

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:

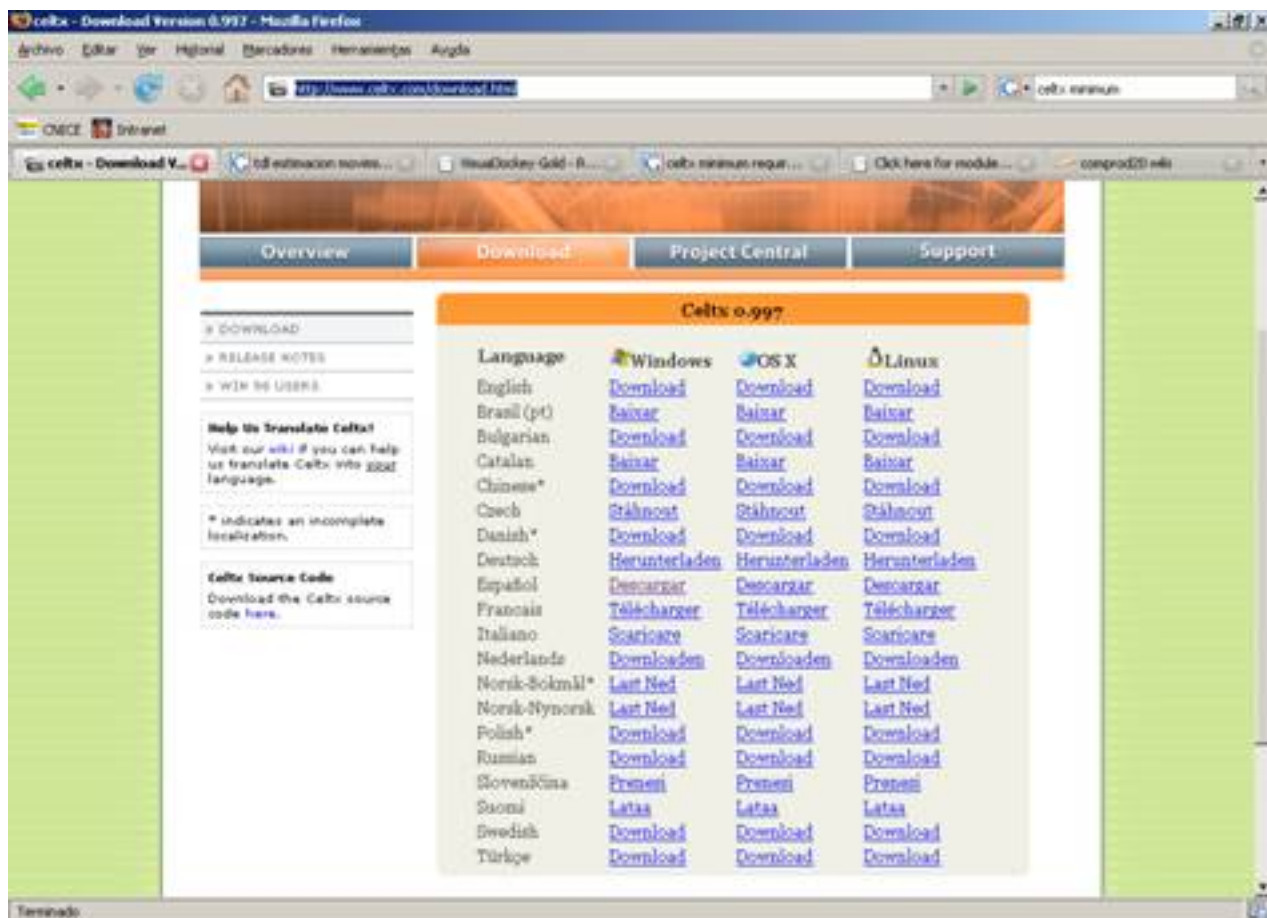
Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Écrit par Javier Martín-Caro

