

There are no translations available.

Con la aparición de Celtx, la creación de un proyecto audiovisual resultará mucho más sencilla...

Tradicionalmente, la creación y planificación de un proyecto audiovisual ha sido una tarea complicada. Desde la aparición de una idea hasta que ésta se plasma en imágenes se pasa por varios procesos que van perfilando poco a poco el aspecto que, posteriormente, tendrá en pantalla.

La escritura del guión, la descripción de los personajes, la planificación mediante *storyboards*, la elección de localizaciones y música o la organización del rodaje han sido siempre procesos independientes y difíciles de compaginar.

A partir de ahora, con la aparición de **Celtx**, la creación de un proyecto audiovisual resultará mucho más sencilla. El presente artículo describe de manera sencilla y clara las posibilidades del programa, y los pasos requeridos para llevar a buen puerto nuestras ideas cinematográficas.

Introducción

El proceso de creación de un proyecto audiovisual puede resumirse mediante el siguiente diagrama de bloques:

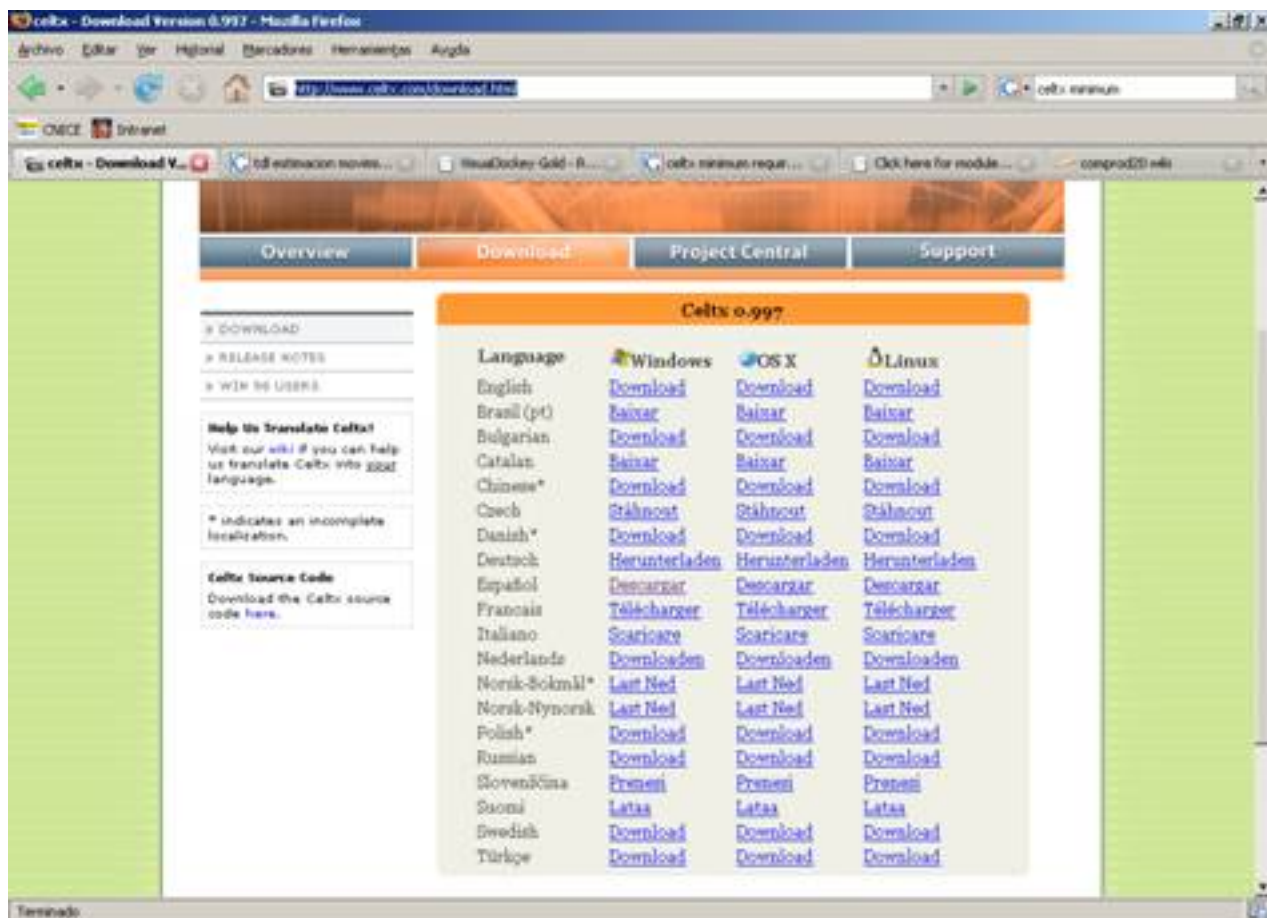
Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Written by Javier Martín-Caro

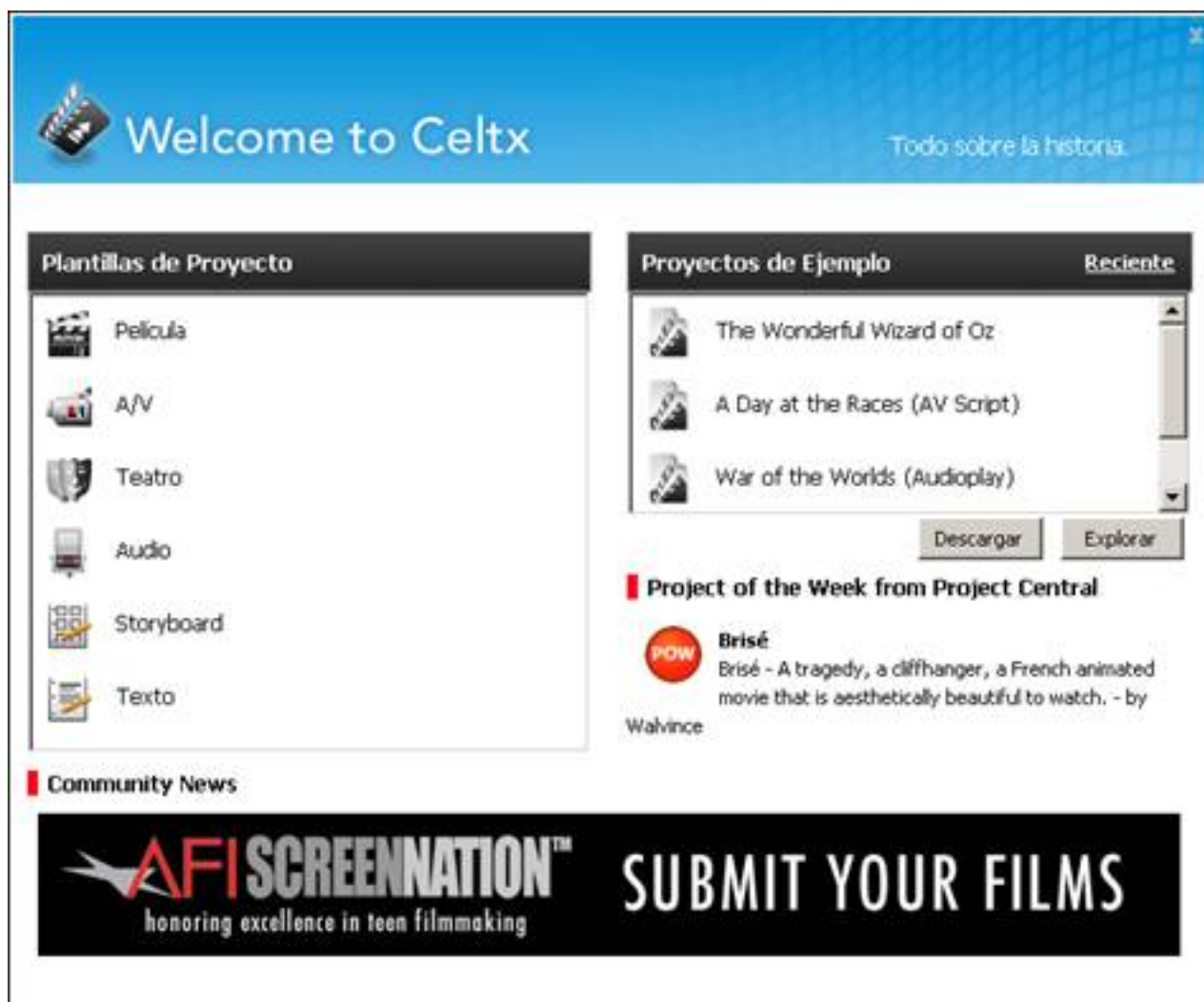
Friday, 12 September 2008 10:57



Existen versiones en múltiples idiomas, incluido el castellano, como muestra la siguiente captura de pantalla. La versión que bajaremos será la 0.997 de Windows en castellano, que se instala como cualquier programa genérico de Windows.



La primera pantalla que veremos al iniciar Celtx permite elegir entre varias plantillas de proyecto o abrir algunos proyectos de ejemplo. Para ver las posibilidades del programa resulta conveniente abrir algún archivo de ejemplo y tratar de modificarlo. Nosotros, sin embargo, comenzaremos a crear el proyecto desde cero. Las opciones de plantilla que ofrece el programa son las siguientes: Película, A/V, Teatro, Audio, Storyboard y texto.

