacions (eina anomenada **àncora**)

Des del menú de **Capes** podreu accedir, en part, als mateixos comandaments que des de la paleta. Hi ha un seguit de comandaments sobre els quals val la pena incidir per la seva importància:

- **Nova capa...** us permetrà crear una capa nova.
- Suprimeix la capa, us permetrà eliminar una capa no desitjada.
- Duplica la capa, us farà una còpia de la capa activa.
- Pila, us donarà pas a diferents opcions que us permetran ordenar les capes.
- Fusiona al capdavall, converteix la capa seleccionada i la immediatament inferior (dues capes) en una sola capa.
- 1. Obriu la imatge **treballcapes1.xcf**, que havíeu desat en la vostra carpeta de treball en l'exercici anterior.
- 2. Obriu el quadre de diàleg de Capes, Canals i Camins.

120

- 3. Canvieu el nom de les dues capes (marina i soldat) que havíeu afegit.
- 4. Ara feu dues modificacions a la capa enganxada #1 (soldat):

- Seleccioneu la capa corresponent al soldat. Premeu l'opció Volteja horitzontalment del menú Capes | Transforma.
- 2. Ajusteu la brillantor i el contrast del soldat des del menú Capes | Colors | Brillantor-Contrast....



- 5. Quan s'han fet totes les modificacions i la imatge és prou satisfactòria, es poden fusionar les capes, i tot plegat queda com una sola imatge. Per fer-ho, cal que obriu el menú **Capes** i trieu **Fusionar al capdavall**. Feu això dues vegades a partir de tenir seleccionada la darrera capa.
- 6. Després de fusionar les capes, guardeu el nou treball amb el mateix nom però en format JPG. Recordeu que, en donar la ordre, us sortirà un avís d'exportació del fitxer a un altre format.

Pràctica IF181. Seleccions lliures (a mà alçada)

Les seleccions són el punt de partida bàsica de totes les manipulacions d'imatge.

El GIMP, com tots els editors, ofereix un ampli ventall de formes de seleccionar.

Les seleccions bàsiques són de forma geomètrica i de forma lliure. Hi ha també seleccions per colors.

Com ja s'ha dit abans, per localitzar les eines de selecció ho podeu fer bé accedint-hi per la caixa d'eines o bé, anant al menú **Eines | Eines de selecció**



I, finalment, hi ha la possibilitat de fer una selecció de tot el que es veu en imatge:

Selecciona	<u>Vi</u> sualitza	Imatge	<u>C</u> apes	Ē
[]] <u>T</u> ot			Ctrl+A	

De totes les seleccions, la més útil és la lliure (a mà alçada). Amb ella es poden solucionar la majoria de les seleccions amb un grau de correcció molt alt.

Per activar-la, premeu l'eina de la caixa d'eines. Si feu un doble clic damunt l'eina, s'obrirà el diàleg de les seves opcions:

Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)



Un cop activada l'eina, cal prémer, amb el botó esquerre del ratolí, sobre el punt inicial de la selecció i deixar anar en el mateix lloc, després de resseguir tota la zona que voleu seleccionar.



Un cop feta la selecció, es pot copiar, moure, etc.

Pràctica IF184. Els filtres

Els filtres els trobareu dins del menú **Filtres**. El GIMP disposa d'un seguit de filtres que es poden aplicar de forma simple i ràpida. Un filtre és un programa de modificació automàtica dels colors de la imatge fins al punt d'arribar a una deformació gairebé total. Els filtres els podeu fer servir per emfatitzar la imatge o una part d'ella, per ressaltar certes zones, per a fondre-les, per fer efectes diferents... Les possibilitats de millorar les imatges o de crear-les són àmplies; per aquest motiu, un ampli coneixement dels filtres i dels seus usos us pot facilitar la vostra feina.

A l'hora de fer servir els filtres, és molt convenient tenir present que, en el GIMP, les tecles de drecera, *Control* + *Z*, desfan la darrera acció; des del menú Edita | Desfés podeu fer la mateixa acció.

Es convenient guardar sempre un arxiu original.

Filtre	s Funcions	
۰ 🗘	Repeteix l'últim	Ctrl+F
	Torna a ensenyar l'últim	Maj+Ctrl+F
2	Torna <mark>a iniciar tots els</mark> filt	res
Į	<u>D</u> ifumina	1
9	<u>C</u> olors	
5	<u>S</u> oroll	I
[De <u>t</u> ecció de vores	
!	<u>M</u> illora	1
9	<u>G</u> enèric	
f	Efecte <u>s</u> de vidre	Ì
E	Efectes de <u>l</u> lum	1
Į	Distorsions	,
1	<u>A</u> rtístic	
[<u>M</u> apa	
9	<u>C</u> omposa	
1	<u>W</u> eb	1
1	Anjmació	
(C <u>o</u> mbina	
0	<u>J</u> oguines	1
	Text	1

Difumina

Di<u>f</u>umina en mosàic... Difuminació de <u>m</u>oviment... Difuminació <u>g</u>aussiana... Difuminat gaussià <u>s</u>electiu... <u>P</u>ixelitza...

.

Мара

A <u>c</u> oloreix
A <u>n</u> àlisi del cub de color
<u>C</u> àlid
Color a <u>a</u> lfa
C <u>o</u> mposa
Descomposa
Inversió de <u>v</u> alor
Me <u>s</u> clador de canal
Pale <u>t</u> a suau
Paquet de <u>fi</u> ltres
<u>R</u> etinex
RGB <u>m</u> àxim
Semiaplana

Vora mitjana...

Barreja
Dispersa HSV
Disper <u>s</u> a RGB
Escampa
Llança
Trin

Diferència de gaussinans... Laplace <u>N</u>eó... Sobel... Vora...

A<u>fi</u>la...

<u>D</u> esentrellaça
Elimina els <u>p</u> ics…
Fes la màscara <u>b</u> orrosa…
Filtre <u>N</u> L
Treu les bandes

<u>D</u>ilata E<u>r</u>osiona Matriu de <u>c</u>ircumvolució...

Aplica la <u>l</u>ent... Mosàic <u>ò</u>ptic...

Difumina

En aplicar aquests filtres, l'efecte produït és suavitzar la imatge sense que perdi cap detall significatiu. La *difuminació de moviment* simula el moviment en una imatge, el *gaussià selectiu* simula profunditat de camp, ja que amb ell es difumina el fons de la imatge,...

Colors

Segons el filtre de color triat, variareu el color de la imatge sobre diferents paràmetres.

Soroll

Sovint s'utilitza aquest filtre per a trencar els degradats abans de convertit la imatge en imatge indexada. **Escampa** desenfoca la imatge i **Llança** desenfoca aleatòriament amb un nombre de repeticions.

Detecció de vores

Les vores de la imatge es perfilen depenent del filtre utilitzat.

Millora

Aquests filtres fan que una part o tota la imatge adquireixin major nitidesa, millorant la seva qualitat i destacant els seus detalls.

Genèric

Efectes de vidre

Efectes de flames... Efectes de llum... Enlluerna (GFlare)... Llampada... Supernova...

Angles morts...

Coordenades <u>po</u>lars... De<u>c</u>alatge... Distorciona segons la corba... Filtra el <u>l</u>indar dels colors... Eoto de diari... Gira i contrau... Grava... IWarp... Mosàic... Qnades del mar... Ones <u>c</u>ircumcèntriques... Posa en relleu els <u>c</u>ontorns... Rínxol de <u>p</u>àgina... Simula imatge de <u>ví</u>deo... Ve<u>n</u>t...

Cubisme...

El <u>G</u>IMPressionist... Lluentor <u>s</u>uau... Només la vora en <u>b</u>lanc i negra... Pintura a l<u>'o</u>li... <u>P</u>intura sobre tapís... <u>R</u>essegueix vores amb negra...

Composa en <u>e</u> spiral
Composa <u>fr</u> actal
<u>C</u> omposa un <u>m</u> osàic en una nova imatge
Deforma
Desplaça
<u>El</u> eva
Mapa <u>3</u> D
Quadruplica per fer un mosaic
Redueix i composa un mosàic
Retalls de <u>p</u> aper
<u>V</u> an Gogh (LIC)

Núvols	+
Natura	•
<u>P</u> atró	•
Dissenyador d'esferes	7
Explorador del fractal	
<u>G</u> fig	

Mapa d'imatge...

Efectes de llum

Distorsions

Afegeixen profunditat a la imatge, deformant-la, doblegant-la,... S'utilitzen per crear distorsió a la imatge i no per netejar-la.

Tots aquests filtres de distorsió tenen molts paràmetres sobre els quals aplicar els efectes, per aquesta raó variarà molt dels uns als altres depenent dels paràmetres aplicats.

Artístic

Aquests filtres fan un efecte sobre les imatges semblant al de la pintura; és a dir, com si la imatge es transformés en una imatge feta amb algun dels estils de pintura: Cubisme, Impressionisme, pintura a l'oli, ...

Mapa

A la majoria d'ells teniu la possibilitat de fer una previsualització per tenir més clar l'efecte que s'aconseguirà amb els canvis produïts.

Composa

La majoria d'aquests filtres generen imatges amb independència de les dades de la imatge original, estan dissenyats per crear imatges i efectes de dibuix. En el cas d'aquests filtres, és millor crear una capa nova i aplicar els canvis sobre ella; posteriorment apliqueu transparència de capa.

Web

Aquest filtre permet crear zones de la imatge on aplicar un enllaç web

Els filtres se solen utilitzar amb finalitats decoratives i estilístiques. En l'àmbit escolar, el seu ús és limitat.

Pràctica IF185. "Deformacions" d'imatges

El GIMP disposa d'un seguit de deformacions d'imatge. L'ús de les deformacions és fàcil i força intuïtiu per bé que aconseguir una fita determinada, com ara encaixar una deformació en una figura, resultarà força llarg i complex. Tot i així, l'efecte visual que provoca és força espectacular.

La majoria d'aquestes deformacions les obtindreu a partir dels filtres comentats a la pràctica anterior (**IF184**). Vegeu-ne alguns exemples.

Moltes d'aquestes deformacions les trobareu dins del menú Filtres.





de

llum |

menú Filtres | Efectes de vidre | Aplicar menú Filtres | Efectes | Ia lent...





menú Filtres | Distorsions | Posa en menú Eines | Eines de transformació| relleu els contorns... Perspectiva

Aquests quatre exemples que heu vist només són una mostra de les moltes transformacions possibles que podeu arribar a fer; només cal entretenir-se una estona i anar veient molts altres efectes.

Les deformacions tenen diversos usos: per encaixar una imatge dins d'una figura o per produir efectes estètics i estilístics.

Pràctica IF186. El text en el GIMP: retolació

Com altres programes gràfics, GIMP inclou la seva eina de text, amb la qual podeu afegir un text a una imatge, o bé crear un paràgraf i, posteriorment, donar-li algun efecte.

Podem activar l'eina de text de vàries formes:

accedint-hi per la caixa d'eines:



Eines	<u>D</u> iàlegs	Filtres	Funcions
Ca	aixa d'eine	s	
E Co	olors per <u>d</u>	efecte	D
≺উ In	tercanvia	els colors	X
Eir	nes de <u>s</u> eli	ecció	•
Eir	nes de <u>pi</u> n	tura	•
Eir	nes de <u>t</u> ra	nsformaci	ió 🕨
Eir	nes de <u>c</u> ole	or	•
(🏠 Ca	<u>im</u> ins		В
P Ca	apturador	de c <u>o</u> lor	0
P AL	igmenta		
A Me	esura		
T Te	xt		т

anant al menú Eines | Text

 podeu fer el mateix amb el botó dret del ratolí damunt la imatge o clicant sobre el triangle situat a l'esquerra del regle horitzontal



Si feu doble clic damunt l'eina Text s'obrirà el diàleg d'opcions de l'eina, en el qual podeu fer moltes variarions al text:

- triar el tipus de lletra
- triar la seva mida
- triar el color
- triar l'alineació
- sagnat o no
- espaiat entre línies

💓 Opcions de	l'eina	1		
Text				• ×
Tipus de lletra:	Aa	Sans		
Mida:	18	201	¢ px	[▼]
🔽 Ocultació				
Força Auto	-Hinter			
Suavitzat				
Color:				
Justifica:		38		
Sagnat:	0,0			•
Espaiat de línia:	0,0			•
Cr	ea car	ní des de	text	
		6	3	2

GIMP entén els textos com si fossin imatges i, per tant, els interpreta com a una capa diferent per a cada text, de manera que els fa dinàmics, podent sempre ser modificats. Només cal seleccionar la capa del text que volem modificar i clicar al damunt. Si després es vol afegir un altre text, cal situar-se a la capa de fons.



El primer pas és escollir l'estil de text i els paràmetres habituals. Un cop decidits i acceptats, es mostra en pantalla el text.



A partir d'aquí, sobre aquesta imatge, que és un text, podeu aplicar deformacions, efectes, filtres..., i una enorme gamma de possibilitats. Vegeu-ne uns exemples:

Aplicar text a una imatge

Obriu una imatge. Activeu l'eina text i escriviu el text que desitgeu; a les opcions de l'eina modifiqueu tot allò que vulgueu fins a obtenir el resultat buscat.





Girar i arquejar text

Per girar el text heu d'anar al menú **Capes | Transforma** i triar el tipus d'acció de gir que voleu aplicar: voltejar (horitzontal i vertical, gir de 90 ° (horari i antihorari), gir de 180°, gir lliure. També teniu la possibilitat d'arquejar el text segons una corba. Heu d'anar al menú **Filtres | Distorsions | Distorsiona segons la corba** i modifica la corba al vostre gust:



Audiovisuals

Ombrejar text

En una imatge nova, escriviu un text. La nova capa de text la fusioneu amb el fons (**Capes | Fusiona al capdavall**); ara dupliqueu la capa (**Capes | Duplica la capa**) per tenir-ne dues d'iguals: una amb text i l'altra amb l'ombra. La capa Fons l'anomenareu **Ombra** i a la còpia de fons, **Text**, per entendre-ho millor.





Amb la capa ombra activa, feu menú **Filtres | Difumina | Difuminació gaussiana** IIR 7 píxels (vertical i horitzontal); per a veure l'efecte aplicat, heu de fer invisible la capa text.

Amb la capa text activa, feu menú **Filtres | Mapa | Desplaça** (-3) píxels (vertical i horitzontal); I amb la capa text ombra, feu menú **Filtres | Mapa | Desplaça** 3 píxels (vertical i horitzontal). Amb això aconseguireu un desplaçament d'ambdues capes.

Amb la capa text activa, marqueu **Transparència** al diàleg de les capes i desplaceu l'Opacitat fins aconseguir l'efecte d'ombra desitjat.



Apliqueu diferents filtres



Audiovisuals

Filtres | Soroll | Escampa Filt

Possibilitats de retolació

Filtres | Distorsions | Vent

El tractament del text en el GIMP ofereix un seguit de possibilitats de retolació que cal aprofitar. Amb un text escrit, només cal que aneu al menú **Funcions | Rètols**. Aquests en són alguns:



Pràctica IF187. Exemple de treball en capes.

Segurament un dels aspectes en què més costa entrar és el treball amb capes. Un concepte imprescindible a l'hora de manipular imatges amb components de procedències diferents i que es barregen tots en una sola imatge.

Cada capa és una superfície independent de les altres sobre la qual podreu treballar de forma independent.

Aquesta independència us permetrà moure i ordenar els elements que confegiran les composicions podent, en tot moment, desplaçar lateralment i ordenar verticalment cadascun dels elements (capes).

Cape	s; Cana a04.jpg.	ls, Can jog-3	nins, De	esfés +	LID X
8		5			
Capes					• 8
Mode:	Norma	1			
Opacitat	8			_	100,0
٠	8	cóp	pia de Fr	ons	
۲	and the second s	Fo	ns		
-	- [- 1			1
	11	4	4	5	8



Un dels avantatges fonamentals del treball en capes és el fet de poder modificar de forma independent cadascuna de les capes sense afectar les altres.

Quan treballeu, haureu de tenir cura d'estar sobre la capa correcta. La capa sobre la qual s'està treballant s'anomena capa activa. La teniu marcada en blau quan mireu el diàleg **Capes, canals i camins**.

Per activar una capa només cal fer clic damunt una d'elles.

Un cop activada, podeu utilitzar les eines sobre la finestra amb l'arxiu, modificar les dimensions, organitzar-la, deformar-la, aplicar-li un filtre... És a dir, modificar-la com si d'una sola imatge es tractés.

Veureu un exemple on heu d'aplicar alguna d'aquestes possibilitats.