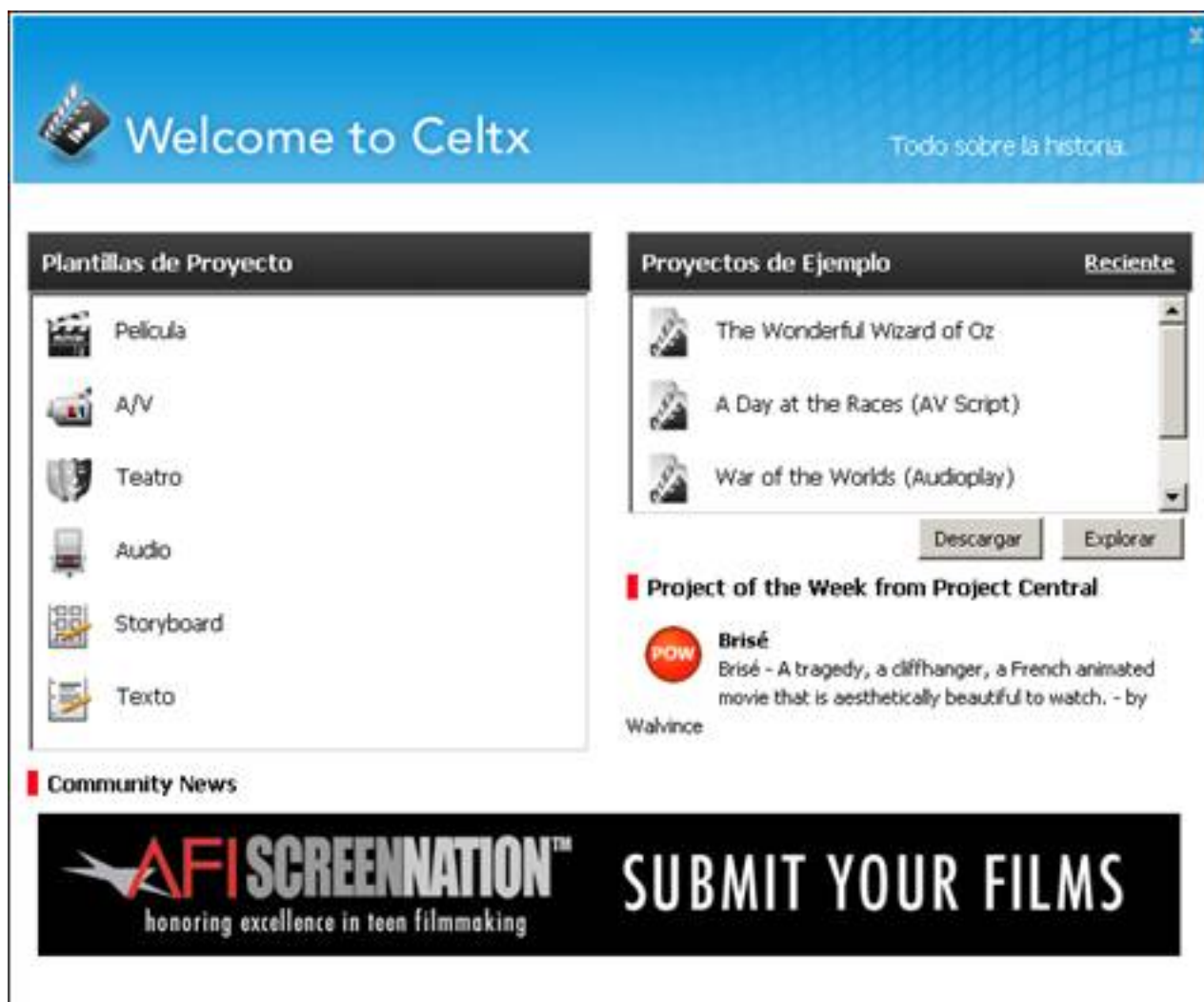
Vendredi, 12 Septembre 2008 10:57



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.