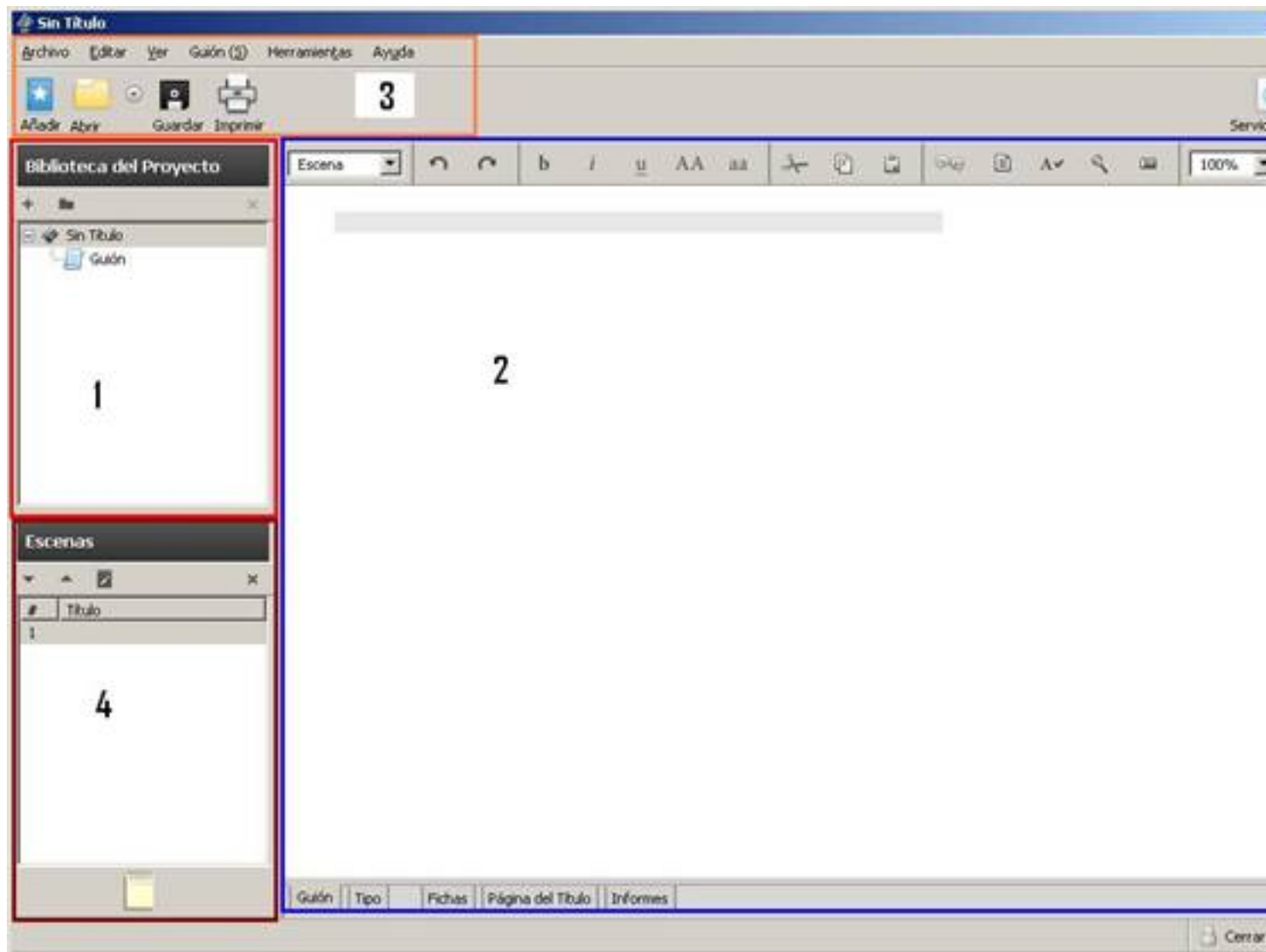


En función de las características de nuestro proyecto deberemos abrir uno u otro. En nuestro caso, puesto que el tutorial pretende ser lo más completo posible, abriremos la opción de **"Película"**

Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Written by Javier Martín-Caro

Friday, 12 September 2008 10:57



La interfaz del programa es bastante sencilla e intuitiva: en la parte izquierda de la pantalla se encuentra la **Biblioteca del Proyecto (1)**, donde iremos creando los distintos módulos de nuestro proyecto. Por defecto, sólo la opción de guión se abre al iniciar el proyecto

Película

. En la parte central de la pantalla se muestran los controles para el módulo abierto en cada momento

(2)

, mientras la parte superior es una barra de herramientas básica que permite controlar las opciones básicas del programa

(3)

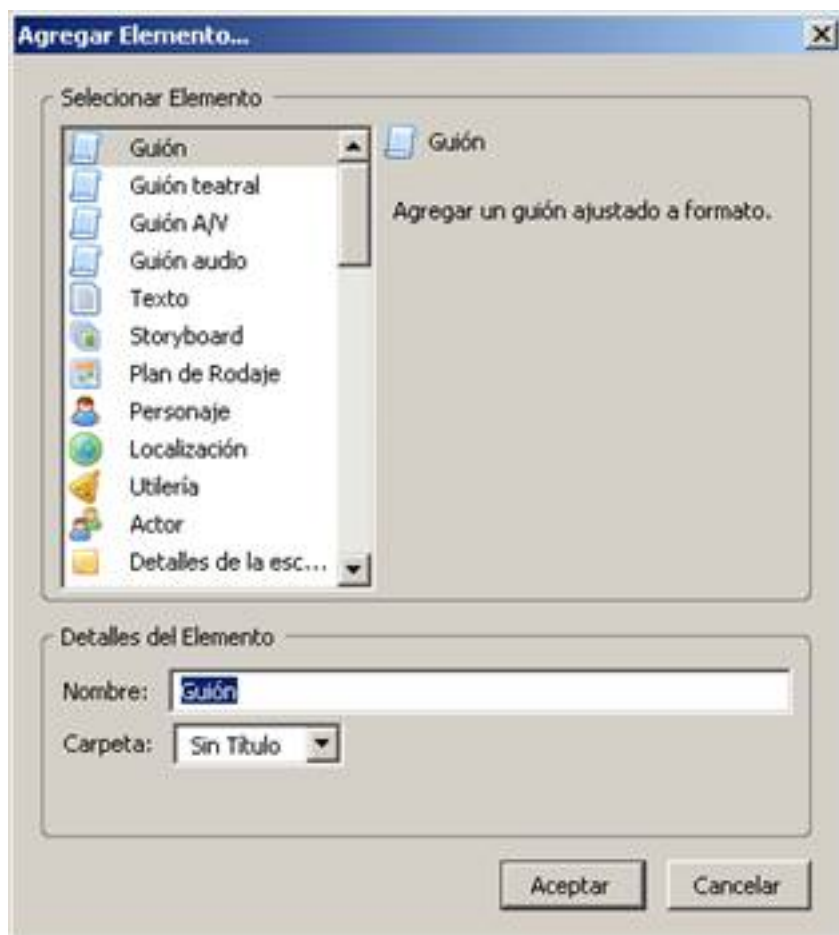
. Por último, la herramienta

Escenas

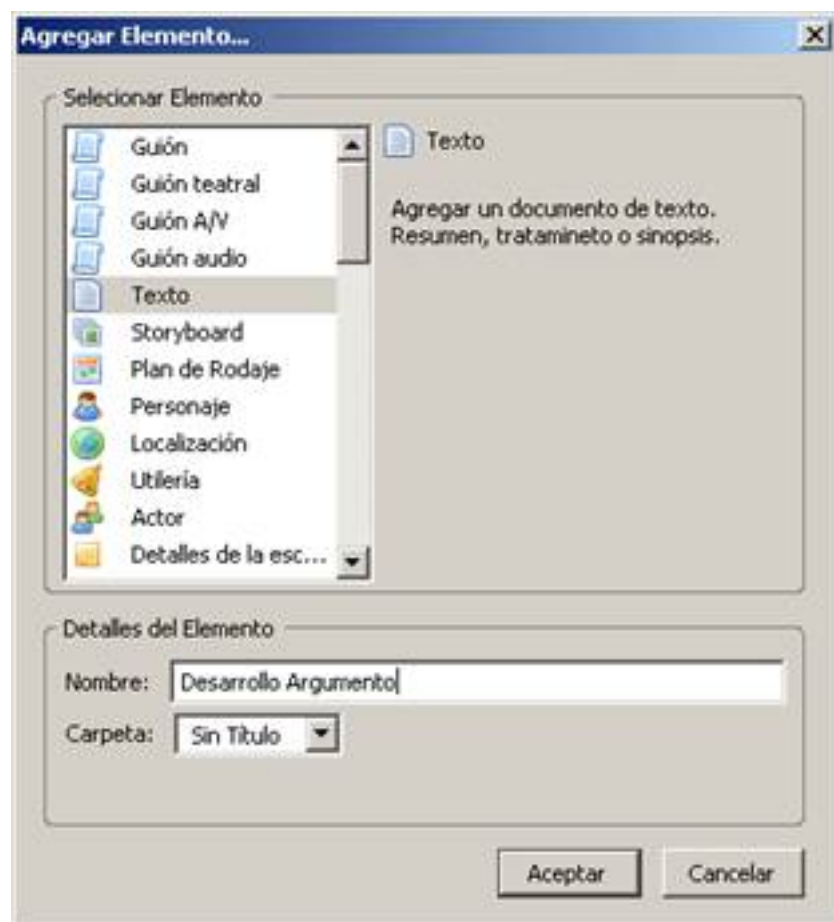
(4)

permite movernos entre las distintas escenas creadas.