Partiu d'una imatge que heu preparat prèviament, des de **Fitxer | Nou...**, doneu-li una mida adequada (315 x 200) i aneu a **Omple amb... Transparència**:



Ara voleu inserir dues fotografies dins dels quadres:

- 1. Obriu el GIMP.
- 2. Des del menú Fitxer premeu l'opció Obre....
- Cerqueu el directori de treball ...\fitxers\ifix\digital\imatges del DVD de materials de formació.
- 4. Seleccioneu el fitxer marina i feu-hi un doble clic; s'obrirà en una finestra nova.
- 5. Des de **Imatge | Escala la imatge...**, redimensioneu la imatge de forma que la pugueu encabir dins un dels quadres (96 x 169, aproximadament) i copieu-la al porta-retalls (**Edita | Copia**)
- 6. La imatge redimensionada de la Marina que teniu al porta-retalls enganxeu-la com una nova capa a la imatge dels marcs dels quadres:
 - Edita | Enganxa
 - Diàlegs | Crea nou desplegable | Capes, canals i camins, icona Nova capa
- 7. Repetiu els passos 4 a 6 amb el fitxer soldat
- 8. Obtindreu una imatge semblant a aquesta:



9. Ara només cal omplir de color blanc els bocins transparents per tal de donar el toc final a la feina.



Si guardeu la imatge en format XCF (format propi del GIMP) sense fusionar les capes, podreu fer manipulacions posteriors.

Tingueu present que, si guardeu la imatge en un format que no sigui XCF, també es fusionaran les imatges i no podreu fer manipulacions posteriors.

Pràctica IF189. Imprimir: preparar la pàgina

El gestor d'impressió del programa GIMP resulta força entenedor per als docents acostumats a treballar sempre sobre paper. L'opció **Configuració de página** del menú **Fitxer** us dóna vàries opcions a configurar. El resultat s'ajustarà fàcilment al que desitgeu.

Quan tingueu la imatge acabada i preparada per imprimir, activeu l'eina **Configuració de** página del menú **Fitxer**.

Se us obrirà una finestra on cal ajustar tots el paràmetres segons les vostres preferències:

mat de pagina		?)
	A set of the set of th	
Paper		
Paper Mida:		
Paper Mida: A Origen: AL	to Select	•
Paper Mida: A Origen: A Orientació	to Select	.
Paper Mida: A Origen: A Orientació • Vertical	to Select Marges (mil·límetres) Esquerre: [25	The second seco

En el cas que en un mateix paper vulgueu imprimir més d'una imatge, heu de fer una manipulació prèvia:

- Definiu un arxiu nou amb les dimensions del paper que vulgueu imprimir.
- Seleccioneu i copieu com a capes noves totes les imatges que vulgueu imprimir dins l'arxiu que heu creat amb les dimensions de la pàgina.
- Ordeneu els objectes o capes.
- Aneu al menú Fitxer, i d'aquí a Configuració de página.

Imprimiu-ho.

Pràctica IF190. Enviar imatges creades o retocades amb Gimp

Habitualment la majoria de programes permeten enviar les seves creacions al programa de correu definit per defecte, i per tant, directament al correu electrònic. GIMP ha decidit deixar aquesta feina als programes creats per a aquesta fita.

Si voleu enviar per correu electrònic la imatge que heu creat o heu retocat amb GIMP, haureu de guardar-la al vostre ordinador i després adjuntar el fitxer en un missatge.

Per a aquest efecte, utilitzareu el programa gestor de correu electrònic que utilitzeu amb normalitat.

Pràctica IF191. Associar imatges al Gimp

L'expressió "associar imatges a un programa" es refereix a seleccionar els tipus d'arxius d'imatges que voleu que un programa en concret (en el nostre cas, el GIMP) detecti automàticament i, per tant, els obri automàticament; els arxius associats s'obriran sempre amb aquest programa.

Durant el procés d'instal·lació del GIMP, apareix el diàleg

명 Instal·la - GIMP	
Tipus de fitxers Quins tipus de fitxers voleu que s'associïn amb el GIMP?	2
Seleccioneu quins tipus de fitxers voleu que s'obrin amb el Gimp per defecte. Així quan feu doble clic sobre un d'aquests fitxers el Gimp s'engegarà automàtime	ent.
Adobe PhotoShop image	~
Alias/Wavefront PowerAnimator	
Digital Imaging and Communications in Medicine	
Jasc PaintshopPro Image	 }
Netobr format	
Portable Network Graphics	
PostScript	~
Els fitxers d'aquest tipus tenen l'extensió:	ots
< Enrere Següent >	Cancel·la

on es marquen els tipus de fitxers que voleu que GIMP obri per defecte i, per tant, quan feu un doble clic sobre un d'aquests fitxers, s'obriran automàticament amb aquest programa.

No obstant, pot passar-vos que un determinat tipus de fitxer gràfic, en fer-hi doble clic damunt, des del gestor d'arxius no se us obri automàticament amb GIMP.

Què podeu si voleu que aquest tipus de fitxer s'obri automàticament sempre amb GIMP ?

Doncs, amb el fitxer seleccionat, cliqueu amb el botó dret a damunt perquè s'obri el menú contextual, i premeu l'opció **Obre amb... | Tria un programa**. En el diàleg nou, busqueu (si cal, navegueu per trobar-lo) el fitxer *gimp-2.2.exe*, l'executable del GIMP, que trobareu a **C:\Archivos de programa\GIMP-2.2\bin**



En fer això, us sortirà seleccionat, en el quadre de diàleg, el GIMP. Com que voleu que d'ara en endavant aquests fitxers els obri automàticament GIMP, haureu de marcar l'opció *Utilitza sempre aquest programa per obrir aquest tipus de fitxer*

rogra	ames				
	Programes reco	omanats:			-
	Adobe Phot	toshop CS			
l r	Fireworks N				
4	gimp-2.2				
	ImageRead	iy			
	Pant Chan	Dea E Dalanca	Eventeble		
	Parit Shop	PTO 5 Release	Executable		
	Viens de imi	fo	de Mindeur		
1	Altres program	agenes y lox i	UE WINDOWS		
-	Adobe Acro	obat 5.0			
	Adobe Add	******			-
	Jtilitza sempre a	iquest program	ma per obrir a	quest tipus di	e fitxer
~					COLUMN I
				Na	vega

Pràctica IF192. Compressió d'imatges

La compressió d'imatges és útil a l'hora d'editar imatges per Internet. El format JPG admet diferents graus de compressió. Cal tenir present que la compressió és inversament proporcional a la qualitat, és a dir, que a més compressió menys qualitat.

Caldrà cercar l'equilibri necessari entre la qualitat, la compressió i la dimensió.

En aquesta pràctica cercareu la forma de variar la compressió quan guardeu les imatges en format comprimit (JPG).

- 1. Imagineu que heu d'acabar d'arreglar una imatge que voleu penjar a la web. Fusioneu totes les capes i disposeu-vos a guardar-la.
- 2. Des del menú Fitxer premeu l'opció Anomena i desa...

Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)

Nom:	prova.jpg		
De <u>s</u> a en una carpeta:	🗁 Juanjo		J
⊞ Na <u>v</u> ega per a <mark>a</mark> ltres	carpetes		
∃ Selecciona <u>ti</u> pus de 1	fitxer (Imatge JPE	G)	
Tipus de fitxer		Extensions	
Pinzell del GIMP (an	imat)	gih	
Patró del GIMP	100-00 f	pat	
fitxer gzip	1	xcf.gz,gz,xcfg	z
Taula HTML		html,htm	268
Imatge JPEG	2	jpg,jpeg,jpe	
KISS CEL		cel	
Icona de Microsoft	Windows	ico	
Imatge PGM		pgm	
Imatoe del Photosh	ion	nsd	

De les opcions possibles, trieu JPG.

Se us obrirà un nou diàleg, en el qual podeu triar el grau de qualitat que voleu donar-li a la imatge..

🖉 Desa com a JPEG	_O×
Qualitat:	85 🖨
Mida del fitxer: desconeguda	
Mostra la <u>p</u> revisualització en una fine	estra d'imatge
⊞ Opcions <u>a</u> vançades	
🔯 Ajuda 🛛 🗶 Cancel·la	D'acord

Per veure les diferències de pes d'un grau de comprensió a un altre, heu de guardar la imatge en tres graus: 99 - 50 - 0

flor0.jpg	4 KB
flor 50.jpg	39 KB
flor99.jpg	107 KB

Vegeu la qualitat:



Flor0 (4 k), qualitat 0; alta compressió



Flor50 (39 k), qualitat 50; compressió mitjana



Flor99 (107 k), qualitat 99; compressió baixa

Sembla clar que la compressió alta (qualitat 0) és nefasta, mentre que la compressió mitjana (qualitat 50) i la compressió baixa (qualitat 99) mantenen prou bé la qualitat. La diferència de pes, 39 - 107 és prou important.

Cal tenir present que una de les formes d'estalviar pes és dimensionar exactament. Si una imatge ha d'ocupar un espai de 200 x 250 dins la pàgina web, i la imatge original en té 400 x 450, us estalviareu la meitat del pes reduint les dimensions.

Pràctica IF201. Pintar i dibuixar amb GIMP

Per localitzar les eines de pintura ho podeu fer de diferents formes:

accedint-hi per la caixa d'eines:



(si feu doble clic damunt qualsevol d'elles, s'obrirà el menú d'opcions de l'eina)

• o bé, anant al menú Eines | Eines de pintura



(podeu fer el mateix amb el botó dret del ratolí sobre la imatge o clicant sobre el triangle situat a l'esquerra del regle horitzontal:



En el menú **Diàlegs** hi ha el dels **Pinzells**; El diàleg dels pinzells també el podeu fer us servirà per canviar la forma i l'espaiat aparèixer des de la caixa d'eines: dels pinzells.



Les dues eines serveixen per editar pinzell: la primera canvia les característiques d'un pinzell ja existent, mentre que la segona serveix per crear un pinzell nou. Clicant-hi al damunt, apareix el diàleg de l'editor del pinzell, en el qual establireu les característiques del pinzell que voleu utilitzar:



Editor del pinzell - 🗆 × - 0 × Pinzells Editor del pinzell Pinzells Sense títol#3 Circle (11) (11 x 11) Ombra: + Radi: 5,0 Puntes: 2 * \$ 0,50 Duresa: 1,0 * Relació d'aspecte: 0,0 Angle: \$ 20,0 Espaiat: 6 Г + Espaiat: 5,0 Ch 9 Pa A La resta de les eines de pintura són: Degradats; serveix per omplir amb Cubell de pintura; serveix per un degradat de color omplir amb un color o un patró Aerògraf; és un vaporitzador amb Goma. Esborra fins al fons o la 2 pressió variable. transparència Ploma; dibuixa en tinta Difuminar; desenfoca o afila



Taca la imatge

Vegeu alguns exemples d'utilització d'aquestes eines de pintura.

65

Dibuixar

Podeu fer dibuixos amb trac lliure o utilitzant eines més complexes. La forma més fàcil de dibuixar una línia recta és marcant els seus punts finals. Això ho podeu fer amb les eines llapis, pinzell, ploma i aerògraf.

Cal que marqueu el punt inicial i, prement la tecla de majúscules, marcar el punt final de la línia recta.

Previ a la utilització d'aquestes eines, heu de triar el color, el gruix, el tipus de pinzell... a partir del diàleg d'opcions propi de cada una d'elles.

Traçar

Si teniu una selecció i voleu pintar el seu contorn, obriu el diàleg de pinzells per triar el traç.Trieu un color i aneu al menú Edita | Traça la selecció... | Traça amb una eina de pintar

Pintar

Equips, eines i llenguatge de la imatge fixa

Per pintar podeu utilitzar les eines cubell de pintura, clonar, tacar, difuminar o esvaïmentcremat.

El Cubell de pintura es pot utilitzar sense necessitat de tenir activada l'eina; cal clicar sobre el color de primer pla o el de fons i arrossegar sobre la imatge o selecció que voleu omplir de color. Sempre que utilitzeu aquesta eina heu de tenir en compte el tipus de reompliment que tingui activat a les seves opcions.

L'eina de c*lonar* us permet copiar i enganxar una imatge o part d'ella. La còpia agafa la forma del pinzell que tingueu seleccionat en les opcions de l'eina. Per seleccionar l'origen de la clonació, heu de prémer la tecla *Control* i marcar amb el botó esquerre del ratolí.

Com fer una esfera

- 3. Obriu el GIMP i creeu una nova imatge.
- 4. A la caixa d'eines, trieu l'eina de *seleccions el·líptiques* i pressionant la tecla de majúscules, feu un cercle.
- 5. Trieu l'eina d*egradats* i, en el seu diàleg d'opcions, a *Ombra* canvieu Lineal per Adaptació a la forma (esfèrica).
- 6. Damunt la imatge nova i en qualsevol lloc apliqueu el degradat i us apareixerà l'ompliment de la selecció, que dóna la sensació de volum (esfera) al cercle dibuixat.

Aplicació del	W Opcions d	le l'eina		-OX
uegrauat	Mescla			
	Opacitat:)		100,0
Selecció	Mode:	Normal		•
el·liptica	Degradat:	Г	Torna a esta	at anterior
	Desplaçament	ы - <u>—</u>		3,0
Resultat	Ombra:	Si Adaptaci	ó a la forma (es	sfèrica) 🔻
resolution.	Repeteix:	Cap		
	S'està ret	allant		
	Supermos	stratge adaptab	e	
		<u>_</u>	8	2

Una forma més fàcil seria a partir de la caixa d'eines al menú Extensions | Funcions | Miscel·lània | Esfera.

Presentacions d'imatges. Picasa

Pràctica IF211. Projecció de diapositives (I)

El Picasa permet s fer un passi de diapositives de les imatges disposades dins d'una carpeta. No cal per cap configuració prèvia. Només cal prémer el botó registrites que apareix tant a la visualització de **Biblioteca** com a la d'**Edició**. És convenient, abans de donar per definitiva una projecció de diapositives, fer un repàs de cadascuna de les

imatges que componen la projecció per saber si cal modificar algun aspecte d'edició. Penseu, com ja hem vist anteriorment, que els resultats poden ser molt diferents.

Reviseu i projecteu les diapositives d'una carpeta on tingueu imatges.



Les activitats d'ampliació i complementàries les trobareu al CDWeb i al DVD de materials de formació.

Equips, eines i llenguatge de la imatge en moviment

Objectius

En aquest bloc temàtic tractarem un dels apartats que darrerament més força agafa amb la popularització de les càmeres de vídeo i de les innovacions assequibles, com la implantació del DVD com a lector d'imatge domèstic i les imatges en moviment a través de la xarxa. Indubtablement el centre educatiu no pot quedar-se impassible a allò que esdevé quotidianitat, sempre dins el perfil escolar.

Els objectius que el professorat ha d'assolir en aquest camp són:

- Conèixer el llenguatge audiovisual bàsic per fer enregistraments
- Conèixer el funcionament d'una càmera de vídeo, enregistrament i connexió amb la televisió.
- Reconèixer la perdurabilitat del format digital enfront de l'analògic
- Conèixer un programa d'edició de vídeo
- Conèixer el funcionament elemental del televisor i el magnetoscopi dels centres, i del reproductor de DVD de sobretaula.

Continguts

- Abans de començar
- Llenguatge audiovisual
- Eines de vídeo digital
- La càmera de vídeo
- Edició de vídeo digital
- Connectivitat entre aparells
- Equipament de maquinari analògic

PRACTIQUES BÀSIQUES

Els fitxers necessaris per al desenvolupament de les pràctiques bàsiques d'aquest bloc, es troben a la carpeta corresponent del curs del DVD de materials de formació.

Abans de començar

(1)

Pràctica IM5. Carregar les bateries i posar la cinta i bateria d'una càmera de vídeo. *

Per carregar la bateria de la càmera DCR-TRV25E

En primer lloc connectareu l'adaptador d'alimentació de corrent a la càmera, després l'endollarem al corrent elèctric per poder carregarla. Es convenient no carregar la bateria si no està descarregada per donar-li més temps de vida. Una manera de descarregar la bateria és desar la càmera en **Play** fins el seu descarregament d'energia.



Posar la cinta a la càmera de vídeo. La cinta es col·loca per la part inferior de la càmera, heu de polsar la tecla *open/eject*, per obrir el compartiment. Inserir el videocassette i polsar *PUSH*, a continuació tancar la tapa.

Recordeu que qualsevol tipus d'operació amb la càmera requereix una certa calma i que si alguna cosa no va bé o cal fer més força de la necessària, possiblement estem fent alguna cosa malament.

Pràctica IM6. Muntar un circuit tancat de televisió càmera-televisor amb connexió per RCA.

Connecteu el cable d'audio-vídeo subministrat amb la vídeocàmera amb el televisor.

- Heu de connectar el monitor de TV a la càmera a través dels cables RCA a la part del davant del monitor o a la connexió euroconector del darrera a través de l'adaptador euro-RCA.
- Per l'altre terminal connectareu la càmera de vídeo per l'entrada-sortida àudio/vídeo.



Connecteu el televisor en canal AV.





Comenceu a enregistrar per la càmera en posició càmera.

Pràctica IM13. Identificar la durada de la cinta.

Preneu una cinta de vídeo, del format i mida que vulgueu o tingueu a mà. Observeu en un dels seus cantons. Apareixerà un número sobreimpressionat, que indica la durada en minuts de la cinta que teniu a les mans. En la gran majoria dels casos us trobareu amb aquestes durades:

Tipus de cinta	Durada en minuts		
VHS	30, 60, 90, 120, 180		
Digital (DV)	30, 60		

Descarteu, d'entrada, si voleu editar la cinta, els enregistraments en mode LP, Long Play, que dupliquen la seva durada però divideixen per dos la seva qualitat.