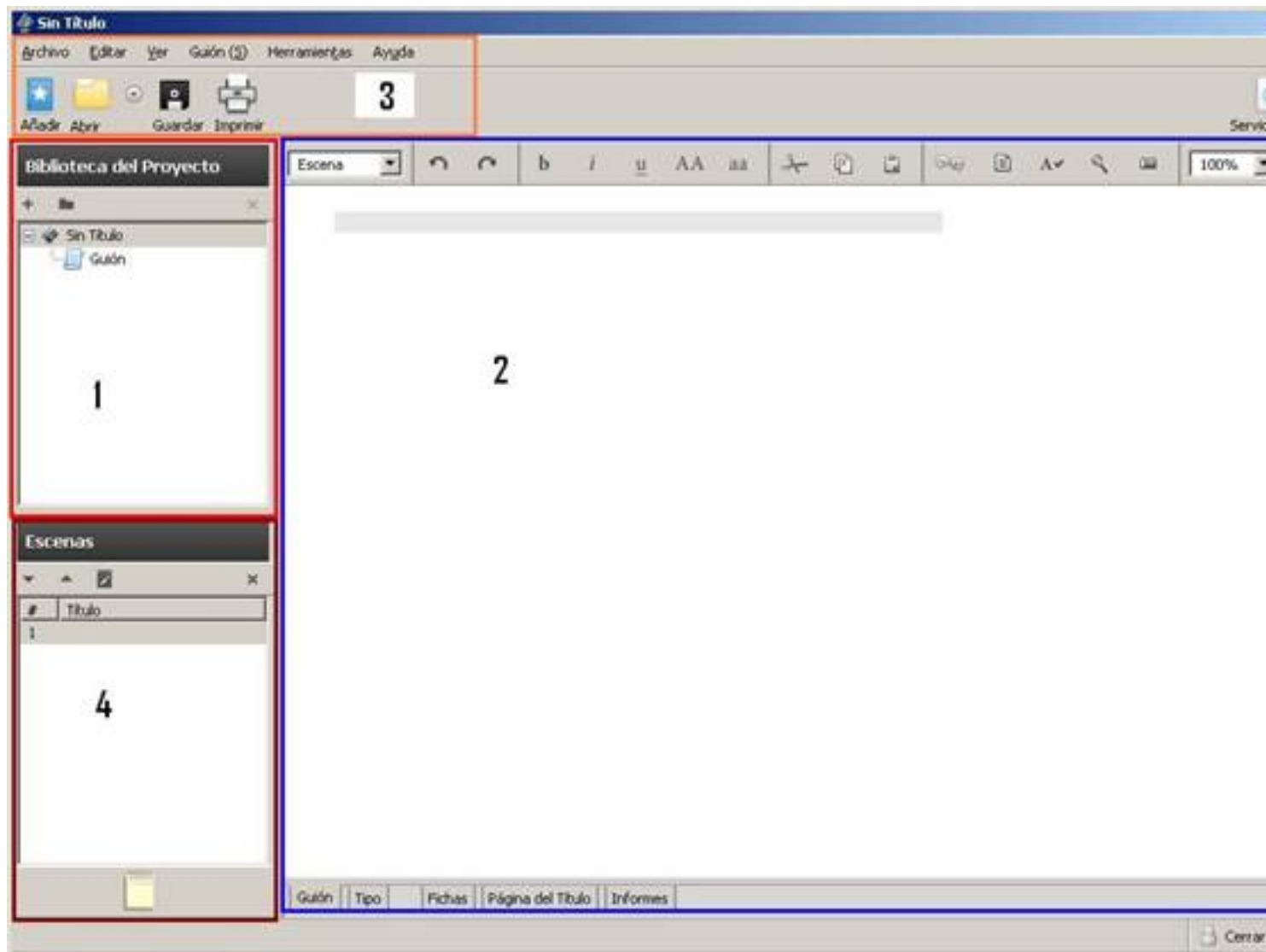


En función de las características de nuestro proyecto deberemos abrir uno u otro. En nuestro caso, puesto que el tutorial pretende ser lo más completo posible, abriremos la opción de **"Película"**

Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Écrit par Javier Martín-Caro