Para ampliar el proyecto con un nuevo módulo, simplemente hay que pulsar sobre la opción **Añadir** situada en la parte superior izquierda de la pantalla. Aparecerá entonces un cuadro de diálogo con todas las opciones de creación que ofrece el programa. Además, si hacemos clic con el ratón sobre cada uno de los elementos, el programa muestra una ayuda explicativa en la parte derecha de la pantalla.



La mayoría de los proyectos no se abordan directamente con la escritura del guión, sino que comienzan con un desarrollo argumental a partir de una idea. Para escribir este desarrollo podemos pulsar sobre el elemento **Texto** en el cuadro de diálogo anterior. En los detalles del elemento podemos especificar el nombre y la carpeta donde se creará:

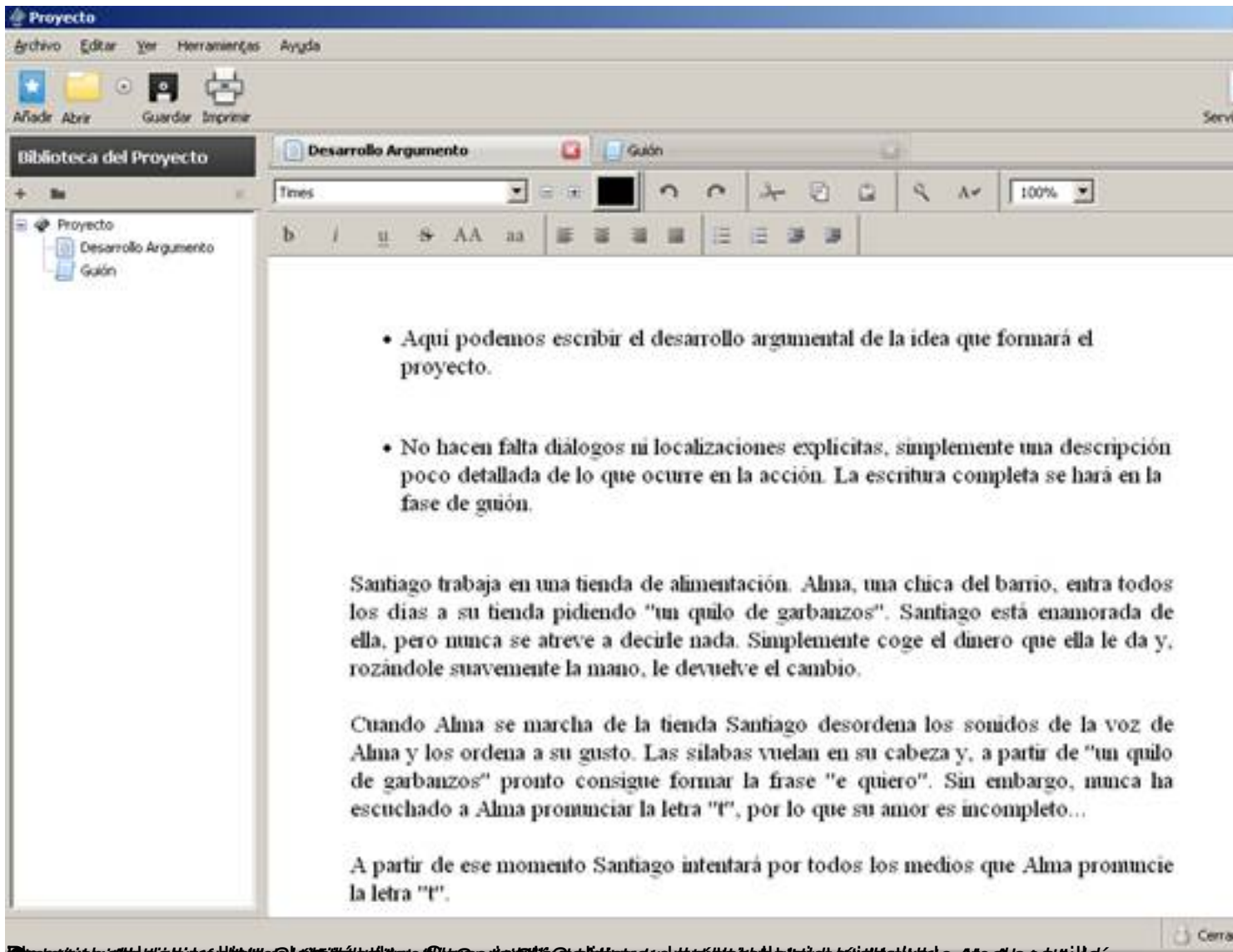


En la pantalla principal del módulo aparece un editor de textos sencillo que permite que describamos el desarrollo argumental de la acción que queremos que se convierta en proyecto:

Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

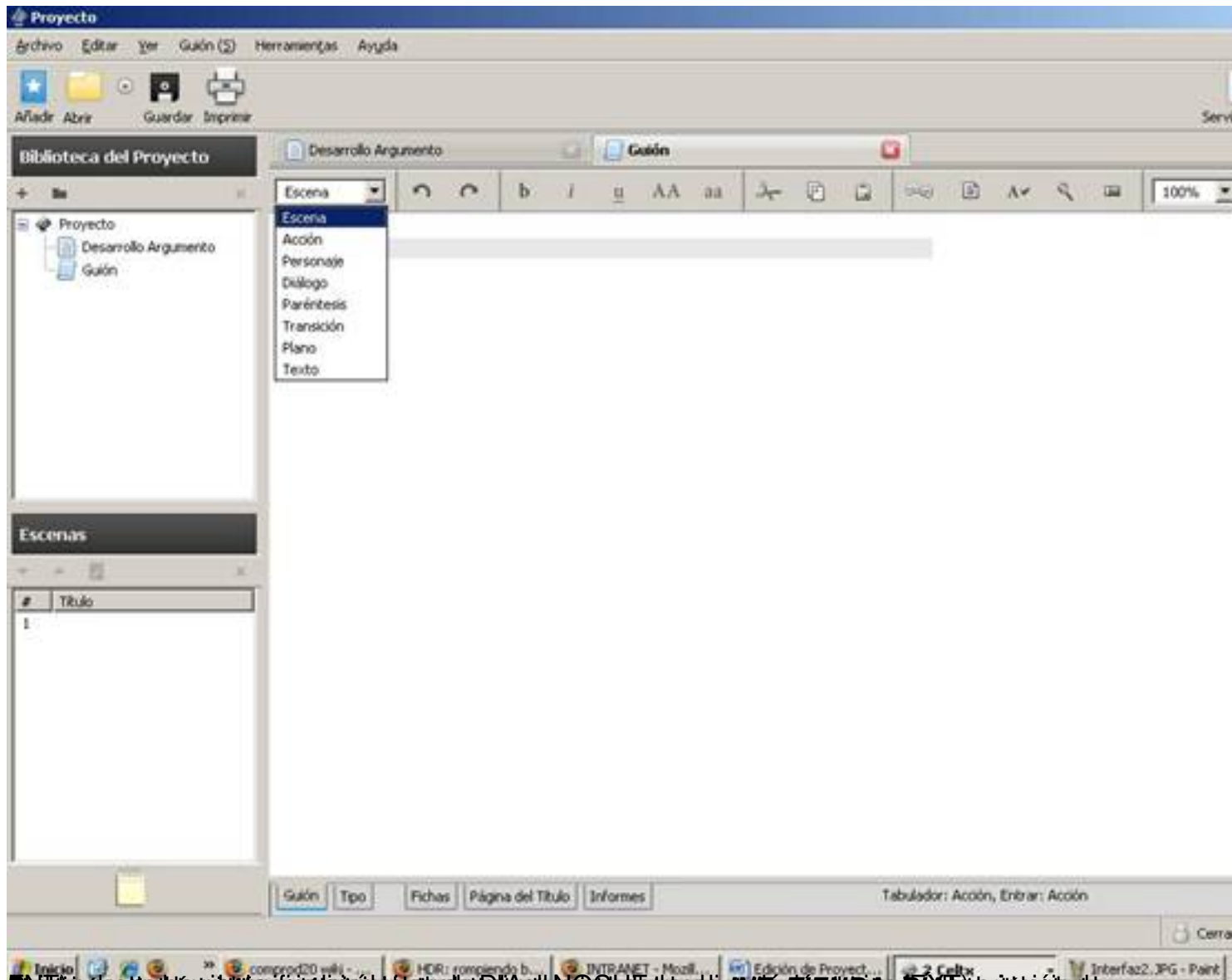
Written by Javier Martín-Caro

Friday, 12 September 2008 10:57



Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

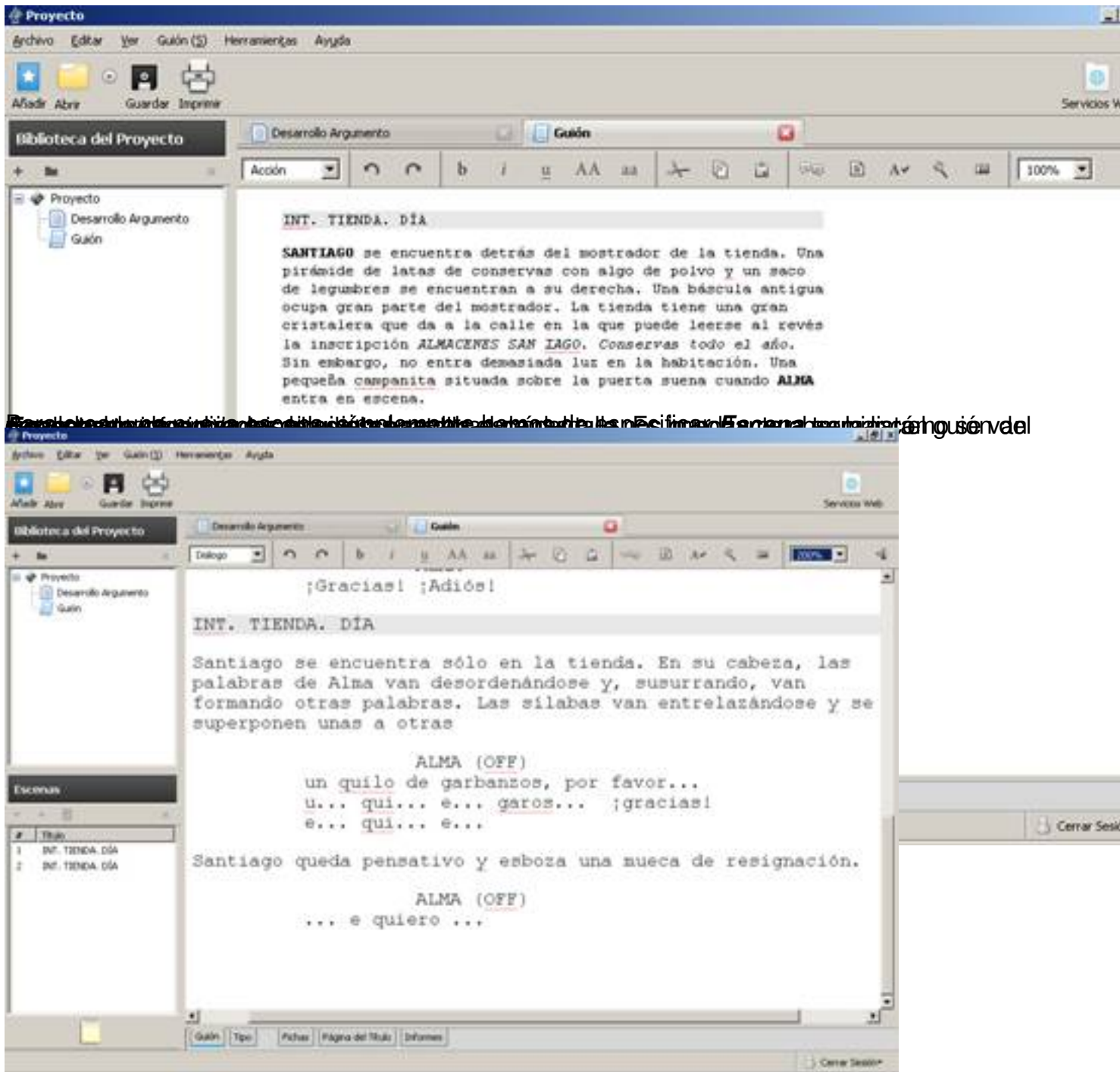
Written by Javier Martín-Caro
Friday, 12 September 2008 10:57



Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Written by Javier Martín-Caro

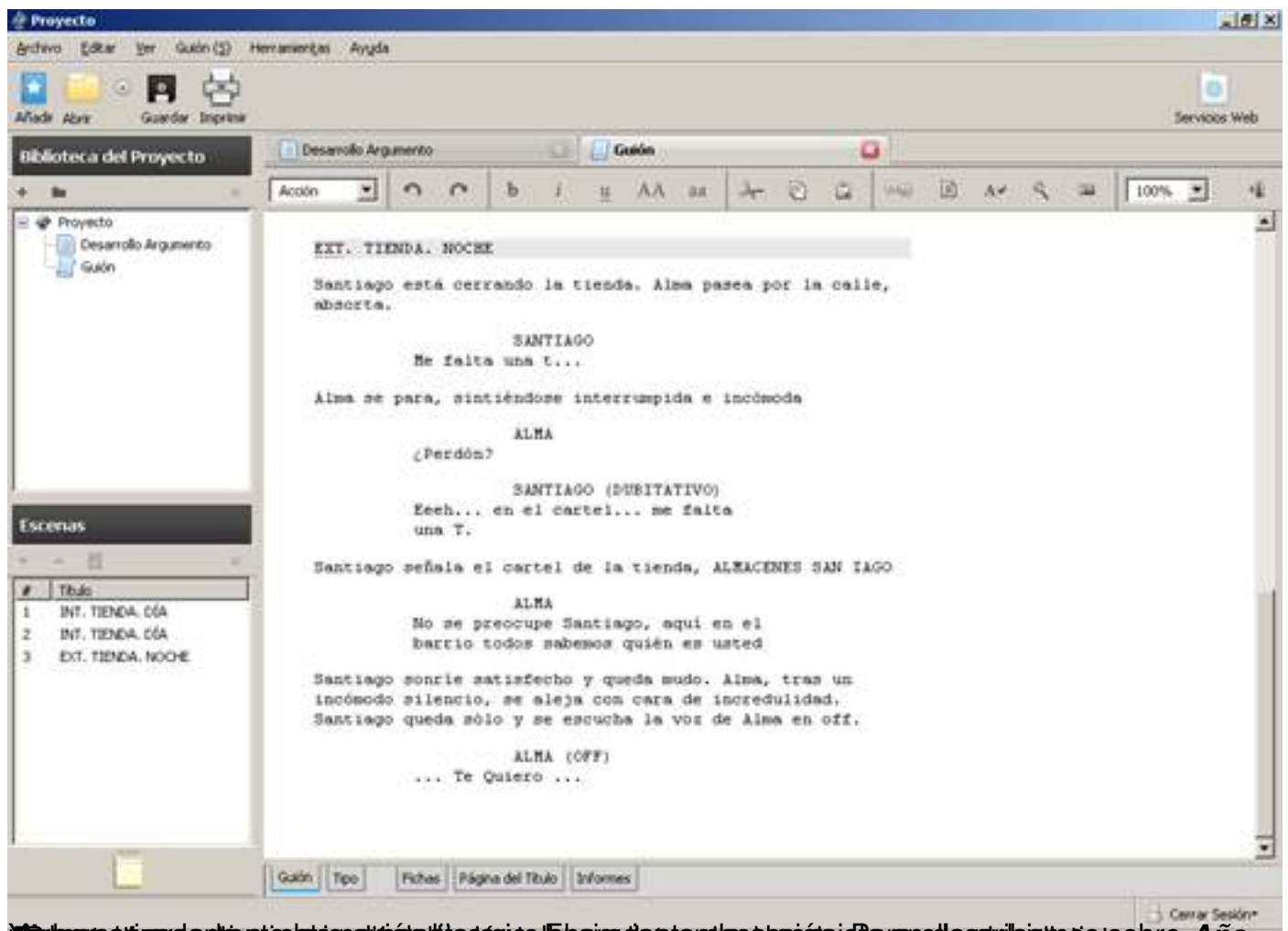
Friday, 12 September 2008 10:57



Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Written by Javier Martín-Caro