Pràctica IM14. Identificar la posició de la cinta: a l'inici, començada i al final.

- La identificació de la cinta en la seva posició física sempre ha estat un tema polèmic, entre el començament i el final, i més amb el costum d'abans de sistemes semi-professionals com l'U-màtic, on la cinta anava al revés de com funciona ara el VHS.
- Identifiqueu una cinta de VHS i verifiqueu on es troba el gruix de la cinta.
- Si es troba a l'esquerra vol dir que esteu al començament de la cinta.
- Si tota la cinta resta a la dreta vol dir que la cinta s'acaba.
- Sempre resulta interessant, com als vídeo clubs, desar rebobinades les cintes per tal que qui vingui al darrere es trobi la cinta al començament.

Pràctica IM15. Reconèixer la perdurabilitat del format digital enfront de la caducitat dels enregistraments analògics.

- El format digital es pot copiar a format digital sense pèrdua de qualitat d'imatge.
- El format analògic es pot copiar a format analògic amb una deficiència de la resolució d'imatge. Cada còpia tindrà menys resolució.
- És convenient que les cintes VHS que no vulgueu que perdin qualitat a l'armari del centre les passeu, en la mesura del possible, a format digital a través de la capturadora de vídeo.
- Reproduïu un número elevat de vegades un vídeo en format digital i feu el mateix amb un en format analògic. Quin creieu que serà el resultat final? Quina serà la còpia que tindrà més pèrdua d'imatge?
- Localitzeu una cinta de vídeo antiga que s'hagi fet servir força al centre o que estigui oblidada en un racó. Observeu els seus principals trets de definició d'imatge quant a qualitat.

Llenguatge

Pràctica IM16. La planificació audiovisual i els enquadraments

A partir del visionat del clip de vídeo IM16.mpeg que trobareu a **materials/clips/vídeos** ordeneu el tipus de pla segons el número impressionat.

Penseu i comenteu per què s'ha escollit aquest ordre per a la sequència d'aquests plans.

	1	2	3	4	5
Pla general					
Pla mig llarg					
Primer pla					
Pla mig curt					
Pla 3/4 o americà					

Pràctica IM124. Les angulacions. Picats i contrapicats

En aquesta pràctica, mitjançant l'exemple pràctic d'unes imatges desenvoluparem els conceptes bàsics d'interpretar la imatge en moviment, amb una petita variant respecte a l'anterior: la intencionalitat.

Els plans **picats** són aquells que enfoquen l'objecte des d'un pla superior, de forma que enxiqueixen una mica la realitat. És força comú aquest tipus de pla quan filmem, a l'alçada dels ulls, nois i noies de pàrvuls, que els fa encara més petits. Aquest tipus de pla pot servir per diferents opcions interpretatives, però mai el podem utilitzar quan perjudiqui l'estètica del que estem fent.

Els plans **contrapicats** són aquells que enfoquen l'objecte des d'un pla inferior, de forma i manera que els objectes semblen més grans del que realment són. Poden donar aspecte de grandiositat, atès que el punt de referència sempre és més baix que l'objecte a enregistrar.

La seva identificació

Obriu el clip *im124.mpg* de la carpeta *fitxers/imov*. Veureu que hi ha dos plans, cada un marcat amb un número 1 o un número 2 sobreimpressionat. Identifiqueu quin correspon al picat i quin al contrapicat, i quines sensacions us transmet cadascun.

Pràctica IM123. Els moviments de càmera: panoràmica, travelling i zoom

En aquesta pràctica, mitjançant un exemple pràctic d'unes imatges desenvoluparem els conceptes bàsics d'interpretar la imatge en moviment.

Definició dels termes

A diferència de les imatges fixes, on cal posar certa intencionalitat per donar a entendre moviment en una sola imatge, les imatges filmades ja impliquen moviment.

La forma de "prendre" aquest moviment, com ja anomenava el fotògraf Català Roca, pot ser de diferents formes. Són algunes les formes bàsiques de fer moure la càmera sempre que vulguem que correspongui a coses amb certa lògica d'enregistrament.

Ha ha tres moviments bàsics: panoràmica, travelling i zoom.
Amb **panoràmica** el moviment de la càmera d'esquerra a dreta o al revés es produeix sense que la càmera es mogui del lloc, sigui amb els peus junts, si es fa directament, o sense moure el trípode de lloc, si el fem servir.

Amb **travelling** físicament la càmera es va movent respecte el terra, caminem mentre filmem, filmem des d'una moto, o la fem moure des d'un cotxe.

Amb **zoom** físicament la càmera no es mou de lloc, però la seva òptica ens apropa el que filmem, o bé ho allunya. Possiblement aquest moviment de càmera és el que més costa de classificar, no tant per la seva localització, sinó perquè es classifica com a moviment de càmera sense que aquesta es mogui, com en els casos del travelling o la panoràmica.

La seva identificació

Per afavorir la seva senzilla identificació, obriu el clip *im123.mpg* que podeu trobar a la carpeta de **fitxers/imov** i visioneu els moviments. Trobareu un número impressionat a la part dreta superior de les imatges. Identifiqueu cada moviment amb el número a les imatges, en funció del que veieu.

	1	2	3
Panoràmica			
Zoom			
Travelling			

Pràctica IM143. Imatge i realitat

El món està ple d'imatges que intenten representar-lo, però únicament són una representació parcial i seleccionada del mateix. Les imatges no són la realitat, només la representen.

L'objectiu fonamental d'aquesta activitat és reflexionar sobre el fet que les imatges són una representació subjectiva de la realitat.

A partir de l'observació de les funcions i utilitats que tenen els objectes reals i les que tenen les seves representacions fotogràfiques anirem descobrint les diferències entre l'objecte i la seva imatge.

A les següents adreces podem trobar diferents propostes a desenvolupar:

http://www.xtec.net/audiovisuals/sav/saip/sessio4/activitats/ses4act2.htm

http://www.xtec.net/audiovisuals/sav/saip/sessio1/activ/ses1act2.htm

En el llibre:

El vídeo: Estratègies i recursos didàctics. Coordinació: R. Llovet i dos més. Col. Els audiovisuals a l'aula. Generalitat de Catalunya. Departament d'Ensenyament

O a l'adreça:

http://www.xtec.net/audiovisuals/av_aula/pdfs/videoexpre1.pdf

I el suport tècnic necessari a l'adeça:

http://www.xtec.net/formaciotic/encentre/materials-smav/blocc/c6.htm

Eines de vídeo digital

Pràctica IM17. Conèixer què és el vídeo digital.

És un arxiu de dades (informàtic) amb imatges en moviment i so.

Per fer un arxiu de vídeo digital podem fer-ho de dues formes diferents:

- Passant un vídeo analògic (que tenim en una càmera analògica o en un magnetoscopi) a l'ordinador mitjançant una targeta capturadora per digitalitzar-lo.
- Enregistrant un vídeo directament en format digital (amb una càmera digital o una webcam). En el cas de la càmera digital també haurem de passar la informació a l'ordinador. Això ho podem fer pels ports USB o el "firewire", també conegut com "IEE1394".

Obriu els tres arxius *im17a.pps*, *im17b.avi im17c.wmf*, de la carpeta del DVD: **materials/clips/video**, i identifiqueu quin dels tres és un arxiu de vídeo digital.

Pràctica IM18.	Diferenciar el vídeo	digital de l'analògic.
initial ractica initial		angital de l'allalegiel

Ítems	Analògic	Digital
Possibilitats d'edició	Per editar necessitem molts aparells d'alt cos i les possibilitats d'afegir diferents imatges, sons i títols són difícils i costoses	A partir de l'ordinador i un programa podem inserir imatges, so i títols fàcilment i amb rapidesa.
Qualitat	Cada cop que fem un enregistrament la cinta del magnetoscopi perd qualitat.	No hi ha pèrdua de qualitat. Podem reproduir un arxiu o fer- ne tantes còpies com vulguem sense perdre qualitat.
Interacció amb altres	No hi ha possibilitats d'interacció.	Podem inserir imatges i so produïts amb altres programes (Cool Edit, Gimp, Flash,) i inserir els vídeos a altres programes (Impress, Flash, Dreamweaver,)
Exportar el resultat	Normalment l'exportació del producte final la fem a VHS, tot i que existeixen altres formats. (Beta, 8m,)	Existeixen molts tipus d'arxius de vídeo. (avi, mpeg, realvideo, divx,) i el resultat el podem ficar al disc dur, en un CD, en un

DVD, p etc, i una cint	penjar-lo fins i tot e ta VHS.	en un nregistra	web, Ir-lo en
------------------------------	--------------------------------------	--------------------	------------------

Després de veure un mateix vídeo en format analògic i digital quin creus que té més qualitat?

Obriu el OpenOffice Impress:

A l'assistent de presentacions marqueu **Presentación vacía**, i aneu validant les següents pantalles fins crear una presentació nova. Des del menú **Insertar | Vídeo y sonido**, seleccioneu l'arxiu de vídeo digital; aneu al menú **Presentación | Presentación**, per veure-la. També es pot fer amb F5.

Pràctica IM19. Els aparells que intervenen en el vídeo digital: Descripció i localització.

La càmera de vídeo digital: en el seu funcionament és semblant a una analògica i la seva principal diferència és que enregistra les imatges en format digital. Normalment en l'actualitat ho fan en petites cintes magnètiques anomenades MiniDV. Possiblement en un futur ho facin en un disc dur que portaran incorporat.

La capturadora: permet entrar a l'ordinador imatges i so extretes d'una càmera de vídeo o magnetoscopi.

La capturadora pot ser interna o externa.



USB: és un port per entrar informació a l'ordinador. Actualment tots els ordinadors en disposen.

Firewire: o també conegut com a IEE1394. És un port d'última generació que permet entrar informació a l'ordinador a una gran velocitat i en el cas del vídeo permet entrar vídeo, àudio i informació al mateix temps.

El lector de CD: és un maquinari que incorporen tots els ordinadors en la actualitat i permet llegir CD d'àudio o de dades. Dins d'aquests últims les dades poden ser tant arxius de text, d'imatges o de vídeo. La capacitat d'un CD actualment és entre 650 i 900 Mbytes.

L'enregistrador de CD: és un maquinari que incorporen alguns dels ordinadors en la actualitat i permet llegir i enregistrar CD.

El lector de DVD: és un maquinari que incorporen alguns dels ordinadors tot i que cada cop és més comú la seva inclusió en equips nous. Permet llegir DVD. Els DVD poden allotjar entre 4'7 i 9 Gbytes d'informació.

L'enregistrador de DVD: és un maquinari que actualment incorporen molts pocs ordinadors a causa del seu al cost tot i que cada cop és més comú. Permet llegir i enregistrar DVD.

- Identifiqueu un lector de CD. El podeu trobar en la majoria d'ordinadors.
- Identifiqueu un lector de DVD. Com a mínim en trobareu un a l'Argo 1.







- Identifiqueu la capturadora de vídeo. Sol estar en un ordinador que no actua com a servidor però que ens ofereix unes altes prestacions. (per reconèixer la targeta hem de tenir present que hem de mirar per la part del darrera de la caixa de l'ordinador)
- Introduïu un CD dins de qualsevol lector i executeu-lo des de l'escriptori/El meu ordinador/Disc compacte. Premeu el botó dret del ratolí. Aneu a propietats i identifiqueu la capacitat del CD.
- Introduïu un DVD dins de qualsevol lector i executeu-lo. Què passa?
- Introduïu un DVD dins d'un lector de DVD i executeu-lo. Premeu el botó dret del ratolí. Aneu a propietats i identifiqueu la capacitat del DVD. És la mateixa que la del CD?
- Introduïu un CD dins d'un lector de DVD i executeu-lo. Què passa?
- Identifiqueu on estan situats els ports USB de qualsevol ordinador.
- Identifiqueu on està situat el port Fireware d'un ordinador. (No tots els ordinadors en tenen)

Pràctica IM20. Identificació dels formats del vídeo digital.

- AVI És un format pròpiament del Windows. Dóna bona qualitat però els seus arxius poden pesar molt tot i que n'hi ha de diferents compressions i qualitats.
- Divx És una variant de l'AVI però que ofereixen molta qualitat amb molta compressió. Actualment n'existeixen moltes variants i versions i està en continua evolució. (Divx 3, Divx 4, Divx 5.05, Xvid, ogm ...)
- Mpeg MPEG 1: és la primera versió. Dóna menys qualitat i s'utilitza per vídeos sobretot destinats al suport CD.

MPEG 2: ens dóna més qualitat que l'anterior però a canvi els seus arxius són més grans.

- Realvideo Són arxius que solament es poden reproduir amb el Real Player o el Real One. Tenen poca qualitat però pesen poc. Estan destinats sobretot a la difusió de vídeos per Internet. Tant aquests com els .wma són arxius amb poca qualitat i pensats per reproduir amb *streaming*. Aquest concepte està pensat pel món Internet i és una solució al problema del pes dels vídeos. El que fa és que l'arxiu es descarrega al mateix temps que es reprodueix.
- Windows media. És la replica al real vídeo però fet per l'empresa Microsoft.
 - Quick Time És el format pròpiament de Apple. Vindria a ser l'AVI de la casa Apple

Reproduïu tots els fitxers anomenats edu03 que trobareu al DVD de materials de formació a: **materials/clips/video**, i observeu les diferències anteriorment anomenades.

Pràctica IM21. Extensions

Cada tipus d'arxiu de vídeo presenta un tipus d'extensió diferent, en funció de com està fet. L'extensió de l'arxiu ens pot donar prou pistes, encara que no totes, de com és.

Obriu els fitxers anomenats edu03 que trobareu a la carpeta materials/clips/video del DVD (clips) i amb el botó dret del ratolí, observeu les propietats de l'arxiu. Si ho feu des



de Windows98 podreu observar-ne igualment la reproducció, sense necessitat d'obrir el Reproductor de Medis.

- Fixeu-vos en l'extensió de cada un dels arxius i identifiqueu-los amb la llista descrita a la pràctica C21 sobre els diferents tipus que existeixen.
- Quin tipus d'informació més ens afegeix la finestra de propietats del clip amb
- el botó dret del ratolí?

Pràctica IM22. Utilització del programari per reproduir

Actualment existeixen gran quantitat de programes per reproduir fitxers de vídeo digital. Estem condicionats perquè alguns d'ells solament reprodueixen un tipus d'arxiu.

Windows Media Player	És el que porta el Windows per defecte. Pot reproduir avi's i mpeg.		
Quick Time	És el que porta Macos per defecte. També existeix per PC i reprodueix arxius amb l'extensió .mov entre altres.		
Real Video Real One	Reprodueix arxius real.		
DivX Player	És el clàssic reproductor d'arxius divx.		
BSplayer	Reprodueix quasi tots els tipus d'arxius.		

Obriu el Windows Media Player i intenteu obrir els arxius de la pràctica anterior. Podeu fer el mateix amb els programes que hem citat. Si algun d'ells no els teniu podeu descarregar-lo de les següents adreces.

El Windows Media Player el trobareu a:

http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/9series/player.aspx

- El BSPlaver i el Dvix Plaver a: http://www.indicedivx.com/secciones/software.php?secc=reproductores
- El Quick Time a:

http://a1540.g.akamai.net/7/1540/52/20021205/gtinstall.info.apple.com/drakken/us/ win/QuickTimeInstaller.zip

El Real One a:

http://forms.real.com/real/realone/realone.html?dc=555453&type=dl&beta bypass= true&bbits=true&src=011204help,040103r1 8020 1#avantel-MEX

Pràctica IM23. Reconeixement del programari bàsic per editar

Studio 8	És el que actualment tenim a les escoles. Ofereix moltes possibilitats i el seu funcionament no és complicat.			
Premiere	Ens ofereix algunes possibilitats més que l'Studio però el seu funcionament és força més complicat.			
Quick Time Pro	Per editar arxius .mov			
Ulead	Semblant a l'Studio 8 però d'una altra marca.			
Windows Movie Maker	És un programa que incorpora Windows a partir de la versió Millenium. És molt fàcil d'utilitzar però solament permet desar en format wma.			

Localitzeu a l'ordinador on està instal lat el programa Pinnacle Studio 8.

Pràctica IM24. Conèixer i treballar amb Studio 8.

Aquest programa basa el seu treball en 3 interfícies.

1 Capturar:



2 Editar: Aquesta funció és la que ens permetrà tallar seqüències i fotogrames, i afegir títols, música i efectes.



3 Fer vídeo: aquesta interfície és la que ens permet decidir el format i el nom del vídeo que hem editat en la segona interfície.

Equips, eines i llenguatge de la imatge en moviment)



Obriu el programa Studio 8 i identifiqueu les 3 parts anteriorment descrites.

Pràctica IM126. La càmera de vídeo digital: posada en funcionament, cinta, bateria i mode càmera

Durant aquesta pràctica apendrem els primers passos per a utilitzar una càmara digital de vídeo. En aquest cas treballarem sobre la Sony TRV-25.

Bateria: en primer lloc heu de saber introduir la bateria dins de la càmera, si és que no hi és. Fixeu-vos que la bateria porta una fletxa que indica la direcció amb la qual l'heu de ficar a la part anterior de la càmera.



Connexió a l'electrictat: en segon lloc heu de connectar la càmera a l'electricitat per poder carregar la bateria. També heu de tenir en compte que podeu treballar amb la càmera endollada, directament, al corrent elèctric.



Fixeu-vos que teniu un extrem que endolleu al corrent elèctric...



I l'altre que endollareu a la part anterior de la càmera en una connexió marcada com a DC IN.



Obriu la tapa pel costat dret i endolleu el cable.



A continuació teniu un esquema resum del que hem explicat sobre com endollar la càmera al corrent elèctric.



Col·locació de la cinta: la Sony TRV-25 funciona amb cintes mini DV. La cinta s'ha d'introduir per la part inferior de la càmera.



Cap al centre trobeu un botó que podeu desplaçar cap a la nostra dreta i us obrirà el compartiment de la cinta.

Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)



Ara observareu que la tapa es comença a obrir.



I finalment queda oberta.



Ja podeu inserir la cinta en la posició que a continuació es mostra en la fotografia.

Equips, eines i llenguatge de la imatge en moviment)



Pressioneu lleugerament, primer horitzontalment,



i després verticalment perquè acabi d'entrar...



I ja podeu tancar la tapa!

Engegar la càmera: a la part posterior dreta teniu un comandament que us permet engegar i apagar la càmera i posar-la en uns modes que més endavant treballareu.

En primer lloc, i prement el botonet verd de la part posterior del power, desplacem del mode OFF, que és quan la tenim apagada, al mode CAMERA, que ens servirà per enregistar.

Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)



Una altra part important serà veure què voleu enregistrar i què heu enregistrat. Això ho podreu fer pel visor o per la pantalla. El visor és més incòmode però consumeix menys bateria i la pantalla, a més, porta uns menús de control que més endavant treballareu.

El que fareu ara és obrir la pantalla o display. Per fer-ho pressioneu el botó OPEN, tal i com es veu a la imatge, i el desplaceu cap a l'esquerra per ajudar i facilitar que s'obri.



Poseu en pràctica tot el que hem explicat. Podeu passar-vos la càmera i que cada participant practiqui algun dels procediments que hem explicat.

Pràctica IM127. La càmera de vídeo digital: cablatges i connexions. Mini-jack A/V, USB-Sony, micròfon, auriculars, firewire, S-vídeo i Lanc

Durant la següent pràctica identificarem totes les connexions de la TRV-25.

En primer lloc obrireu una tapa que protegeix el quadre de connexions de possibles "atacs" meteorològics o humans.

Equips, eines i llenguatge de la imatge en moviment)-



A continuació mireu el mapa de totes les connexions. No us espanteu!



Ara que ja us heu espanta cal veure què són, com es diuen i per a què serveixen. LANC: És una connexió que no utilitzareu ja que ha quedat molt desfasada. S-Vídeo: És una connexió només de vídeo analògic. No porta àudio. La utilitzareu per passar vídeo a la Capturadora DC-10. Més endavant s'xplica.

Àudio/Vídeo: Aquesta connexió de Jack Mini té moltes possibilitats. Una d'elles és connectar a un magnetoscopi o a una televisió i veure i enregistrar tant l'àudio com el vídeo. Aquesta connexió és tripartita, ja que dóna vídeo analògic i àudio analògic amb estèreo (dos canals). Amb la càmera TRV-25 s'adjunta un cable que per un extrem és un Jack Mini i per l'altre té 3 connectors RCA, de tres colors diferents. El groc per al vídeo i el blanc i el vermell per als dos canals d'àudio.

A part també teniu la possibilitat de passar tant l'àudio com el vídeo a l'ordinador mitjançant la capturadora DC-10 i la targeta de so de l'ordinador. Més endavant veureu com.

USB: Aquesta connexió serveix per connectar la càmera a l'ordinador.

En primer lloc haureu d'instal·lar un petit controlador (driver) que teniu al CD que s'adjunta amb la càmera.Tot i que potser molta gent us dirà que només serveix per passar les fotos, això no és del tot cert. També podeu passar vídeo, però a no gaire resolució.

Actualment, en els centres tots els ordinadors de la dotació Argo tenen aquest port en la part posterior de la màquina.

També cal dir que actualment ja ha sortit al mercat una segona versió de l'USB anomenada USB2 que ofereix molta més rapidesa.

Fireware: també coneguda com a IEE1394 o I-link. És una connexió semblant a l'USB ja que serveix per passar fotos i vídeo al PC, però a molta més velocitat i amb la possibilitat de comandar la càmera des de l'ordinador.

Connexió d'auriculars: és la típica connexió de jack mini stereo per escoltar el que s'ha enregistrat. Cal saber que aquesta càmera ja porta un petit altaveu per fer-ho, tot i que de poca qualitat i en mono.

Micro: serveix per poder-hi connectar un micròfon extern. La càmera ja en porta un que solucionarà la majoria de problemes que puguin sorgir, però per enregistar una entrevista, o alguna cosa més especial, us pot anar bé utilitzar-lo. Penseu que la qualitat i el tipus de micròfon influirà molt en la qualitat d'enregistrament. De micros n'hi ha de diferents tipus i per a diferents funcions i, és clar, el preu també varia molt.

Finalment sols cal saber que si connecteu un micròfon, automàticament deshabiliteum el que porta la càmera.

Feu que cada participant hagi de connectar un dels cables a la connexió que li correspongui i que digui, si és possible, els noms del cable i la connexió

Pràctica IM128. La càmera de vídeo digital. Comandaments bàsics: enfocament manual i automàtic, zoom i enregistrament (*rec.*).

En les dues pràctiques anteriors hem parlat molt teòricament i ara ja és hora de tocar la càmera. En aquesta pràctica veurem els passos inicials per poder enregistrar.

Recordeu que, per enregistrar, la càmera ha d'estar en mode Camera.

POWER - VCP - OFF (CHG) - CAMERA MEMORY

Equips, eines i llenguatge de la imatge en moviment)-

Rec: El botó més important és el REC ja que és el que ens permet iniciar i finalitzar l'enregistrament.



Recordeu que no cal tenir-lo tota l'estona pitjat sinó que amb un sol clic ja enregistra i amb un altre deixa de fer-ho.

Tecnologies de la Informació i la Comunicació

159

Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)



Zoom: el tenim situat...



Per apropar el pressionem cap avall...

Equips, eines i llenguatge de la imatge en moviment)-



I per allunyar cap amunt...



Enfocament: pot ser manual o autòmatic. Per tal que sigui automàtic no hem de prémer cap botó però per fer enfocament manual primer premem el botó Focus/Infiniti...



i a continuació podem moure l'enfocament fins a trobar la resolució que buscàvem.



- 1- Feu un enregistrament.
- 2- Feu un enregistrament practicant amb el zoom.

3- Intenteu fer un enregistrament dues vegades. Una primera amb enfocament automàtic i una segona amb enfocament manual.

Pràctica IM129. La càmera de vídeo digital. Els menús. Idioma castellà i posar l'hora i dia del rellotge.

En aquesta pràctica veurem què són els menús de la càmera i farem solament una introducció ja que aquest tema dóna per un monogràfic.

Menús: Els menús els trobarem prement



A continuació veurem com apareix en pantalla el menú.



Per moure'ns pel menú hem de fer girar aquesta roda.



Aquest comandament en forma de roda anomenat Sel/ Push Exec té dos moviments. Un de dalt a baix o a la inversa per passar d'un submenú a l'altre i un d'horitzontal que funciona prement el botó cap a dins que ens serveix per selecionar l'opció que desitgem.



Dins del menú podrem canviar totes les opcions de la càmera. A continuació en descriurem dues de les més comunes.

Idioma castellà: Per defecte la TRV-25 porta selecionat l'anglès com a l'idioma del menú. Si volem canviar-lo a castellà hem de fer:

En primer lloc, i tal com hem descrit anteriorment, obrim el menú....

SETUP MENU CLOCK SET USB STREAM LTR SIZE LANGLAGE DEMO MODE
[MENU] : END

i selecionem el 6è element del menú



el següent pas és obrir language i seleccionar español. I ja podem sortir del menú.

Rellotge: el fet de tenir l'hora i el dia de la càmera ens pot ajudar tant a buscar les fotografies com les seqüències de vídeo que enregistrem.

En primer lloc, i tal com hem descrit anteriorment, obrim el menú....



i selecionem el 6è element del menú



i continuem obrint clock set,

Equips, eines i llenguatge de la imatge en moviment)



i ens obrirà



on podem canviar tant el dia com la hora.

1- Podeu passar-vos la càmera entre les participants per practicar: un posa l'hora i l'altre la treu.

Pràctica IM130. La càmera de vídeo digital: també serveix per fer fotos

A continuació veurem com la càmera de vídeo digital TV-25 també és una càmera de fotos digital.

Hem de tenir clar que per fer fotos hem de prémer:



En segon lloc hem de tenir present que les fotografies es desaran al Memory Stick que és una targeta de memòria que porta la càmera, tot que també podríem confirgurar-la perquè desés les fotografies a la cinta miniDV, però no és el normal.

També cal saber que podem fer fotos quan estem enregistrant.

I finalment si anem al menú de la càmera podem configurar la qualitat de les fotografies a fer.

1- Feu unes quantes fotografies amb la càmera TRV-25 que aprofitarem a la pràctica següent.

Pràctica IM131. La càmera de vídeo digital: passar fotos de l'smart media a l'ACDSee

Durant la pràctica anterior hem après a fer fotos amb la càmera de vídeo. Ara les passarem a l'ordinador.

Hem de connectar la càmera al PC i ho farem pel port USB. Si el sistema operatiu és una mica antic haurem d'instal·lar un driver que trobareu al CD que s'adjunta amb la càmera

Vegem com hem de connectar la càmera:

Els cables són els d'USB.



El símbol d'USB ens ajudarà reconèixer tant els cables com el lloc on connectar-los.



A la càmera:

Equips, eines i llenguatge de la imatge en moviment)-



I a l'ordinador:





Ara ja hem fet la feina de connectar la càmera. Si la tenim activa a l'ordianador ens ha d'aparèixer una unitat nova de disc. Podeu anar al Meu ordinador o a l'explorador i ho podeu comprovar.

* Si voleu saber més sobre l'ACDSee vegeu les pràctiques complementàries d'Equips, eines, i llenguatge de la imatge fixa. Des de la IF125 a la IF135.

Ara obrirem el programa ACDSee.(En aquesta pràctica no pretenem fer un monogràfic de l'ASDSee sinó que vegueu que és un programa que li podem treure molt suc)





Seleccionem el menú Adquirir

l dins d'aquest el submenú 🔯 Cámara

Ara ja estem veient les imatges que hem fet amb la càmera.

A partir d'ara les possibilitats són immenses. Des de guardar, organitzar, editar, imprimir, etc...

1- Connecteu la càmera al PC i passeu les fotos que heu fet a la pràctica anterior a una carpeta dels meus documents mitjançant l'ASDSee.

Pràctica IM132. La càmera de vídeo digital: opcions de menú. Program AE

Dins del menú podem descrobrir la gran quantitat de possibilitats que ofereix aquesta càmera.

Nosaltres ara solament ens centrarem en el que anomanem AE.

El Program AE: vol dir exposició automàtica programada i ens adequa la càmera a algun tipus de filmació concret.



A- **Spotlight**: permet filmar cares en teatres on tenim molta lluminositat evitant que apareguin massa blanques.

B- **Portrait**: s'utilitza per fer que el primer pla surti molt definit però el fons es difumini. És ideal per retrats de persones, flors, objectes, ...

C- **Sports**: redueix al màxim els moviments per sacsejades en moure la càmera per filmar el moviment de jugadors i de la pilota.

D- **Beach & Ski:** és ideal per filmar a la platja i a la neu. Evit que les cares de les persones quedin fosques per l'excés de llum reflectit.

E- **Sunsetmoon**: aquest mode és el que s'utilitza per filmar quan hi ha poca llum. Per exemple a la nit. Cal dir també que la TRV-25 té la possibilitat de filmar a les fosques totalment amb infrarrojos.

F- Landscape: s'utilitza per filmar paisatges i motius llunyans ja que intenta no detallar les coses més pròximes.

1- Dintre de les possibilitats on esteu fent el curs intenteu recrear un situació idònia per provar de filmar amb alguna de les possibilitats del Program AE.

Edició de vídeo digital

Pràctica IM134. L'Studio 8: captura de vídeo

La captura de vídeo és el primer pas en el procés lògic de creació d'una pel·lícula amb mitjans digitals. És el traspàs de les imatges de vídeo des de la font original al disc dur de l'ordinador. Podeu capturar les imatges que tingueu enregistrades en un magnetoscopi o en una càmera, tant digital com analògica.

L'Studio 8 pot capturar vídeo digital segons els mitjans informàtics i audiovisuals amb què compteu. En tot cas, és necessari una font d'origen, DV, i una targeta capturadora connectada a l'ordinador

Pràctica IM134-A: Captura en DV o digital (a través del Firewire)

Per capturar en DV són necessaris els següents requisits de maquinari:

càmera DV que incorpora sortida DV.

targeta Pinnacle Studio DV o qualsevol targeta amb port 1394, d'entrada digital.

La interfície de captura en DV mostra un aspecte com el que es veu a la imatge:



En aquesta pràctica treballareu els aspectes següents:

Cablatge de connexió DV.

Configuració de captura.

Captura digital d'alta resolució.

Cablatge de connexió DV

El cable i-link 1394 necessari per a la connexió DV entre la càmera i la targeta 1394 és suficient per transmetre totes les dades de vídeo i d'àudio.



En primer lloc heu de localitzar en quin ordinador teniu o instal·lareu el port Fireware; a continuació connecteu la càmera a la targeta del PC

L'avantatge del Fireware és que amb un sol cable podem passar àudio, vídeo, dades i controlar la càmera des del PC.



Pel costat de la càmera connecteu el cable on diu **DC out,** i per la part de l'ordinador, al port Firewire

Assegureu-vos que la connexió és correcta. Aleshores cal tenir la càmera en posició On i, en prémer sobre Captura, l'Studio 8 la detectarà:



Captura digital d'alta resolució

Assegureu-vos que l'opció Grabación de DV en calidad total estigui seleccionada:

Grabación de DV en calidad total
Grabación de MPEG en calidad total
Grabación en calidad de vista previa

Configuració de captura

Per a la captura de vídeo procedent de la càmera digital no cal ajustar gaires paràmetres de configuració.

Aneu al menú Configuración i seleccioneu l'opció Fuente de captura. Apareix una pantalla com la de la imatge següent:

	Formato de captura	Editar D	D v voz er	n off		
Dispositivos de Vídeo	captura			Estánda	r de TV	
Videocámar Audio	s DV		<u>.</u>	PAL		
Videocámar	DV	-	•	🔽 Vista	a previa de la captura	
Detección de es	cenas durante la capt mente basado en tiem	tura de víde po y fecha (so de filmaciór	n	Tasa de datos	
C Automática	mente basado en cont	tenido del v	ídeo		Leer: 35849 Kbyte/seg	
	a escena cada	10	segundo	\$	Grabar: 35839 Kbyte/seg	
Crear nuev	anción méamátina da	escena - pr	resionar ba	rra	Test	7

Com a dispositiu de captura, en aquest cas, heu de seleccionar Videocámara DV, tant per al vídeo com per a l'àudio. Després passeu al format de captura. Li direu que capturi amb format DV si tenim ordinadors potents i busqueu qualitat.

Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)

	Fuente de captura	Formato de captura	Editar CD y v	oz en olf	
-	DV	. DV	<u>v</u>	Capturar a complete	a total DV.
	MPEG Vista previa Compresión: DV Video Enc	o Losse de la <u>O</u> poien oder		onfiguración de audio IZ Instrumento Compresión: IPCM	Conciones.
	Anchura: Altur 720 576	a Imágenes/seg 25 O Isos desdas Kb	ytes/seg	Canales Estéreo de 1E	Tasa de muestreo

O bé, li direu MPEG si no es tracta de cap dels casos anteriors.

Preajustes				
MPEG	-	Personalizar	Grabar con ajustes I usuario	MPEG definidos por el
Configuración de	víde	Alta calidad (DVD) Calidad media (SVCD) Baja calidad (Video CD)	nfiguración de audio	
The Large		Personalizar		Opciones
MPEG2	•	C Du Du	Mpeg Layer 2	<u>v</u>
Resolución 352 x 576	•	Codificación rápida	Canales Estéreo de 16 💌	Tasa de muestreo 48 kHz
🗢 Caldad 🔎	Tas	a de dato: Kbits/seg	Captura de MPEG	
1		6000	Usar el modo de codif	icación por defecto 💌

Dins l'opció MPEG podeu configurar la qualitat, els tipus de MPEG i la resolució, entre altres paràmetres. Heu de tenir en compte que si captureu àudio li heu de marcar l'opció Incloure àudio. Finalment sols us queda dir-li on voleu que us guardi aquest arxiu i amb quin nom.