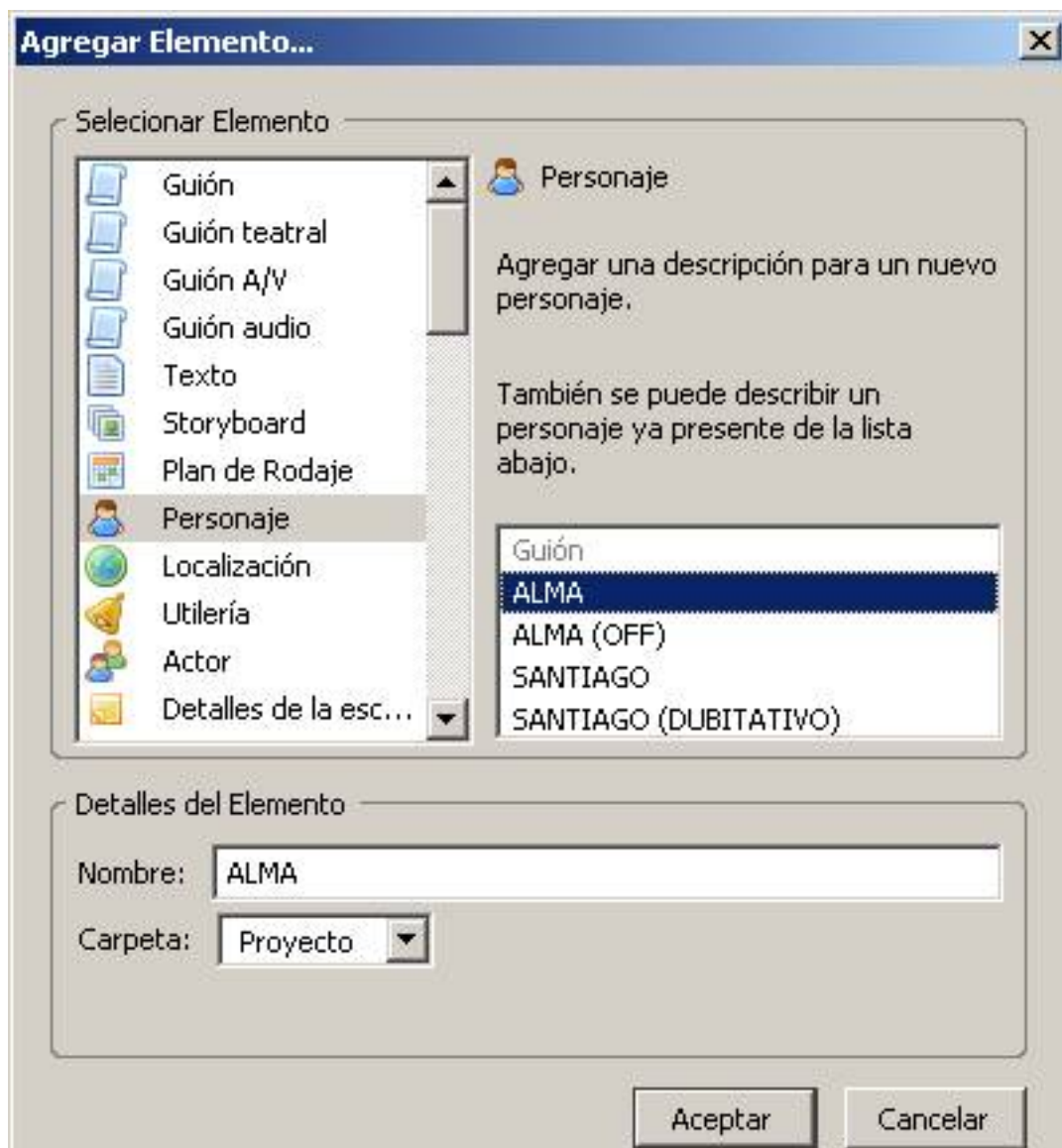
Friday, 12 September 2008 10:57



Para más información sobre el uso de Celtx, visite el sitio web de Celtx en www.celtx.com. En el siguiente enlace encontrará más información sobre el uso de Celtx en el formato de guion de cine.

Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Written by Javier Martín-Caro
Friday, 12 September 2008 10:57



Ente las imágenes de este artículo se han incluido algunas imágenes de Internet. Si alguna de ellas no se muestra correctamente, por favor, haga clic en el enlace de la imagen para verla en su tamaño original.

Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Written by Javier Martín-Caro

Friday, 12 September 2008 10:57

The screenshot shows the Celtx software interface for creating audiovisual projects. The main window is titled 'Proyecto' and contains a menu bar (Archivo, Editar, Ver, Herramientas, Ayuda) and a toolbar with icons for adding, opening, saving, and printing. On the left, there is a 'Biblioteca del Proyecto' (Project Library) pane showing a tree structure with 'Proyecto' at the top, followed by 'Desarrollo Argumento' (Argument Development), 'Guión' (Script), and 'ALMA'. The main workspace displays the 'Perfil de Personaje: ALMA' (Character Profile: ALMA) form. This form includes several sections: 'Nombre completo:' (Full name) with the value 'Alma'; 'Descripción:' (Description) with a paragraph about an elderly woman; 'Media:' (Media) with a small image and the filename 'mayores.jpg'; 'Descripción Física Detallada' (Detailed Physical Description) with fields for 'Edad:' (78), 'Cabello:' (Grís), 'Altura:' (165), 'Características que Distinguen al Personaje:' (Cojera, vestido negro), 'Ojos:' (Marrones), and 'Peso:' (55); 'Rasgos del Personaje' (Character Traits) with 'Rasgos Claves del Personaje:' (Melancólica, madura, infeliz) and '¿Cuál es la Función Principal de este Personaje?' (Protagonista); and a partially visible 'Motivación' section at the bottom. A 'Cerrar' (Close) button is visible in the bottom right corner of the window.

Proyecto

Archivo Editar Ver Herramientas Ayuda

Añadir Abrir Guardar Imprimir

Biblioteca del Proyecto

Proyecto

- Desarrollo Argumento
- Guión
- ALMA

Desarrollo Argumento Guión ALMA

Perfil de Personaje: ALMA

Nombre completo:
Alma

Descripción:
Alma es una mujer de edad avanzada. Aunque el maquillaje consigue disimular algunas, las arrugas del contorno de sus ojos revelan que ya empieza a sentirse mayor. No sonríe desde que su ex-marido se fue, y sólo sale de casa para comprar. Aún hace comida para dos, y siempre viste de negro. Tiene una ligera cojera.

Media:
 mayores.jpg [Ver](#)

Añadir

Descripción Física Detallada

Edad:
78

Cabello:
Grís

Altura:
165

Características que Distinguen al Personaje:
Cojera, vestido negro

Ojos:
Marrones

Peso:
55

Rasgos del Personaje

Rasgos Claves del Personaje:
Melancólica, madura, infeliz

¿Cuál es la Función Principal de este Personaje?
Protagonista

Motivación

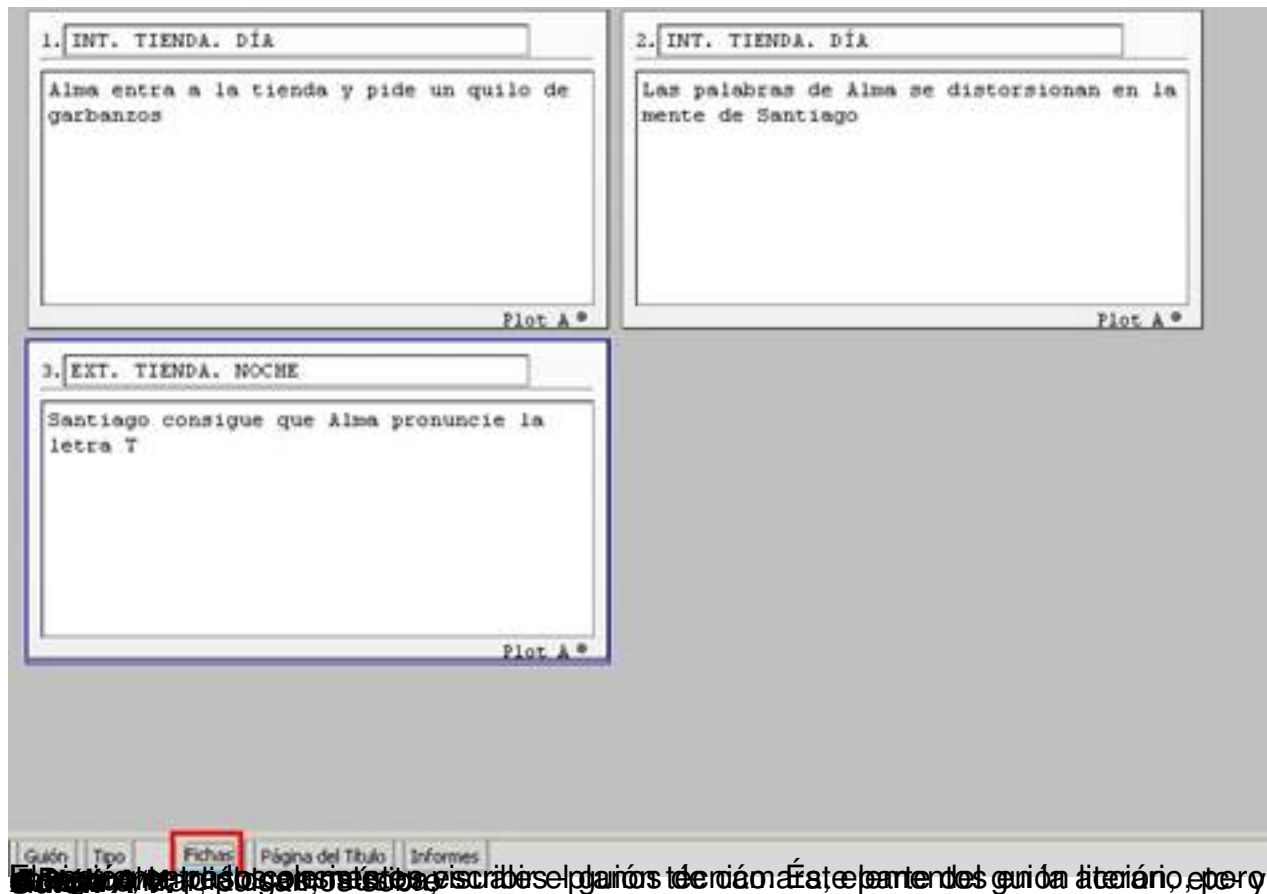
Cerrar

Si quieres saber más sobre la creación de Guión Párrafo en Celtx, este artículo es para ti. Si quieres saber más sobre la creación de Guión Párrafo en Celtx, este artículo es para ti.

Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Written by Javier Martín-Caro

Friday, 12 September 2008 10:57



En primer lugar, se debe crear un nuevo proyecto y escribir los datos de identificación de la película, como el título, el género, el director, etc. Después, se debe crear el guion, que se divide en escenas y planos.

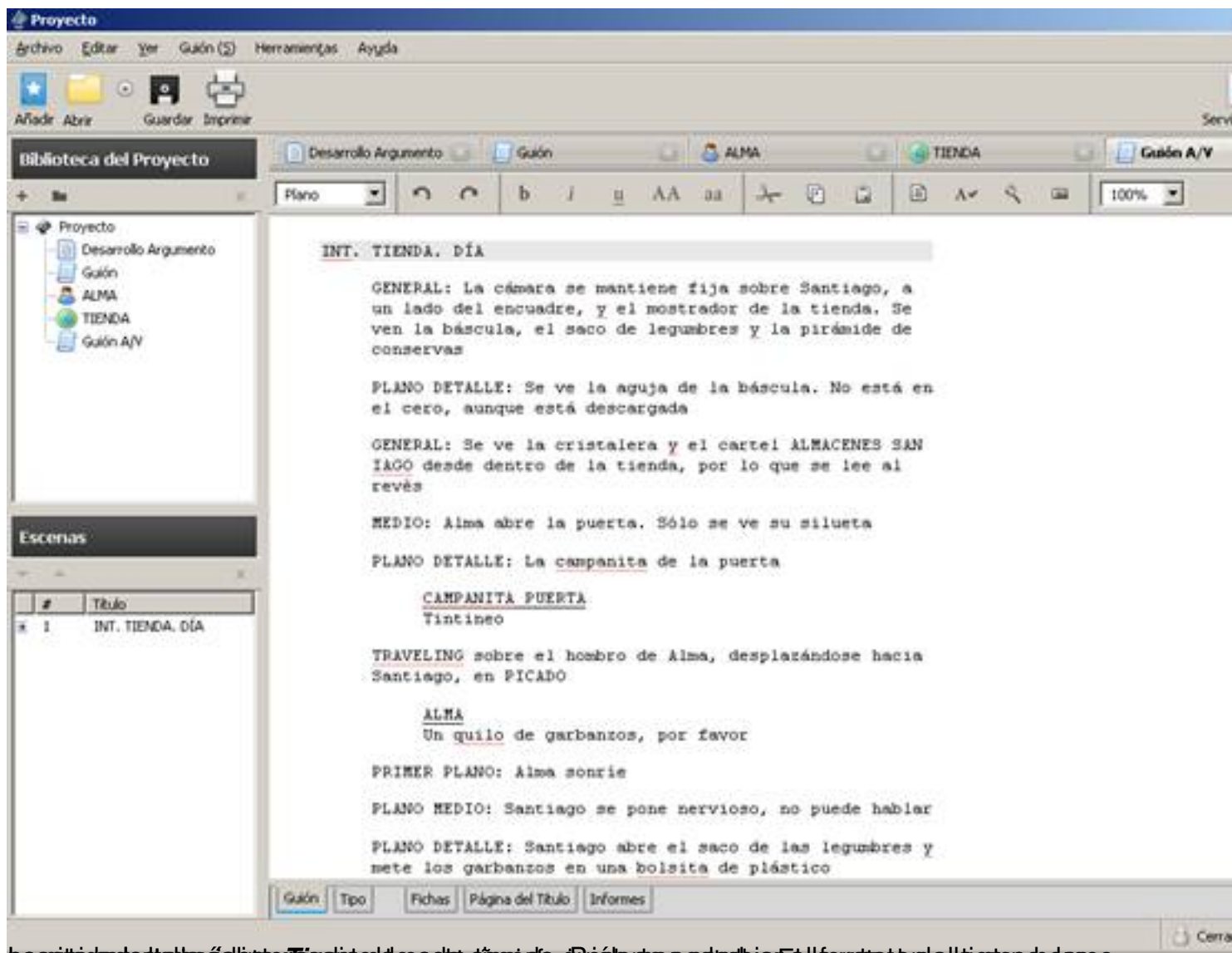
Written by Javier Martín-Caro
Friday, 12 September 2008 10:57



Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Written by Javier Martín-Caro

Friday, 12 September 2008 10:57



escena que se está siguiendo. Tipo de plano de esta escena. Qué plano se está viendo. El formato de la escena.

Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Written by Javier Martín-Caro

Friday, 12 September 2008 10:57

1	
VIDEO	AUDIO
GENERAL: La cámara se mantiene fija sobre Santiago, a un lado del encuadre, y el mostrador de la tienda. Se ven la báscula, el saco de legumbres y la pirámide de conservas PLANO DETALLE: Se ve la aguja de la báscula. No está en el cero, aunque está descargada GENERAL: Se ve la cristallera y el cartel ALMACENES SANTIAGO desde dentro de la tienda, por lo que se lee al revés MEDIO: Alma abre la puerta. Sólo se ve su silueta PLANO DETALLE: La campanita de la puerta TRAVELING sobre el hombro de Alma, desplazándose hacia Santiago, en PICADO PRIMER PLANO: Alma sonríe PLANO MEDIO: Santiago se pone nervioso, no puede hablar PLANO DETALLE: Santiago abre el saco de las legumbres y	
	<u>CAMPANITA PUERTA</u> Tintineo <u>ALMA</u> Un quilo de garbanzos, por favor

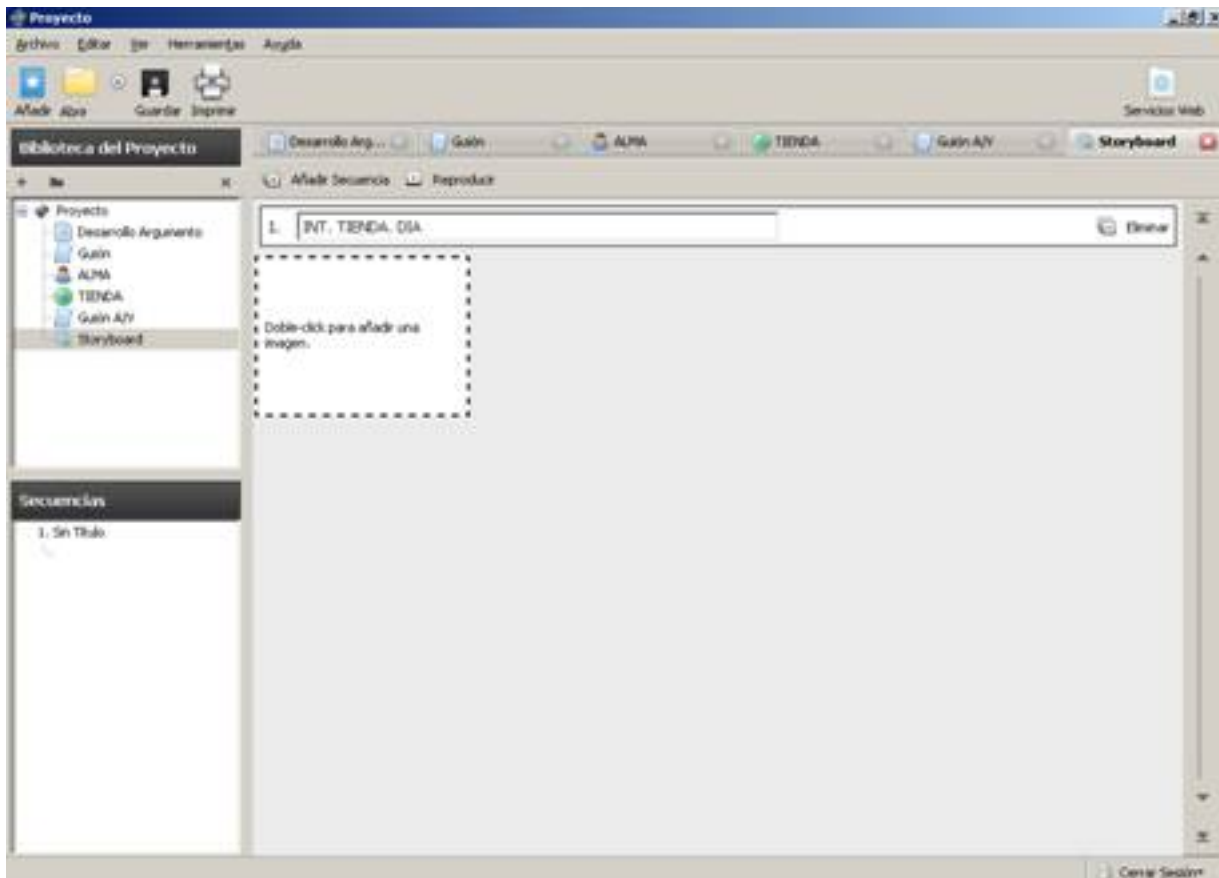
Guion Tipo Fichas Página del Título Informes



Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Written by Javier Martín-Caro

Friday, 12 September 2008 10:57

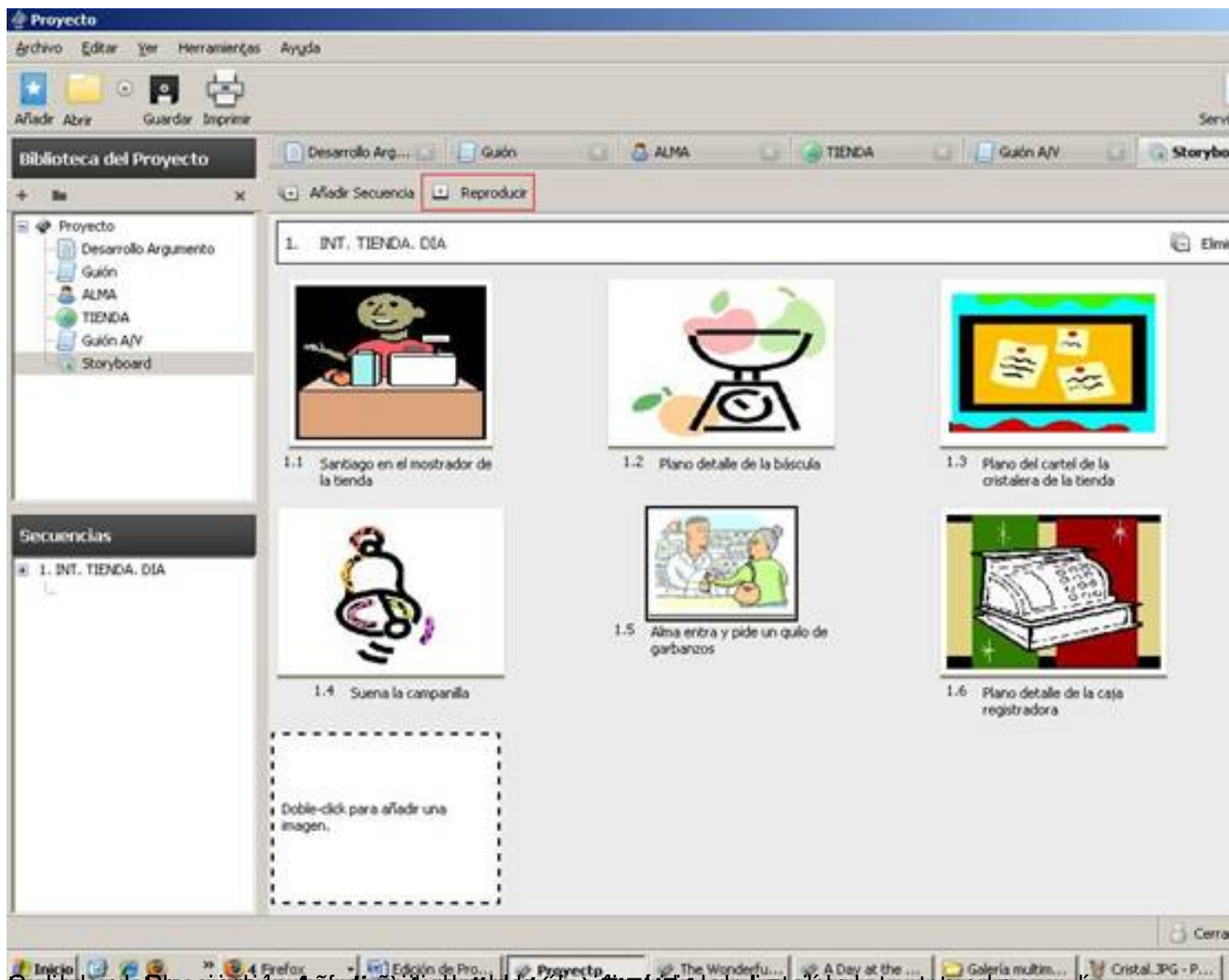


En el menú de creación de proyectos se puede elegir entre los tipos de proyectos de video, animación, cine o audio. En el menú de creación de proyectos se puede elegir entre los tipos de proyectos de video, animación, cine o audio.

Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Written by Javier Martín-Caro

Friday, 12 September 2008 10:57



Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Written by Javier Martín-Caro
Friday, 12 September 2008 10:57



Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

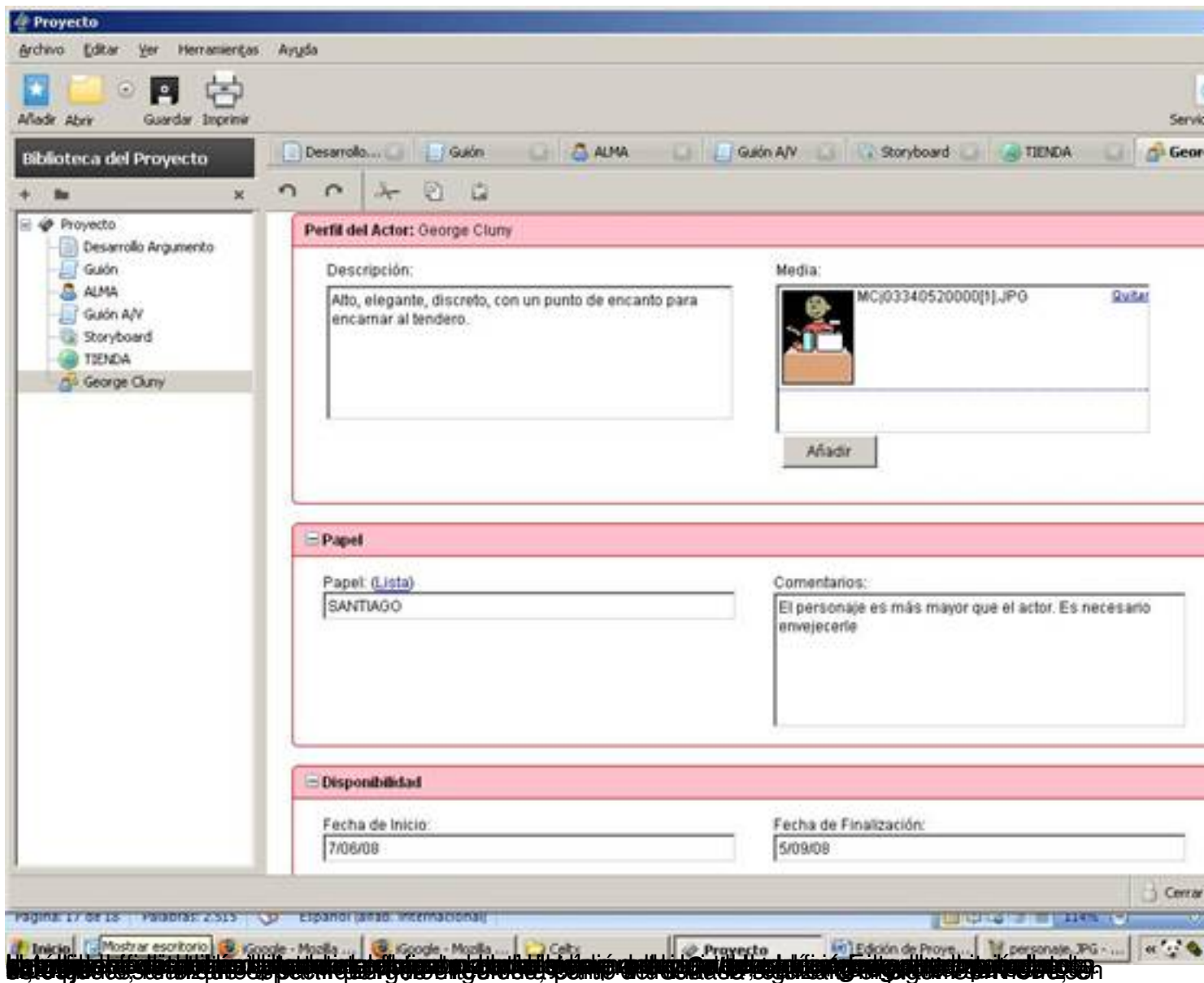
Written by Javier Martín-Caro
Friday, 12 September 2008 10:57



Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Written by Javier Martín-Caro