Equips, eines i llenguatge de la imatge en moviment)

Seleccion	nar carpeta y nombre por defecto para vídeo capturado 🛛 😰 🙋	
Guardar e	n 💡 MiPC 🦰 👘 🖬 🖬 🖬	
Disco d Disco k	le 3% (A:) Documento di Profesi alumnes ocal (C:) Documentos de pordinador ocal (D:) Documentos de por Mariano	Capturado: 0:00
Disco le P Studio Docum	ocal (E:) (F:) entos compartidos	Fotogramas eliminados
Nombre:	Video 1 Aceptar	Unidad (C:)
Tip <u>o</u> :	Todos los archivos de vídeo (".avi." mpg)	Usedo: 6461.9 MB

Si heu fet una connexió correcta entre la càmera i l'ordinador, l'Studio 8 permet tenir un control remot de la càmera a partir dels botons de control.

Amb els botons de control podeu desplaçar la cinta fins al punt on voleu que comenci la captura de vídeo. La finestra de visualització de captura mostra les imatges procedents de la càmera.



El Diskometer o controlador de captura indica el màxim de temps que podeu capturar segons la capacitat del vostre disc dur:

Feu clic damunt de:

Empezar Captura

A la pantalla següent podeu escriure un nom per al fitxer que es capturarà, seleccionar la carpeta de destí del fitxer i, si ho desitgeu, marcar el temps màxim de captura.

Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)	`}
--------------------------------------------------	----

Capturar video	
Introducir un nombre para esta captura:	
Vídeo 1	
Parar la captura después de: 360 minutos 18 segundo	8
Una vez que empiece la captura puede p cualquier momento haciendo clic en Para pulsando Esc.	ararla en r Captura o
Empezar Captura Ca	ncelar 🔵

Observareu que el temps de captura, lògicament, està limitat per l'espai de disc dur.

Com indica el missatge, podeu aturar la captura prement la tecla *Esc* o bé fent clic damunt del botó.

Parar Captura

Quan atureu la captura, l'Studio 8 fa una detecció de les escenes, segons el criteri que hàgiu marcat, que podeu visualitzar a l'àlbum d'escenes.

Enregistreu algunes seqüències i captureu-les tal i com s'ha descrit. Guardeu l'arxiu com a Pràctica IM134A.

Pràctica IM134-B: Captura a través de DC-10

Ara veureu com podeu capturar les imatges de la càmera que prèviament heu enregistrat a partir de la targeta DC-10 que teniu als centres. També podeu tenir en compte que podeu capturar al mateix temps que enregistreu, però no és el més usual.

Heu de tenir en compte que la DC-10 és una targeta PCI de fàcil instal·lació (ho podum fer vosaltres mateixos).

Equips, eines i llenguatge de la imatge en moviment)



En primer lloc heu de localitzar en quin ordinador teniu muntada la targeta DC-10 i tot seguit connectar la càmera a la targeta del PC.

Podeu fer-ho de dues maneres. La diferència entre una i l'altra són els cables que s'utilitzen.

La més simple sembla que és la següent:.

A partir dels cables següents:



Connectareu la càmera a la capturadora i a la targeta de so, ja que la capturadora solament pot capturar vídeo.

En primer lloc, de la càmera a la capturadora, mitjançant un cable amb connexió S-video pels dos costats, S-vídeo per un costat i RCA per l'altre o pels dos costats RCA i l'empalmeu a un adaptador com el de la fotografia anterior.

Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)



L'entrada on heu d'introduir el cable és IN, tant si utilitzem RCA com S-video. I per al'àudio connecteu un cable mini jack stereo a la càmera,



i a la tarja de so de l'ordinador. Si la targeta és mitjanament bona tindrà una entrada de línia; si no en té, podeu endollar a l'entrada de micro.

Equips, eines i llenguatge de la imatge en moviment)-



Quan ja teniu fets aquests passos, podeu obrir l'Studio 8 i aneu a la interfície Capturar:



Primer anireu a l'opció Configuración.

Dins d'aquest menú configurareu la font de captura i li direm Studio DC10plus.

Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)

Fuente de ca	aptura ormato de captura	Editar CD y v	oz en olf	
Dispositiv	os de captura			
Vídeo	6		Estándar	de TV
Video	cámara DV		PAL	
Studio	DC10plus		10	1.0
Video	cāmara DV		177 M.A.	2000 A.M. 2000
C Auto	máticamente basado en tier máticamente basado en cor	npo y fecha de film ntenido del vídeo	ación	Leer: 23039 Kbyte/seg Grabar: 27661 Kbyte/seg
- Crea No h espa	r nueva escena cada lay detección automática de iciadora para crear una nue	escena presioni va escena	ar barra	Iest

Fuente de captura Formato de captura Editar	CD y voz en off
	Capturar a completa total DV
Vista previa Distriction of the Operanes Compression: DV Video Encoder	Compresión:
Anchura: Altura: Imágenes/seg	Canales Tasa de mues Estéreo de 18
Consider Consideration Kbytes/seg	

Li direm que capturi amb format DV si tenim ordinadors potents i busquem qualitat. O bé, li direm MPEG si no és cap dels casos anteriors.

Equips, eines i llenguatge de la imatge en moviment)

Fuente de captura Fo	rmato de captura Editar Cl	D y voz en olf	
Preajustes			
MPEG	Personalizar	Grabar con ajustes	MPEG definidos por el
Configuración de ví	de Alta calidad (DVD) Calidad media (SVCD) Baja calidad (Video CD) Personalizar	nfiguración de audio	Onciones
Tipo de MPEG:		Compresión:	10 HERMINES
MPEG2	- Pre-filtro	Mpeg Layer 2	9
Resolución:		Canales	Tasa de muestreo
352 x 576 👱	Codificación rapida	Estéreo de 16 💌	48 kHz 🕑
© 0.663 • 1	asa de dato: Kbits/seg	Captura de MPEG	
	6000	Usar el modo de codi	icación por defecto 🔻

Dins l'opció MPEG podeu configurar la qualitat, els tipus de MPEG i la resolució, entre altres paràmetres. Heu de tenir en compte que si captureu àudio li hem de marcar l'opció Incluir audio. Finalment sols queda dir-li on voleu que us guardi aquest arxiu i amb quin nom.

Seleccion	nar carpeta y nombre por de	fecto para video ca	pturado ? 🔀		
Guardar e	n: 🖳 MiPC	(+ E	· 🖬 -		1
Disco d Disco l Disco l	le 3% (A:)	mentos de Profes i alum mentos de pordinador mentos de lucor Mariano	nes 🗾 💆	Capturado:	0:00
Disco li Studio Docum	ocal (E:) (F:) entos compartidos			Fotogramas el	iminador
Nombre:	Video 1		Aceptar	Unidad (C:)	5.T MB
tipg:	Todos los archivos de video (".avi,".mpg)			Usado: 6461	.9 MB

Enregistreu algunes seqüències i captureu-les tal com s'ha descrit. Guardeu l'arxiu com a Pràctica134B.

Pràctica IM135. Studio 8: Interfície d'edició de vídeo

Una vegada hem fet la captura de vídeo, ja podem passar directament a l'edició de vídeo amb l'Studio 8.

L'entorn de treball

En executar el programa veureu l'entorn de treball, que consta, a més de la barra de menús, de tres àrees de treball:

- Àlbum d'escenes.
- Reproductor.
- Finestra de vídeo.



L'àlbum d'escenes

L'àlbum conté les diverses escenes del vídeo a partir de les quals es pot iniciar l'edició.

El reproductor

El reproductor serveix per mostrar una previsualització de la pel·lícula o bé de l'escena seleccionada a l'àlbum.

La finestra de vídeo

La finestra de vídeo conté les eines bàsiques per a l'edició i mostra el guió de la pel·lícula a mesura que l'anem construint.

Obrir un vídeo

En primer lloc heu d'obrir la pel·lícula que prèviament heu capturat i que teniu desada al disc dur.

Si és la primera vegada que obriu aquest vídeo, el programa fa una detecció de les escenes de la pel·lícula. Deixeu que acabi el procés.


Un cop el programa ha acabat de detectar les escenes de la pel·lícula, apareixen a l'àlbum d'escenes les icones que representen cada escena:

)1 M2 E1 ciclista	•	H		

Inserir escenes

Inseriu unes escenes a la finestra de vídeo.

Amb el ratolí arrossegueu algunes escenes a la finestra de vídeo.

Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)



Pràctica IM140. Studio 8: Fer vídeo

L'objectiu principal del programa Studio 8 és la creació de pel·lícules de vídeo. A més de l'edició, el programa és capaç de crear els vídeos amb els principals tipus de fitxers de vídeo digital.

Fer vídeo: Aquesta és la part final d'aquest recorregut inicial pel programa. És la part més abstracta per als qui no sigueu uns usuaris habituals del vídeo digital. Es tracta que vosaltes mateixos o altres persones pugueu o puguin veure què heu fet en la interfície anterior.

El vídeo digital actualment té unes peculiaritats que fan que allò que amb 'altres disciplines informàtiques pot ser senzillíssim aquí és una mica més difícil i, sobretot, lent. Simplement es tracta de guardar o exportar. Amb el programa editor de textos o amb l'editor d'imatges us limiteu a anar a **Guardar como** i dir-li guardar, amb el nom i el format que cregueu convenient o a **Exportar archivo** si ja entreu amb programes del tipus Flash, Audacity, etc.

Abans de començar amb l'últim procés, que és fer el vídeo, heu de tenir clars certs conceptes sobre formats i reproductors de vídeo digital. (Us recomanem que feu, si no ho heu fet ja, una ullada a les pràctiques obligatòries del mòdul **Equips, eines i llenguatge de la imatge en moviment** referides a formats i reproductors de vídeo digital).

Un cop acabat el procés d'edició d'una pel·lícula, cal processar totes les dades que la formen. Les diferents escenes amb la seva imatge i l'àudio d'origen retallats, les transicions i altres efectes, el text, la música i els efectes sonors s'han de transformar en

Equips, eines i llenguatge de la imatge en moviment)

un sol clip de vídeo i àudio, on s'unifica i s'integra tota la informació. Aquest procés es coneix amb el nom de visualització realista, o Hacer vídeo segons la terminologia de l'Studio 8.

Un cop acabada la visualització realista, és quan es pot passar al darrer pas: l'exportació. Per iniciar-se en aquesta tasca, heu de seleccionar el botó Hacer vídeo de la barra de menús principal perquè us aparegui aquesta finestra.

P	1 Capturar 2 Editor	3 Hacer video	Р
Cinta AVI	Estado Haga clic sobre el botón Crear (Create) a continuación para preparar su proyecto para su		Unidad (C:)
MPEG Transmisión Compartir	salida a grabación.		Tamaño estimado 12.6 MB
Disco	Crear	Vídeo	o: 720 x 576 x: Estéreo de 16-bits, 48 kHz Configuración)

Si us hi fixeu veureu que el programa ofereix diverses opcions d'exportació. Segons el suport de destinació cal triar-ne una o una altra. Vegeu una mica per sobre quines són.



Per exportar a una cinta DV o VHS:

- En el primer cas, cal que tant la targeta capturadora del vostre ordinador com la càmera o el magnetoscopi disposin de sortida i entrada que permetin la connexió digital a través d'un cable IEEE 1394, i.LINK o Firewire.
- En el segon cas, per fer una exportació amb connexió analògica, cal que la targeta capturadora tingui sortida RCA o S-Vídeo, i les entrades corresponents en el vostre magnetoscopi.

Si el que preferiu és exportar-la a un CD, publicar-la en un lloc web o passar-la per Internet, l'heu de guardar primer de tot en una de les unitats del vostre disc dur, en un dels següents formats digitals:

_	
A \ 71	
AVL	

Aquest és un format de vídeo estandarditzat per al Windows que permet la reproducció en qualsevol ordinador PC. És el format dels fitxers digitalitzats amb l'Studio.

MPEG En aquesta opció trobareu dues possibilitats:

- MPEG 1: dissenyat per poder introduir vídeo en un CD-ROM, amb una qualitat d'imatge i so raonable.
- MPEG 2: pensat, per la seva alta resolució, per a la televisió digital i per als DVD, però requereix que a l'ordinador hi hagi instal·lat programari de descodificació de l'MPEG-2.

Transmisió

També hi ha, en aquest cas, dues alternatives:

- Real Vídeo: perquè la pel·lícula exportada es pugui veure en el reproductor RealVideo Player.
- Windows Streaming Media: perquè es pugui veure en el reproductor Windows Media Player.



Per compartir la pel·lícula a Internet amb altres persones, a través de la vostra pàgina web.

Disco

Si l'ordinador disposa de gravadora de CD i/o DVD, l'Studio 8 permet exportar directament les pel·lícules a un disc VCD, S-VCD i DVD. Pot crear també les pel·lícules en formats VCD, S-VCD i DVD directament al maquinari de gravació de disc per a la reproducció en un aparell compatible.

Tingueu present que tot procés d'exportació d'una pel·lícula passa, amb l'Studio 8, per ajustar les configuracions corresponents a l'opció triada, i que quan doneu l'ordre de Crear la pel·lícula, triga una estona, ja que ha de processar i generar una visualització realista de tota la informació. El temps depèn bàsicament de tres factors:

- De la configuració que hàgiu establert.
- De la durada de la pel·lícula, de les transicions, dels filtres, dels títols i de l'àudio que li hàgiu afegit.
- De les característiques del vostre equip informàtic: velocitat del processador, memòria RAM, capacitat de memòria lliure del disc dur, etc.

Sigui un format o un altre, tingueu present que l'haureu de guardar al vostre disc dur abans d'exportar-lo.

Podeu fer diferents proves d'exportació amb els diferents projectes que heu anat fent en les pràctiques anteriors



Les activitats d'ampliació i complementàries les trobareu al CDWeb i al DVD de materials de formació.

Els mitjans de comunicació a Primària

Objectius

La premsa, les revistes, la televisió, la ràdio, Internet i el cinema són unes eines excel·lents que tenim a l'abast per expressar-nos i poder conèixer el nostre món actual, i també el passat, en totes les seves dimensions. És per això que s'haurien de convertir en un element habitual i permanent a l'aula. En aquest bloc treballarem alguns dels aspectes bàsics que hauríem de conèixer, tant pensant en la seva utilització, com en les seves característiques més remarcables.

- Diferenciar els trets fonamentals que caracteritzen els mitjans de comunicació.
- Conèixer la dotació d'aparells receptors de mitjans de comunicació de què disposa el centre, la diversa tipologia, a quins usos estan destinats, els rudiments de funcionament i la seva ubicació en el centre.
- Aprendre a utilitzar la xarxa d'Internet com a font d'informació.
- Analitzar la presència dels diferents mitjans dins de la xarxa d'Internet.
- Analitzar la televisió com a principal mitjà a través del qual ens arriba tot tipus d'informació.
- Conèixer les peculiaritats de la diferent oferta educativa en televisió i també la manera d'accedir-hi i disposar-ne.
- Diferenciar els principals elements tècnics del món radiofònic i també els principals trets d'aquest llenguatge sonor.
- Reconèixer els trets diferenciadors dels principals gèneres radiofònics.
- Conèixer i desenvolupar estratègies i recursos metodològics per a la utilització del cinema com a recurs didàctic..

Continguts

- Cinema, televisió, ràdio, premsa, revistes, Internet ... Per què en diem mitjans?
 - Concepte de mitjà.
 - Nivell d'implantació dels diferents mitjans.
 - Pertinença: lligams econòmics i ideològics.
- La Xarxa, un mitjà de mitjans?.
 - La cerca i l'obtenció d'informació a la xarxa.
 - La utilització dels cercadors.

La televisió, mitjà dominant.

La programació a la televisió.

El concepte de programació.

Tipus de programes: informatius, debats, programes temàtics, dibuixos, concursos, publicitat..., temes que coneixem a través seu.

La Televisió educativa. Aprofitament.

• La premsa i les revistes.

El tractament dels continguts en els mitjans impresos.

Un públic per a cada mitjà i un mitjà per a cada púbic.

La premsa i les revistes als centres.

La ràdio.

(i)

La producció radiofònica.

• El cinema com a recurs.

Per què aquest recurs?

Raons que ens empenyen a utilitzar-lo.

Com podem fer-ho?

PRÀCTIQUES BÀSIQUES

Els fitxers necessaris per al desenvolupament de les pràctiques bàsiques d'aquest bloc, es troben en la carpeta corresponent del curs del DVD de materials de formació.

Cinema, televisió, ràdio, premsa, revistes, Internet... Per què en diem mitjans?

Pràctica MP1. És un mitjà?

Concepte de mitjà.

Col·loquialment no solem diferenciar entre els aparells i suports dels mitjans i els propis mitjans. Els aparells i suports no són res més que canals a través dels quals ens arriben els mitjans que els utilitzen.

Quan un d'aquests canals (premsa, revistes, ràdio televisió, cinema, Internet) pren una estructura definida i estable, amb la intenció d'arribar al màxim nombre de persones i amb unes finalitats comunicatives concretes, esdevé realment un mitjà.