Friday, 12 September 2008 10:57



Written by Javier Martín-Caro
Friday, 12 September 2008 10:57



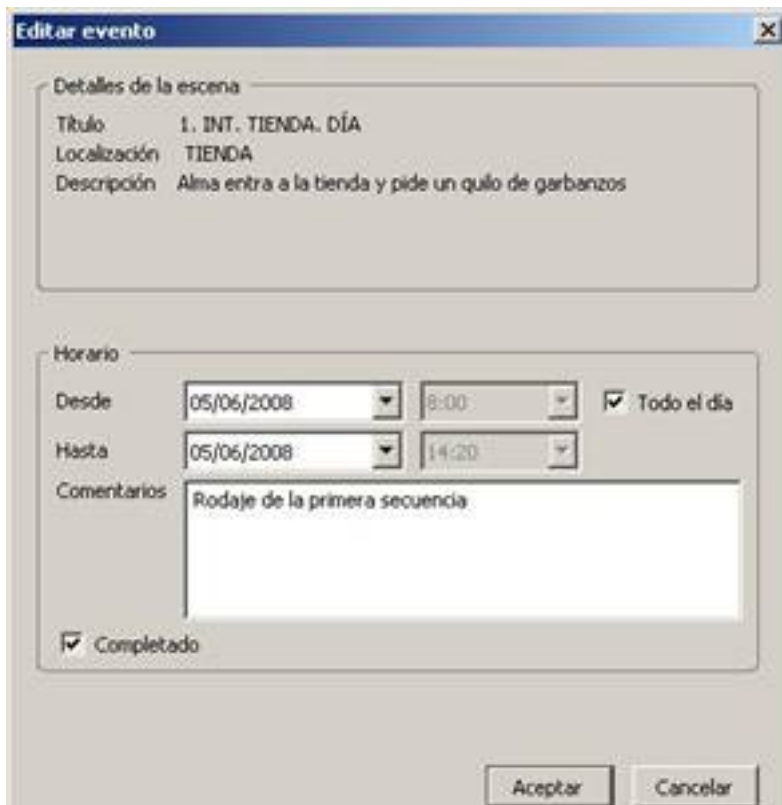
Written by Javier Martín-Caro
Friday, 12 September 2008 10:57



Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Written by Javier Martín-Caro

Friday, 12 September 2008 10:57



Editar evento

Detalles de la escena

Título: 1. INT. TIENDA. DÍA
Localización: TIENDA
Descripción: Alma entra a la tienda y pide un qulo de garbanzos

Horario

Desde: 05/06/2008 8:00 ☒ Todo el día
Hasta: 05/06/2008 14:20

Comentarios: Rodaje de la primera secuencia

☒ Completado

Aceptar Cancelar

Para poder crear el evento específico "Vista al Día" de esta plan de rodaje, solo hay que cambiar los avata

Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Written by Javier Martín-Caro

Friday, 12 September 2008 10:57

The screenshot displays the Celtx software interface for project management. The main window shows the 'Vista diaria' (Daily View) for June 5, 2008, which is a Thursday. The interface is divided into several sections:

- Menu Bar:** Archivo, Editar, Ver, Herramientas, Ayuda.
- Toolbar:** Includes icons for adding, opening, saving, and printing.
- Biblioteca del Proyecto (Project Library):** A sidebar on the left showing the project structure: Proyecto, Desarrollo Argumento, Guion, ALMA, Guion A/V, Storyboard, TIENDA, George Cunny, and Plan de Rodaje.
- Calendar:** A small calendar for June 2008 is visible, with the 5th highlighted.
- Daily Schedule:** The main area shows a detailed schedule for Thursday, June 5th. It includes a timeline from 8:00 to 13:00 with the following activities:
 - 8:00: COMIENZO DE RODAJE
 - 9:00: PREPARACIÓN MEDIOS TÉCNICOS
 - 10:00: PREPARACIÓN ACTORES
 - 11:00: (Empty slot)
 - 12:00: RODAJE PRIMERA SECUENCIA
 - 13:00: (Empty slot)
- Bottom Bar:** Shows the current page (19 of 20), word count (2,759), and language settings (Español (país: internacional)).

Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Written by Javier Martín-Caro

Friday, 12 September 2008 10:57

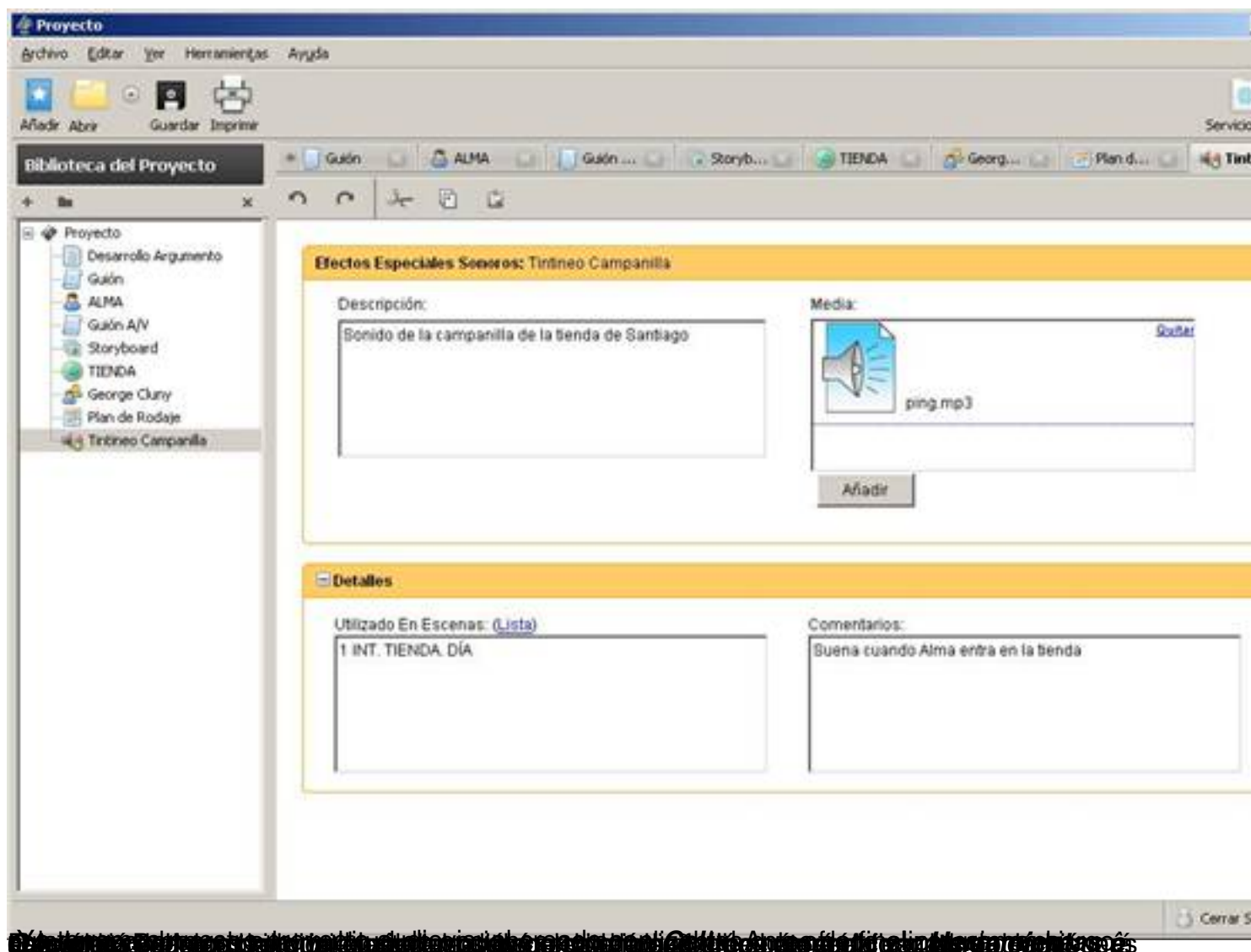


Se incluyó una guía de recomendaciones para la creación y uso de efectos, algunos comentarios sobre la interfaz de usuario, y una lista de recursos para la creación de efectos.

Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Written by Javier Martín-Caro

Friday, 12 September 2008 10:57



Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Written by Javier Martín-Caro

Friday, 12 September 2008 10:57

General Categorías Guión Plan de Rodaje Privacidad Red

palabras INT/EXT: Añadir

palabras DÍA/NOCHE: Añadir

Texto de Tomas: Añadir

INT
EXT

DÍA
NOCHE

GENERAL:
GENERAL MAESTRO:
MEDIO:
PRIMER PLANO:
PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO:
RECORTE:
INSERTO:
PLANO DE DOS:
SOBRE EL HOMBRO:
SUBJETIVO:

Quitar Quitar Quitar

Aceptar Cancelar

Así se crea un proyecto audiovisual en Celtx. El primer paso es crear un proyecto y luego se crea el guión. El siguiente paso es crear el plan de rodaje y luego se crea el presupuesto. El siguiente paso es crear el guión de cámara y luego se crea el guión de sonido. El siguiente paso es crear el guión de montaje y luego se crea el guión de edición. El siguiente paso es crear el guión de postproducción y luego se crea el guión de distribución. El siguiente paso es crear el guión de marketing y luego se crea el guión de lanzamiento. El siguiente paso es crear el guión de promoción y luego se crea el guión de exhibición. El siguiente paso es crear el guión de venta y luego se crea el guión de distribución. El siguiente paso es crear el guión de marketing y luego se crea el guión de lanzamiento. El siguiente paso es crear el guión de promoción y luego se crea el guión de exhibición. El siguiente paso es crear el guión de venta y luego se crea el guión de distribución.