Pensem, per exemple, el cas d'un col·lectiu interessat en un tema determinat: el senderisme. Aquest col·lectiu exposa les seves idees i vivències sobre el tema aprofitant canals de comunicació informals (xerrades, escrits, ponències...), i a través de contactes casuals. En el moment que aquest col·lectiu decideix crear una revista, un fanzine sobre senderisme o bé una emissora de ràdio sobre aquest tema, està creant un mitjà de comunicació, i el dota d'una estructura i unes finalitats concretes.

La revista que fan molts centres escolars: és un mitjà de comunicació? Mirem si té les característiques generals pròpies d'un mitjà que hem comentat, tot omplint aquesta taula:

La Revista Escolar				
Quin canal utilitza? Premsa, revistes, ràdio, televisió, cinema				
Té una estructura definida que la fa possible?	Sí / No			
Com és aquesta estructura?	Elements humans:	Elements tècnics:		
Té algun objectiu o finalitat concrets?	Sí / No	Quins/es?		
S'adreça a un determinat públic?	Sí / No	Quin és?		

A partir de les respostes donades en aquest exemple, podríem definir què és un mitjà de comunicació?

Provem d'elaborar una definició. Primer individual i després conjunta:

Definició individual de mitjà de comunicació:

Definició conjunta de mitjà de comunicació:

Nivell d'implantació dels diferents mitjans.

Hem parlat d'una revista escolar com a mitjà de comunicació. Però... quina diferència podríem trobar entre aquesta revista i una altra de difusió més àmplia?. Podem veure que les seves estructures són similars (totes dues tenen el seu equip de redacció, el suport tècnic, una finalitat i s'adrecen al seu públic), però les proporcions varien en quantitat i complexitat.

Els grans mitjans de comunicació, tant sigui de premsa, ràdio, televisió..., se'ls considera pel seu grau de penetració en la societat, no només en funció del seu nombre d'espectadors, sinó també per les qualitats d'aquests. Tenim en compte el seu prestigi i el tipus de públic al qual suposadament s'adrecen.

Pràctica MP2. De quins mitjans de comunicació disposeu al centre?

Relacioneu en aquesta taula els diferents mitjans de comunicació de què disposeu o a quins podeu accedir des del vostre centre. Indiqueu també a través de quin aparell ho podeu fer.

Mitjà	S'hi pot accedir? Sí/No	Com?
		A través de quin canal?
Premsa		Internet?
		Paper?

	A través de quin canal?
	Internet?
Radio	D'ones?
	Via satèl·lit?
	A través de quin canal?
Tolovisió	Internet?
TEIEVISIO	D'ones?
	Via satèl·lit?
	A través de quin canal?
	Internet?
Cinema	Aparell de Vídeo?
	Aparell de 8mm.?
	Via satèl·lit?
	A través de quin canal?
Internet	
	A través de quin canal?
Daviatas	 Paper?
Revisies	Internet?
	Quines?

La Xarxa, un mitjà de mitjans

Pràctica MP4. Utilitzem un cercador per trobar informació a Internet.

La utilització dels cercadors

La pràctica totalitat de cercadors funciona de manera semblant. Resulta recomanable, doncs, que ens familiaritzem amb l'ús d'un d'ells per tal de treure'n el màxim profit.

Prenem com a model, per exemple, el Google. Aquest cercador ens permet d'una manera molt planera i senzilla trobar i visitar pàgines d'Internet, a partir d'un terme que hem escrit en un petit formulari del propi cercador.

Obrim el navegador. A la seva barra d'adreces hi escrivim: http://<u>www.google.com</u>. Aquesta adreça ens portarà a la pantalla inicial del cercador **Google**.

La pantalla inicial d'aquest cercador ens ofereix un petit formulari on hi hem d'introduir la paraula o paraules que ens apropin el més possible a allò que volem trobar.

En aquest cas escriurem el terme *televisió* i farem clic a la pastilla **Cercar amb el Google**. En pocs segons ens apareixerà un llistat de pàgines web on es troba aquest terme.



El cercador ens ofereix, a més, el nombre total de pàgines que ha trobat. Si anem al final de la pàgina veurem una sèrie de números. Clicant al damunt d'un d'ells, veurem una altra pàgina més d'adreces.



Podem realitzar cerques a partir de paraules, grups de paraules o frases per tal de delimitar el màxim el nombre de pàgines que ens interessa trobar. Els cercadors tenen a més un seguit de termes anomenats operadors que ens permeten localitzar pàgines el més properes possible a la informació que realment ens interessa. Al **Google** pots trobar aquesta informació clicant damunt de la frase **Tot sobre el Google**.....al costat del formulari de la pàgina inicial. Tria després l'opció **Ajuda en la cerca**. Llegeix els consells dels **passos bàsics de Google**, com **interpretar els resultats** i sobretot **com redefinir la cerca**.

Realitzeu després aquestes cerques que us proposem, tot comparant els resultats:

- Cinema
- Cinema clàssic
- "Cinema clàssic"
- Cinema Europeu
- Cinema + Europeu

Quin nombre de pàgines es troba amb cada tipus de cerca?

Són les mateixes pàgines a cada cerca?

Realitzeu més cerques seguint algunes de les indicacions de **com redefinir la cerca** que ens ofereix l'ajuda del **Google**. Analitzeu els resultats seguint la pauta marcada a les dues preguntes anteriors.

Pràctica MP5. Un munt de mitjans dins de la Xarxa.

La premsa, les revistes, la ràdio, la televisió i el cinema dins la xarxa.

La majoria dels mitjans de comunicació que trobem als quioscos, al dial de la ràdio o al nostre televisor, són presents a la xarxa i ofereixen informació pròpia, amb els continguts que apareixen en els mitjans tradicionals i en alguns casos ampliant-los.

Vegeu els webs de Televisió de Catalunya i La Vanguardia:

http://www.tvcatalunya.com/

http://www.lavanguardia.es/

En aquests webs no sols hi apareix la programació pròpia, sinó que també podem veurehi videoclips sobre les notícies, veure la seva programació i consultar serveis... Dins de la **Televisió de Catalunya** visiteu, per exemple, el web del **K33**: hi trobem des d'un informatiu per als nens fins a jocs en línia.

Dins del web de **La Vanguardia** s'hi troben serveis com l'hemeroteca, l'agenda, últimes notícies...

Web del K33: <u>http://www.k3tv.net/</u>

D'altra banda, a la xarxa també hi podem localitzar diaris, revistes, ràdios i fins i tot televisions que només existeixen a la pròpia xarxa.

Internet ens pot oferir, doncs, una gran quantitat d'informació per tal de treballar els mitjans i els seus continguts des de diferents enfocaments. Des de la seva programació diària, passant per la seva organització, i aprofitar aquells recursos que ens brinden per treballar els seus continguts.

Tot és qüestió d'una banda de saber localitzar amb rapidesa i efectivitat allò que ens interessi, i d'una altra de plantejar-nos com ho podem treballar a l'aula. De moment, per aconseguir una més gran efectivitat en el primer aspecte, caldrà que ens plantegem també com guardar i organitzar tota la informació rellevant sobre mitjans que anem trobant. Aquest és el pas que us plantegem al punt següent.

Us oferim aquí, a mode de consulta i d'exemple, un web que ens aporta un gran nombre d'adreces de tot tipus de mitjans. Doneu-hi un cop d'ull: <u>http://www.kiosco.net/</u>

Una altra adreça interessant és: http://www.interactiva.org/Dir/I/Catal%C3%A0/Mitjans de comunicaci%C3%B3/

Hi podem trobar moltes adreces sobre cinema, vídeo i mitjans de comunicació en general en llengua catalana. Doneu-hi també un cop d'ull.

A partir de l'exemple, procureu completar després aquesta taula, procurant que hi apareguin almenys el nom de tres mitjans que no es donin en qualsevol altre tipus de format, i només apareguin a Internet.

Nom del mitjà que hem localitzat			
Nom	Tipus	Format	
"Avui"	Diari /premsa	Digital i en paper	

La televisió, mitjà dominant

Pràctica MP7. D'allò que hi ha... la programació ideal.

La televisió, mitjà dominant.

Sens dubte el mitjà que utilitzem més és la televisió. Les últimes dades, segons **Sofres** (empresa que es dedica a fer un seguiment de l'audiència de les televisions), indiquen que es veuen de mitja més de tres hores diàries de televisió. Hi ha moltes opinions i controvèrsies per explicar aquest fenomen. Una de les explicacions de la seva popularitat rau en la seva facilitat d'ús, la gran varietat de programes que podem trobar i l'impacte del seu llenguatge audiovisual. Això ha fet que sigui present a pràcticament totes les llars i que sigui el mitjà dominant quant a ús i seguiment. Per tant, moltes de les informacions que rebem ens arriben predominantment a través d'aquest mitjà.

La programació a la televisió.

Si procurem veure la programació com un tot global, ens adonem que és un dels elements clau que tenen les diferents televisions per tal d'aconseguir captar el màxim d'audiència durant el major nombre de temps possible. Hi ha diferents factors que fan d'una programació un producte de més o menys èxit. El principal és el de continuïtat: disposar els programes dins de la graella de programació de manera que a l'audiència li resulti fàcil, agradable i còmode continuar connectada a la mateixa cadena.

El concepte de programació.

Podem considerar com a programació els diferents programes o espais que emet una cadena de televisió en determinades franges horàries. Obrint un diari per les pàgines de la programació televisiva podem veure, analitzar i comparar els diferents programes que s'emeten en les diferents franges horàries.

Aquestes franges estan pensades segons el tipus i la quantitat de públic que pot veure la televisió. Un element que podem observar és que les cadenes fan programes similars a les mateixes hores. Mirem per exemple la situació dels informatius de les diferents cadenes. Tots estan col·locats a les mateixes hores aproximadament.

Els programadors de les cadenes treballen en base a estudis d'audiència que es fan diàriament i d'altres que es realitzen esporàdicament. Es mesura per una banda la quantitat, l'edat, el sexe, l'estatus socioeconòmic de les persones que miren la televisió i per altra la quantitat d'espectadors que veu cada programa, tenint en compte les característiques anteriors.

Aquests estudis no només serveixen per eliminar o canviar d'horari els programes, sinó també per situar els diferents tipus d'anuncis publicitaris en diferents horaris per tal augmentar la seva efectivitat.

L'adreça web de **Sofres** ens ofereix informació puntual del nivell d'audiència dels diferents programes. Consulteu-la: <u>http://www.sofresam.com/</u>

Comentats, doncs, el sentit i els objectius que guien les programacions de televisió (aplicables també a bona part de la resta de mitjans), anem a provar de fer-ne una a partir dels diferents programes que emeten les cadenes de televisió que veiem habitualment. Serà una programació d'un dia resultat de la barreja de programes, de diferents cadenes, emesos al llarg d'una setmana. L'objectiu seria captar el màxim d'audiència la franja horària més llarga possible del dia. Això mateix ho podríem fer amb la programació setmanal o de temporada.

1 Dividiu-vos en grups de 2/3 persones i analitzeu la programació que presenta la premsa, Internet, les revistes especialitzades... de la setmana, de les cadenes de televisió generalistes: TV1, TV2, TV3, C33, TELE5 i A3.

Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)

Franja Horària (podeu variar-la)	Tipus de públic	Tipus de programa	Nom del programa
7 a 8			
8 a 9			
9 a 11			
11 a 13			
13 a 15			
15 a 17			
17 a 20			
20 a 22			
22 a 24			

2 Ompliu de forma consensuada aquesta taula:

- 3. Responeu després:
 - a. Quins criteris us han guiat per tal de triar determinats programes i descartar-ne d'altres?
 - b. Quin tipus de programació creieu que us ha resultat? (molt d'entreteniment, cultural, adreçada només a un determinat tipus de públic...)
 - c. Imagineu-vos que fóssiu veritablement els responsables finals d'aquesta programació. Quin creieu que seria l'objectiu final que guiaria la vostra tria? (informatiu, cultural, econòmic...). A quin tipus de televisió creieu que s'adiu més?
- 4. Contrasteu finalment el vostre "producte" televisiu amb el dels altres grups. Hi ha hagut moltes coincidències de selecció?. I de criteris i objectius?

Pràctica MP9. Repàs al maquinari televisiu del nostre centre.

El primer pas per poder aprofitar didàcticament documents televisius, serà conèixer el més bé possible com funcionen aquests mitjans tècnics.

Us proposem que amb l'ajut del vostre formador/a procureu resoldre conjuntament els següents aspectes:

1 Repassar la quantitat, ubicació i funcionament dels diferents aparells de televisió de què disposa el centre.

TV nº:	Lloc on es troba	En quines hores es pot utilitzar?	Està connectada a un aparell de vídeo?	S'hi poden veure cadenes de TV?	Quines?	Pot rebre cadenes via satèl·lit?
1						
2						

- 2. Revisar amb l'ajut del formador/a el bon funcionament d'aquest maquinari, tot provant:
 - a. La posada en marxa de cada aparell.
 - b. Les seves connexions: televisió/vídeo, antenes...
 - c. Les funcions bàsiques dels comandaments a distància: connexió/desconnexió, volum, canvi de cadenes, control de contrast, brillantor i color d'imatge, funció AV, aturada d'imatge, retrocés i avançament ràpid d'imatges, gravació.

La premsa i les revistes

Pràctica MP10. L'organització de la informació en un diari.

La premsa i les revistes

Actualment hi ha una gran varietat de publicacions escrites que amb diversa periodicitat informen sobre els aspectes més importants de la nostra societat. Des de la premsa diària a les revistes de tota mena.

En qualsevol quiosc podem observar la gran varietat de títols i la diversitat de temes que aborden. Però no sols els quioscos en són plens sinó que també hi ha gran quantitat de revistes i diaris que només es venen per subscripció. I per acabar, recordem Internet on cada vegada hi ha més pàgines que es dediquen a la informació que d'alguna manera també està lligada directa o indirectament a diaris o revistes (podem llegir-hi, per exemple, un diari o una revista que també es difon en paper).

Aquestes publicacions tan presents al nostre entorn, també poden tenir un lloc als centres educatius en tres possibles vessants:

- La utilització dels seus continguts a les aules.
- L'estudi del mitjà.
- La confecció de diaris i revistes escolars.

El tractament dels continguts en els mitjans impresos.

La gran quantitat de fets i esdeveniments que es donen a la nostra societat no caben en aquest tipus de publicacions. La primera tasca que han de fer els periodistes, és seleccionar quines notícies es tractaran preferentment. Aquesta selecció deixa fora la

gran majoria dels fets que mai arribaran a ser notícia. Així, se seleccionen els fets que es consideren més importants de cadascuna de les seccions en què es divideix una publicació.

Un dels criteris que solen marcar tant la selecció d'un fet, com el seu tractament és el possible interès del públic en general i concretament dels lectors del mitjà.

No hem d'oblidar en darrer lloc que darrera d'aquests mitjans hi ha empreses i persones que cerquen una rendibilitat econòmica que procedeix de dues fonts: per una part les vendes i per l'altra la publicitat. Tant les vendes com la publicitat estan relacionades, ja que en funció de la quantitat de lectors d'una revista o diari, el seu preu i la quantitat de publicitat que inclogui variarà.

Les diferents notícies i informacions incloses en un mitjà escrit, com els diaris i les revistes, solen anar organitzades per blocs temàtics o seccions. Les revistes solen presentar aquestes seccions en sumaris.

Analitzeu i compareu els diferents blocs temàtics del diari digital AVUI i del diari El Periódico de Catalunya digital, tot completant aquesta taula:

AVUI: http://www.avui.es/avui/diari/docs/index4.htm

El Periódico: <u>http://www.elperiodicodecatalunya.es/</u>

Secció	
El Periódico de Catalunya	Diari AVUI

Qüestions per respondre:

Bàsicament, quines són les seccions comunes?. N'hi ha de diferents?

Quin és l'ordre de les seccions?. Quina importància creieu que té l'ordre?

 Proveu de fer aquest exercici d'observació amb altres diaris i entre diferents revistes.

Pràctica MP12. L'organització de la informació en una revista escolar.

La premsa i les revistes als centres.

Bona part dels centres educatius disposen d'una publicació periòdica a través de la qual es reflecteix la dinàmica del centre al llarg del curs. Moltes d'aquestes revistes s'ofereixen en format paper, i n'hi ha moltes també que comencen a publicar-se a través



de la pàgina web del centre. Molts cops es tracta del mateix document, però presentat de dues maneres diferents.

Dins de la web de la XTEC podem trobar moltes revistes electròniques dels centres: <u>http://www.xtec.net/escola/revistes/index.htm</u>

Una de les qüestions que sol preocupar-nos en primer lloc quan decidim fer una revista escolar, sigui quin sigui el seu format (impresa o digital), és quins haurien de ser els seus apartats i en quin ordre s'haurien d'estructurar.

Provem d'organitzar un teòric sumari d'una hipotètica revista escolar de la nostra escola.

Per realitzar-lo caldrà que us organitzeu en grups de dues/tres persones i que en primer lloc "fullegeu" algunes de les revistes electròniques que es troben a la xarxa per tal d'agafar idees. Si teniu alguna revista en format paper a l'abast, val la pena analitzar també la seva estructura i presentació, tot comparant-la amb una en format web.

Si en sabeu alguna en aquest darrer format, visiteu-la i comenteu-la amb la resta del grup. Si no en coneixeu cap, a l'anterior adreça que us hem presentat de la **XTEC** en teniu per triar i remenar. Consulteu-ne algunes.

Títol de la	a revista	
Secció	Nom de la secció	Contingut (temes que tractaria)
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Us presentem en darrer lloc a mode de pauta, el quadre que caldria completar:

Feu una posada en comú dels diferents resultats obtinguts.

La ràdio

Pràctica MP14. Dels programes de la ràdio... se'n pot treure algun profit?.

La producció radiofònica

Igual que la resta de mitjans de comunicació, el món radiofònic –les emissores de ràdioens ofereixen de manera especial una gran varietat de gèneres o programes dins de la seva programació. Cada un d'ells amb una determinada intenció i manera d'entendre, presentar i interpretar la realitat. Cada un d'ells, també, amb una determinada estructura que els fa característics i diferents de la resta.

Tipus de programes radiofònics					
Informatius : ens informen de l'actualitat.	Musicals: la música és l'element principal. Solen ser temàtics.	Magazines: programes amb continguts diversos (música, concursos, entrevistes)	Entrevistes: un entrevistador pregunta a un personatge o a diverses persones sobre un determinat tema)		
Debats: diverses	Taules rodones:	Col·loquis:	Reportatges:		

persones exposen els seus punts de vista diferents sobre un tema amb l'arbitri d'un moderador.	diverses persones profunditzen sobre un tema aportant- hi diferents perspectives.	preguntes del públic a un personatge conegut.	tractament d'un tema en profunditat i des de diferents perspectives.	
Esportius : el tema central és l'esport (retransmissions, especials esportius)	Concursos : Es plategen un sèrie de preguntes o es proven habilitats a uns concursants amb unes normes específiques.	Religiosos: Tracten específicament temes relacionats amb diferents creences religioses.	Juvenils, infantils: Tracten temes relacionats amb els interessos d'aquest públic.	

Seguint la informació que apareix a la taula anterior referida als diferents tipus de programes radiofònics, proveu de fer un repàs als programes que coneixeu, procurant establir al mateix temps una relació entre el seu contingut i estil, i un possible aprofitament didàctic.

Agrupeu-vos en equips de 5/6 persones, feu-vos amb una ràdio i sintonitzeu a través del dial les emissores que conegueu. Comenteu els programes que més escolteu i ompliu després la següent graella seguint l'exemple:

Cadena	Programa	Tipus	Aplicació a l'àrea	Activitat
Catalunya Cultura	Conte: "En Guirec i la Sirena" del programa "Patim, Patam, Patum"	Infantil	Llengua: Expressió Oral i escrita	A partir de l'audició del conte es planteja als alumnes dos tipus d'activitats: una de comprensió oral (preguntes tancades sobre el contingut del conte, els seus personatges), i una d'anàlisis dels diferents recursos expressius que s'han utilitzat en la dramatització radiofònica del conte: efectes sonors, música, veu (Activitat desenvolupada dins del bloc d'ampliació)

 A l'espai "Eduràdio" del portal EDU365 podeu trobar força documents radiofònics de Catalunya Ràdio molt aprofitables per a treballar a l'aula. A tall d'exemple, visiteu l'apartat Patim, patam, patum de Catalunya Cultura, i dins d'ell contes. Proveu d'escoltar-ne algun. Aprofiteu algun d'aquests documents radiofònics per realitzar l'activitat que us plantegem.

El cinema com a recurs

Pràctica MP15. Triem i remenem.

El cinema com a recurs.

Al llarg de la seva història el cinema ha tractat tot tipus de temàtiques dins dels seus diferents estils. Si fem una ullada als títols de les pel·lícules basades amb fets històrics, per exemple, trobarem que la majoria han estat tractats des de diferents perspectives. Ens trobem doncs, amb un mitjà molt aprofitable per treballar qualsevol aspecte relacionat amb el nostre passat, present i fins i tot futur. L'apropament a la natura, el



coneixement de costums, fets i valors de pobles, els conflictes humans individuals i col·lectius... centenars de temes situats en diferents contextos i espais cronològics, ens poden donar un cop de mà d'allò més valuós, en la millora dels processos d'aprenentatge dels nostres alumnes.

Per què aquest recurs?

El llenguatge audiovisual del cinema és especialment potent i capta poderosament l'atenció de l'espectador. La força de les imatges, el so, el color, el moviment, la trama narrativa i el ritme, el fan un instrument idoni per plantejar-nos la seva incorporació en el treball d'un determinat tema a l'aula.

Aquesta incorporació pot contemplar utilitzar una pel·lícula o un fragment de pel·lícula amb diferents funcions:

- Com a classe magistral: se substitueix l'explicació del professor pel passi de la pel·lícula. La pel·lícula es converteix en l'eix vertebrador de la classe. Tot gira al seu entorn.
- Com a document curt complementari: el treball del grup classe s'amplia amb la informació que aporta la pel·lícula.
- Com a document monogràfic: pensant que s'ha de treballar un contingut molt específic. Cal concretar el tema.
- Com a document de recapitulació: per tal de donar, després de treballar un determinat tema o temes, el passi de la pel·lícula dóna coherència als diferents aspectes treballats.
- Com a document d'introducció: previ a l'inici d'un tema, per tal de donar informació prèvia.
- Com a document de motivació: previ a l'inici d'un tema, per tal d'estimular l'interès i fomentar una actitud positiva de treball.

Mirem com podem aprofitar algunes pel·lícules que recordem i creguem que són adequades als interessos i necessitats dels nostres alumnes. Es tracta de completar la taula que apareix a continuació seguint l'exemple suggerit. De les moltes possibilitats d'aprofitament que podria tenir qualsevol de les pel·lícules que triem, elegirem només un objectiu i una funció.

 Per realitzar l'activitat podeu trobar un llistat de pel·lícules relacionades amb les diferents àrees del currículum a l'adreça <u>http://www.xtec.net/audiovisuals/</u>. Hem d'anar a recursos i dins de l'apartat de cinema, triar l'opció Recull filmogràfic de pel·lícules per temes i àrees d'aprenentatge.

Tema Relacionat	Objectiu	Pel·lícula	Funció de la pel·lícula
Les capes del planeta	Conèixer l'estructura interna del planeta	"El nucleo"	Com a document curt complementari
Diversitat	Treballar les diferències entre les persones	"La bella i la bèstia" "Shrek"	Com a document de motivació



Les activitats d'ampliació i complementàries les trobareu al CDWeb i al DVD de materials de formació.

197

Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)

Els mitjans de comunicació a Secundària

Objectius

La premsa, les revistes, la televisió, la ràdio, Internet i el cinema són unes eines excel·lents que tenim a l'abast per expressar-nos i poder conèixer el nostre món actual, i també el passat, en totes les seves dimensions. És per això que s'haurien de convertir en un element habitual i permanent a l'aula. En aquest bloc treballarem alguns dels aspectes bàsics que hauríem de conèixer, tant pensant en la seva utilització, com en les seves característiques més remarcables.

- Diferenciar els trets fonamentals que caracteritzen els mitjans de comunicació.
- Conèixer la dotació d'aparells receptors de mitjans de comunicació de què disposa el centre, la diversa tipologia, a quins usos estan destinats, els rudiments de funcionament i la seva ubicació en el centre.
- Aprendre a utilitzar la xarxa d'Internet com a font d'informació.
- Analitzar la presència dels diferents mitjans dins de la xarxa d'Internet.
- Analitzar la televisió com a principal mitjà a través del qual ens arriba tot tipus d'informació.
- Conèixer les peculiaritats de la diferent oferta educativa en televisió i també la manera d'accedir-hi i disposar-ne.
- Diferenciar els principals elements tècnics del món radiofònic i també els principals trets d'aquest llenguatge sonor.
- Reconèixer els trets diferenciadors dels principals gèneres radiofònics.
- Conèixer i desenvolupar estratègies i recursos metodològics per a la utilització del cinema com a recurs didàctic..

Continguts

Com veiem l'entorn a través dels mitjans La informació que ens arriba a través dels mitjans

PRACTIQUES BÀSIQUES

(i)

Els fitxers necessaris per al desenvolupament de les pràctiques bàsiques d'aquest bloc, es troben en la carpeta corresponent del curs del DVD de materials de formació.

Com veiem l'entorn a través dels mitjans

Pràctica MS1. Què veiem en una fotografia

En aquesta pràctica farem una aproximació a la lectura d'allò que veiem a les imatges fotogràfiques. Cal entendre que una fotografia és la selecció d'una petita part de la realitat que tenim davant nostre, una porció del que veiem sense que hi hagi continuïtat ni en l'espai ni en el temps (per això en diem instantània). Cal tenir present, també, que darrere d'aquesta selecció hi ha una persona que té davant seu la realitat completa. Així, doncs, si n'ha fet una determinada selecció, és perquè tenia una intenció de captar, de fixar, de transmetre una informació concreta. En aquest sentit, estem davant d'un acte comunicatiu, amb un emissor i una intenció de crear un missatge adreçat a un receptor o receptors virtuals.

Entenent que l'elaboració d'aquest missatge respon a uns cànons i a un codi (un llenguatge específic o manera d'expressar-se), és important d'exercitar-nos a desxifrar els elements que es combinen i que permeten apreciar la intenció i l'estètica que ha triat la persona que prem el disparador de la càmera. I aquesta és la pràctica que ens proposem.



La pregunta que convidi a l'anàlisi es pot formular de diverses maneres:

- Què veiem a la imatge?
- Com ens sorprèn o com crida la nostra atenció?
- Com es combinen les diferents informacions que hi apareixen?

Per ajudar en l'aprenentatge de l'anàlisi d'una fotografia, començarem fent una enumeració dels elements objectius que hi apareixen.

Treballarem tots junts, per bé que el treball cal fer-lo individualment.

Per començar, us cal disposar d'un bon paquet de fotografies per poder mirar-les amb calma. Us presentem 40 fotografies que podeu obrir de dues maneres:

- Baixant-vos aquests tres paquets comprimits, descomprimint-los i visionant les fotografies amb qualsevol dels examinadors d'imatges del vostre ordinador.
- (Imatges extretes del Weblog del Sergi Llorens, (<u>http://www.blogia.com/sergi</u>), del Weblog del Jordi Marginet, (<u>http://www.lapsus.bitacoras.com</u>), i del fotolog de la Xènia (<u>www.zonalibre.org/blog/ulls</u>). Els agraïm la seva generositat per permetre'ns utilitzar aquestes fotografies per a aquestes pràctiques.)



(aquests tres fitxers *.zip, els trobareu a la carpeta fitxers/mcoms del DVD de materials de formació)

• Obrint-les del DVD de materils de formació.

Γ								F	от	OG	RA	FIE	s							
1	_	2	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	14	<u>15</u>	<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>
2	21	<u>22</u>	<u>23</u>	<u>24</u>	<u>25</u>	<u>26</u>	<u>27</u>	<u>28</u>	<u>29</u>	<u>30</u>	<u>31</u>	<u>32</u>	<u>33</u>	<u>34</u>	<u>35</u>	<u>36</u>	<u>37</u>	<u>38</u>	<u>39</u>	<u>40</u>

(tots aquests fitxers, els trobareu a la carpeta mcoms/imatges_mcoms del DVD de materials de formació amb els noms *ms1_1.jpg*, ..., *ms1_40.jpg*)

 Cada persona del curs n'ha de triar una en funció de les seves preferències, gustos o sensibilitat. Un cop tothom n'ha triat una, cal treballar individualment per definir què es veu en la fotografia, però no tant el contingut (allò que interpreteu o us suggereix), com aquells elements que són importants i que donen coherència objectiva a la imatge. Per fer-ho de manera sistemàtica i objectiva, cal que tothom procuri respondre's preguntes com les recollides en el llistat següent:

	Aspectes d'anàlisi objectiva
C	Composició i estètica de la imatge
	Quins elements hi surten?
	En guina posició es troben? (Poden presentar-se verticals, horitzontals, de
	costat, vistos des de dalt, des de lluny, a prop, sencers, fragments)
-	Els elements que hi surten, són molt diferenciats entre ells o similars?
-	Quin és el pla que predomina? (Primer pla, pla sencer, pla general)
•	Com és el fons? (Un sol color, homogeni, multicolor, tons vius, apagats)
-	Color predominant en la fotografia (2n color, 3r)
-	Distribució dels elements en la imatge:
	 Molt o poc agrupats (dispersos?)
	 Quines parts de la foto omplen (la totalitat, una part, quina?)
	 Espais diferenciats entre informació i no-informació
-	Elements que es volen ressaltar segons la seva situació:

- Al centre
- A la dreta o a l'esquerra
- A dalt o a baix
- Elements que es volen ressaltar per la diferència de color:
- Contrastant amb els elements de la vora
- Contrastant amb el fons
- La llum:
 - En la totalitat de la fotografia: llum directa (el sol, flaix...)
 - Sobre una part o un element: algun element rep la llum en especial de
 - manera que destaqui sobre la resta d'elements?
- L'enquadrament i els plans
 - Tipus de pla que hi predomina
 - Enquadrament de l'element més important
 - S'enquadra algun detall? Quina part del tot es destaca?
- Les direccions de la imatge:
 - Hi ha direcció en la totalitat de la foto?
 - Cap on miren els elements? (L'element principal, els secundaris...)
 - Què hi ha allà on estan dirigits?

Segurament, algunes d'aquestes preguntes no poden aplicar-se a determinades fotografies. No es tracta de respondre-les totes, només les que cregueu que s'adiuen al tipus de fotografia que heu triat. En tot cas, es tracta d'un llistat de preguntes no exhaustiu per ajudar-vos a fer millor l'anàlisi de la fotografia. Per tant, n'hi podeu afegir també de noves si us ajuden en la seva lectura objectiva.

Un cop fet el treball individual, es passa a l'exposició de cada fotografia davant de tot el grup. Per poder-ho dur a terme, podeu muntar totes les fotografies triades en un arxiu de l'OPENOFFICE IMPRESS i projectar-ho, si és el cas, en una sala on hi hagi instal·lat un projector d'RGB per a ordinadors.

A mesura que cadascun dels participants veu projectada la fotografia que havia triat, fa una exposició dels elements que hi ha trobat o que li han cridat l'atenció, tot responent les preguntes del llistat anterior.

Després de cada exposició individual, la resta de persones del curs podeu afegir indicacions que han passat per alt en l'anàlisi individual. D'aquesta manera, s'aconsegueix l'aprenentatge cooperatiu, implicant tot el grup en una tasca comuna d'aportació d'idees.

Pràctica MS2. Fem fotomuntatges: una manera de construir relats

Per fer aquesta pràctica necessiteu: tisores, goma d'enganxar o cola, revistes de qualsevol tipus (temàtiques, dominicals, del cor, esportives...) i fulls DIN A3 o cartolines.

L'elaboració de fotomuntatges és un bon i senzill exercici d'expressió que ens permet projectar idees, emocions i sentiments a través d'una imatge que elaborem/componem amb una determinada intencionalitat.

Des d'un punt de vista didàctic, cal considerar l'elaboració de fotomuntatges com un dels darrers passos en el procés de formació pel que fa a l'educació de la mirada crítica. S'hi arriba després de **treballar l'observació** en les imatges, d'aspectes relacionats amb els significats que els associem, les idees i sensacions que ens suggereixen. En aquest sentit, són diverses les activitats que s'hi adiuen: triar imatges a partir d'un sol criteri d'observació, posar un títol a una imatge, posar peus de fotos a les imatges, associar-hi una paraula, agrupar imatges per criteris donats (les que més ens agraden, la pau, la por, l'amistat...), etc.

Els mitjans de comunicació a Secundària



S'arriba, també, al fotomuntage tot treballant diferents aspectes relacionats amb el seu anàlisi formal i la relació que aquest té amb la significació que li atorguem. El primer pas cap a la creativitat d'aquesta tècnica és **treballar l'enquadrament**. Qualsevol imatge fotogràfica que fem és una selecció d'una realitat. Una selecció -com qualsevol altraamb el seu escenari (fons) i els seus elements destacats (figures). Interessa diferenciarlos. Interessa fer exercicis d'anàlisi i descontextualització d'aquests elements, per tal de facilitar-ne la tria a l'hora d'elaborar el propi fotomuntatge. Interessa, també, en darrer lloc, fer exercicis de **reconeixement i selecció de noves parts d'una imatge que tinguin significat per elles mateixes** (exercicis de descontextualització: localització de parts que tenen significació per elles mateixes en una determinada imatge).





Provem de transmetre alguna idea a partir d'aquesta tècnica. Ho farem a partir d'imatges extretes del munt de revistes que hagueu aportat a la sessió. Poden ser revistes de qualsevol tipus (temàtiques, dominicals, del cor, esportives...).

Procés: seguirem els passos semblants als que procuraríem tenir presents en fer-ho amb els nostres alumnes:

- 1 **Formació dels grups**. Tot i que aquesta tècnica s'adiu força a la realització individual, es pot plantejar en grups de 2/3 persones. Decidiu, doncs, com fareu el vostre fotomuntatge.
- 2 Elecció del tema. Aquesta és una possibilitat que s'ha de decidir de forma consensuada en un grup gros. Deixar el tema lliure pot facilitar les possibilitats expressives de cadascú, però dificultarà els criteris d'avaluació col·lectiva dels treballs realitzats. Tenint clar que els temes triats han de ser amb caràcter poc definit i concret (per exemple: "El món dels somnis", "Això no funciona", "Salvem la Terra", "Fem un anunci"...), tenim diferents possibilitats per triar:
 - Partir d'un tema obert, que s'hagi treballat anteriorment o s'estigui treballant en altres àrees i que doni joc a l'expressió, de caire ecològic, ètic, social...
 - Elaborar consensuadament un llistat de possibles temes. Cadascú triarà després el que més bé li vagi.
- 3 **Distribució de les tasques i funcions dins de l'equip**. Si és el cas, assignar les tasques que cadascú pot aportar amb més facilitat: buscar les imatges, muntar la composició...
- 4 Realització del fotomuntatge. Triat el tema i, repartides les tasques, caldrà consensuar de forma general què volem expressar amb el nostre treball. La posterior selecció dels fragments d'imatges de les revistes que fullegem i la seva distribució damunt del full DIN A3, concretaran el com ho expressem.
- 5 Avaluació del treball realitzat. Finalitzats els fotomuntatges, cadascú exposa a la resta del grup les intencions i pretensions al plantejar-se el fotomuntatge. S'avaluen els encerts i els errors més destacats a la vista de la composició. S'aclareixen

dubtes. Es pot muntar una exposició amb els materials elaborats, i si es pot, es digitalitzen per poder-los veure amb l'ajut de l'ordinador i el canó de projecció.

- A la pàgina web següent podeu veure i valorar alguns fotogrames realitzats seguint la mateixa tècnica per companys i companyes vostres en altres cursos de formació: <u>http://www.spectus.net</u> (a l'apartat del menú Monogràfics).
- Es pot fer una tasca semblant a partir d'imatges digitalitzades. Un bon programa editor d'imatges ens pot permetre la realització de fotomuntatges més elaborats, ja que el retoc pot resultar més sofisticat: dimensions, colors, tonalitats, proporcions...).

La informació que ens arriba a través dels mitjans

Pràctica MS3. Els mitjans de comunicació reflecteixen la realitat?

Per fer aquesta pràctica haurem de veure/consultar els documents:



- Com veure la TV? (II) Els informatius. CAC. 1998. Vídeo: Obach, X.
- Com *veure la TV? (II). Els informatius.* CAC. 1998. Llibre: Obach, X.

Aquests documents formen part dels tres volums publicats pel CAC que porten per títol *Com veure la TV?*. Es tracta de tres llibres i tres vídeos que tracten la publicitat, els informatius i els relats de ficció a la televisió. El Departament d'Ensenyament va distribuir aquests materials a tots els centres públics de secundària de Catalunya durant el curs 1998-1999.

La selecció d'informació i d'imatges, l'omissió intencionada d'informació, la utilització dels recursos formals (la música, el to de veu, el ritme de les imatges...), per reforçar el missatge que es vol transmetre, és una forma de manipulació de la realitat a la qual ens sotmeten els mitjans dia a dia. Cal que siguem capaços d'analitzar la informació que ens arriba a través seu, tenint en compte les intencions que poden tenir les persones que han generat aquesta informació.

Això és el que procurarem treballar en aquesta pràctica a partir d'un exemple extret dels documents del CAC *Com veure la TV?* mencionats anteriorment. L'exemple ens mostra un fragment de programa de televisió. Aquest programa es deia Tribunal Popular. S'hi realitzava un judici a temes d'actualitat. Un dels temes tractats fou jutjar la figura de la primera ministra britànica en aquella època, Margaret Thatcher. Tant l'acusació com la defensa van presentar, entre altres arguments al seu favor, un vídeo. Aquests seran els documents que analitzarem, concretament la seqüència anti-Thatcher (minut 32:32 del vídeo) i la seqüència pro-Thatcher (minut 34:40 del vídeo). També podeu trobar informació sobre aquestes seqüències en el llibre Com veure la TV? (II). Els informatius a les pàgines 66, 67 i 68.

- 1. Feu el visionat conjunt de les dues seqüències comentades: la seqüència pro-Thatcher i la seqüència anti-Thatcher.
- Resulta força evident el diferent tractament que es dóna intencionadament al mateix personatge. Organitzeu-vos en grups de 2/3 persones. A partir de l'ajut d'aquesta taula d'observació, procureu fixar-vos en els elements que s'han utilitzat per aconseguir-ho.

Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)

Recursos que s'han utilitzat	Seqüència pro- Thatcher	Seqüència anti- Thatcher
Tipus de recursos sonors (So directe, música, efectes N'augmenten/disminueixen el dramatisme?)		
Tipus d'imatges (Plans generals, primers plans Ús intencionat? Per aconseguir què?)		
Ritme del document (Hi ha diferència? Quina sensació reforça un ritme més ràpid?)		
Llistat i ordre dels temes que es tracten (Quins fragments de la vida d'aquest personatge es destaquen? Van de menor a major impacte? Què es busca amb això?)		
Altres		

• Feu una posada en comú de totes les observacions anotades.

Pràctica MS4. El dramatisme i les emocions a les notícies

Anàlisi de com s'expliquen algunes noticies a la premsa, les revistes i la televisió.

La majoria de notícies que apareixen als diferents mitjans de comunicació audiovisuals tenen com a factor comú important la utilització de la imatge amb diferents funcions, que poden anar des de la mera ubicació de la notícia en un lloc concret (la fotografia d'un paisatge on transcorren uns fets, un edifici...), fins a la repercussió emocional d'aquesta amb els seus protagonistes (cares d'alegria, dolor, patiment, situacions d'angoixa...).

El text o el comentari d'una determinada notícia ens sol aportar dades més o menys objectives sobre què ha passat, com, on, quan i per què. Les imatges que s'hi relacionen no solen contribuir a contestar aquestes preguntes. Més aviat ens suggereixen, en major o menor grau de dramatisme, les circumstàncies emocionals en què els protagonistes han afrontat una determinada situació.



Els mitjans de comunicació a Secundària

És evident, per exemple, que en veure altres persones que mostren els seus sentiments, les seves emocions o les conseqüències d'un fet en el seu propi cos, ens hi identifiquem i hi compartim aquests sentiments. Aquest fet és utilitzat pels mitjans per atraure amb més intensitat l'interès i l'atenció de l'espectador. Això és el que ens disposem a treballar en aquesta pràctica.



- Aquí teniu dues imatges aparegudes a la premsa, en concret a El Mundo:
 - http://www.elmundo.es/fotografia/2004/03/atentados/atentados1.html

(El Mundo, 12 de març de 2004)

Són dues imatges que ens mostren dues realitats d'un mateix fet. Tot i que recordem els fets, ens donen sensacions diferents. No serà el mateix, per tant, utilitzar una imatge o l'altra.

Intentem reflexionar i respondre'ns les qüestions següents:

- La utilització d'imatges que mostren persones ferides fan més emotives les informacions?
- L'espectacularitat de les imatges pot tenir possibles efectes psicològics?
- Mostrant determinades imatges es tenen en compte possibles repercussions en les persones properes als afectats o als mateixos afectats?
- Notícies que en principi no són massa importants o transcendentals surten a tots els mitjans principalment per L'espectacularitat de les imatges?
- Creieu que els mitjans abusen de les fotografies espectaculars, o les usen correctament?
- Creieu que l'ús d'imatges impactants augmenta l'audiència? En cas afirmatiu, a què és degut?

Feu una posada en comú de les vostres opinions. Procureu traslladar aquesta anàlisi a altres temes que cregueu d'interès actual.

Pràctica MS5. Cerques especialitzades a Internet

Habitualment, la recerca d'informació a Internet es realitza a partir d'una paraula clau en els anomenats cercadors o motors de cerca. Actualment, hi ha molts eines que donen aquest servei, però només dues o tres són les més populars. Així, doncs, es pot destacar l'ús del Google, Yahoo i Altavista, entre d'altres potser no tan coneguts. Val a dir que aquests ginys són molt eficaços trobant fins a la darrera adreça web on existeix aquella "paraula clau" que es busca. De totes maneres, la major part de les vegades, es presenta una quantitat de resultats excessiva, i l'usuari/ària d'aquesta eina sol quedar-se en les primeres pàgines que apareixen al llistat, sense haver arribat a la pàgina que conté la informació cercada. D'aquesta manera, és difícil arribar a una informació segura, rigorosa i en profunditat.

Hi ha a la xarxa, però, altres mètodes de cerca que apunten directament a continguts més que a "paraula clau". Es tracta d'informació que ha estat revisada per persones expertes en el tema i que ha estat disposada d'una manera estructurada i sistemàtica en pàgines de prestigi. Algunes d'aquestes webs contenen la informació en elles mateixes, com ara les pàgines d'enciclopèdies, però d'altres no són altra cosa que llistats d'adreces electròniques (URL) on es pot trobar la informació especialitzada. Fins i tot, en alguns casos, les adreces estan glossades i, per tant, es pot fer una cerca per "paraula clau", tal com faríem amb els cercadors esmentats anteriorment.

Com sempre, la limitació és la llengua en què està escrita la informació. Així, doncs, **la** cerca s'estructura segons el concepte anomenat *arbre del coneixement* en cadascuna de les llengües que es troben presents en aquestes bases de dades. Algunes llengües, com és obvi, contindran més referències a un determinat tema i d'altres només algunes poques. No obstant, el mateix cercador s'encarregarà de fer el llistat de referències que es troben en altres llengües sobre aquella mateixa branca del coneixement. És interessant destacar que alguns determinats temes tenen una condició interdisciplinària i, per tant, el mateix cercador fa referència a altres branques del coneixement que hi estan relacionades.

La manera com està estructurada aquesta informació és en forma d'arbre jerarquitzat, és a dir, la cerca es pot fer de manera "manual" resseguint les opcions que s'obren en cada gran apartat, fins a arribar a la matèria concreta que interessa.

En aquesta activitat practicarem, doncs, un tipus de recerca d'informació a Internet, estructurada i jeràrquica. Per a tal fi, utilitzarem un recurs de la Gran Enciclopèdia Catalana, a la qual s'accedeix des de <u>www.cercador.com</u>.



En aquest cercador les matèries estan organitzades seguint l'arbre del coneixement en tretze branques principals des d'on es pot accedir a milers de pàgines webs. El criteri de selecció d'aquesta informació són la utilitat, l'abast i profunditat de la informació, entre d'altres.

Us proposem quatre pràctiques:

PRÀCTICA 1

La pràctica consisteix a buscar les tècniques que utilitzen els grups de joves en la pintura de grafits en les ciutats modernes actuals.

Per fer-ho, entrem al <u>cercador (http://www.cercador.com/</u>)i busquem dins de l'estructura de l'esquerra. El camp que recull les manifestacions dels **Grups socials** es troba dins de la branca de les ciències socials. Seguim la subbranca **Cultures, comunitats i grups** i, posteriorment, **Joves**. Des d'aquí podem seguir per **Moviments culturals** i **Grups urbans** o bé per **Publicacions, estudis i legislació**. En tots dos casos, és fàcil arribar a pàgines que contenen la informació requerida.

NOTA: Per tornar al tronc principal i encetar una nova cerca, cal clicar a la icona encerclada en roig que veieu al menú d'icones:



PRÀCTICA 2

L'arbre del coneixement a la Gran Enciclopèdia Catalana

Per accedir a aquesta estructura, cal entrar a la Hiperenciclopèdia. Si treballeu des d'ordinadors connectats a la XTEC del Departament d'Ensenyament, es pot accedir a aquest web des de <u>http://www.xtec.net:8800/usuaris/grec</u>. Si esteu treballant des de fora de la xarxa XTEC, en entrar-hi us haureu d'identificar com a usuari, amb les mateixes dades amb què accediu al vostre correu de la XTEC.

Un cop dins de la Hiperenciclopèdia, cal demanar un article. Es pot provar, per exemple, amb l'entrada "terra". Obtindrem moltes referències que responen a aquest nom. Evidentment, és una entrada d'enciclopèdia i coincideix amb la que es troba a l'edició de paper. Aquí, però, es va actualitzant constantment.



A la part superior de la pàgina hi ha l'accés que porta a l'<u>arbre</u> de classificació de la paraula "terra". Tal com es pot veure, aquest terme parteix de la branca "ciència" i evoluciona per diverses subdivisions d'aquesta branca principal.

Acheca http://www.grec.	net/ogbin/hecd2.pgm?USUARE=stec018SESS10=00028280433/PGMORJ=AM/0DCHEC=0145903#ar 🛛 😴 🛃 Vés 🛛 Vicculos 🖞
▲ arbre	Arbre del concisement ciència > <u>Ciències de l'espai</u> >astronomia >univers > <u>Components de l'Univers</u> >sistema >sistema solar > <u>Flanetes del sistema solar</u> > <u>Planetes menors</u> > terra <u>Satèl lits del planeta Terra</u>
	Arbre de toponimia terra Àfrica Amèrica Àrtida
	Euràsia Occania ['Antàrtida Mare i oceans Antics continente i mare i territoris desconeguts Antics continente i mare i territoris desconeguts

Qualsevol d'aquestes branques és accessible amb vista a buscar informació col·lateral o d'ampliació d'allò que estem cercant. En tot cas, sempre es pot tornar a començar una nova cerca partint d'"<u>Arbre del coneixement</u>", que és d'on surten totes les branques posteriors.

A banda d'aquest arbre, n'hi ha uns altres, segons sigui la temàtica. En el cas que acabem de veure, es presenta l'arbre de toponímia, des d'on es pot accedir a llocs de tot el món fins a punts geogràfics molt locals. Mireu, sinó, d'arribar, per exemple, als "Camps Elisis" de Lleida.

PRÀCTICA 3

A través de l'arbre del coneixement, busquem informació sobre els principals pintors cubistes de la península Ibèrica. Iniciem la seqüència de cerca buscant *cubisme* com a entrada a la pàgina principal de la *Hiperenciclopèdia*.

història >Història (per àmbits temàtics) >Història de l'art >estil >Art de les primeres avantguardes (1900-1945) >Art (fins a la l Guerra Mundial) >cubisme

A partir d'aquí, cal que aneu seguint vosaltres. Sort!

L'OPEN DIRECTORY PROJECT

Finalment, convé conèixer una eina important d'organització de continguts de caire internacional i que aplega milers de persones expertes de tot el món que d'una manera voluntària aporten el coneixement d'adreces web i de continguts de múltiples matèries. Es coneix com l'*Open Directory Project* i es pot trobar a <u>http://www.dmoz.org/</u>. Es tracta d'un directori d'adreces de tot el món, organitzades per llengües i estructurades segons l'<u>arbre del coneixement</u>, de manera semblant a com s'ha vist en les pràctiques proposades més amunt.



Deutsch, Español, Français, Italiano, Japanese, Nederlands, Polska, Dansk, Svenska...

L'interès d'aquest projecte es troba en el fet que les adreces que s'hi presenten han estat contrastades per persones especialitzades en cada tema, i són fiables i rigoroses. Per altra banda, està obert a la participació i aportacions de tota persona que conegui un tema i disposi d'adreces que segueixen els estàndards de rigor que s'ha imposat en el projecte.

Val a dir que aquesta manera d'organitzar la informació permet disposar d'un potencial d'accés a la informació que és impensable amb la recerca oberta, a la qual estem acostumats amb els cercadors habituals. A més, la garantia de qualitat d'aquestes web és un valor importantíssim perquè, d'altra manera, li toca a l'usuari/ària de contrastar i fiar-se de les informacions que es presenten a les webs "anònimes".

PRÀCTICA 4

Busquem informació i il·lustracions sobre l'anatomia de l'aparell auditiu.

Podem començar per:

Top: Health: Medicine: Basic Sciences:.... (Inici: Salut: Medicina: Ciències bàsiques:)

També podem anar-hi a través de:

Top: Science: Biology:...

(Inici: Ciència: Biologia:)

En tots dos casos s'arriba a la mateixa informació, encara que sigui recorrent dos camins diferents. Val a dir que, a mesura que es va avançant en cada nou subnivell, es poden trobar referències en altres llengües conegudes. Notem que, en aquesta web, la llengua catalana té una nodrida representació amb una gran quantitat d'aportacions sobre moltes disciplines. Evidentment, això es deu al fet que moltes persones de la nostra comunitat lingüística són usuaris actius de la xarxa i denota la popularitat i força amb què Internet es troba integrada en la societat catalana.



Les activitats d'ampliació i complementàries les trobareu al CDWeb i al DVD de materials de formació.

Formació en MAV en centres educatius (1r nivell)