Vendredi, 12 Septembre 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

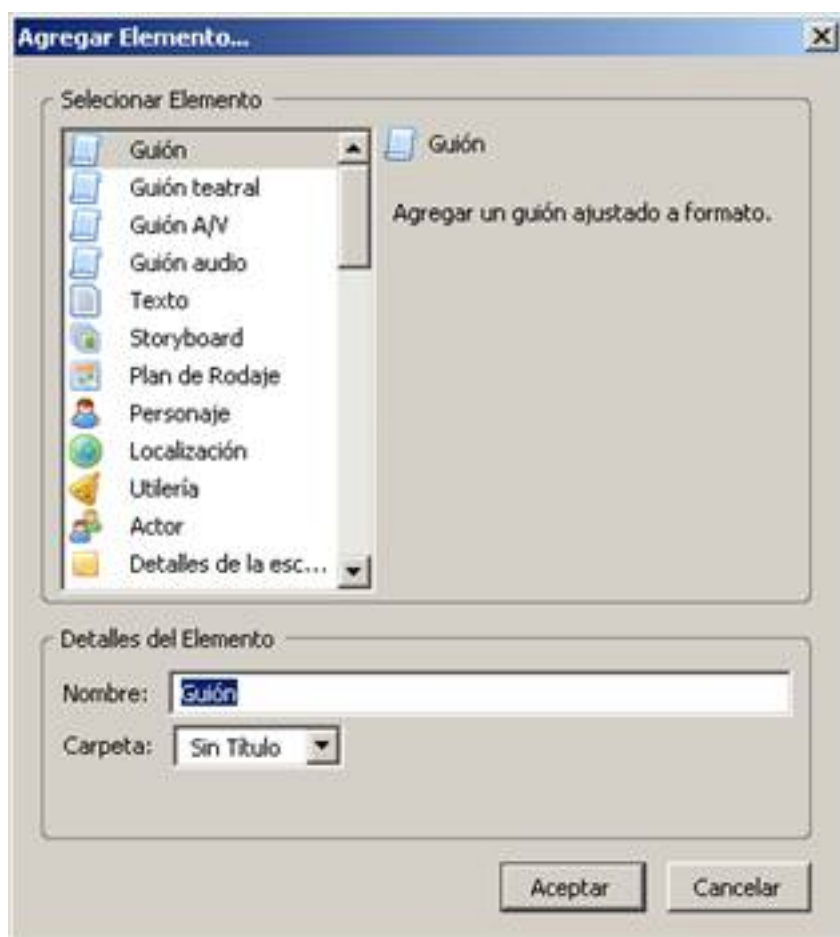
Escenas

(4)

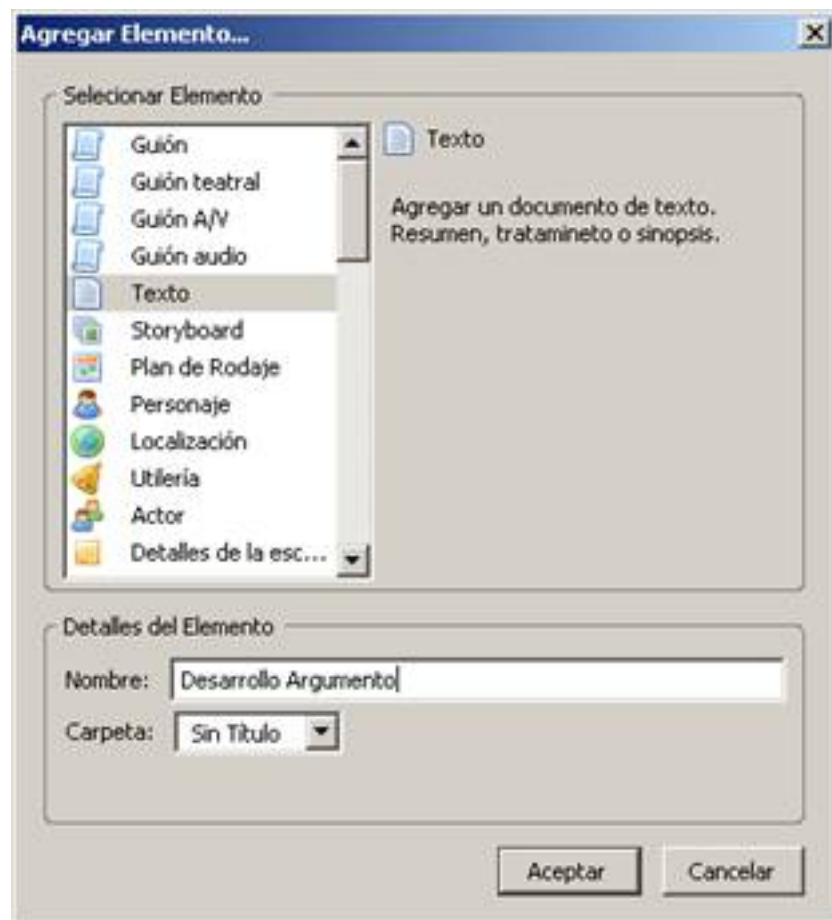
permite movernos entre las distintas escenas creadas.

Para ampliar el proyecto con un nuevo módulo, simplemente hay que pulsar sobre la opción **Añadir**

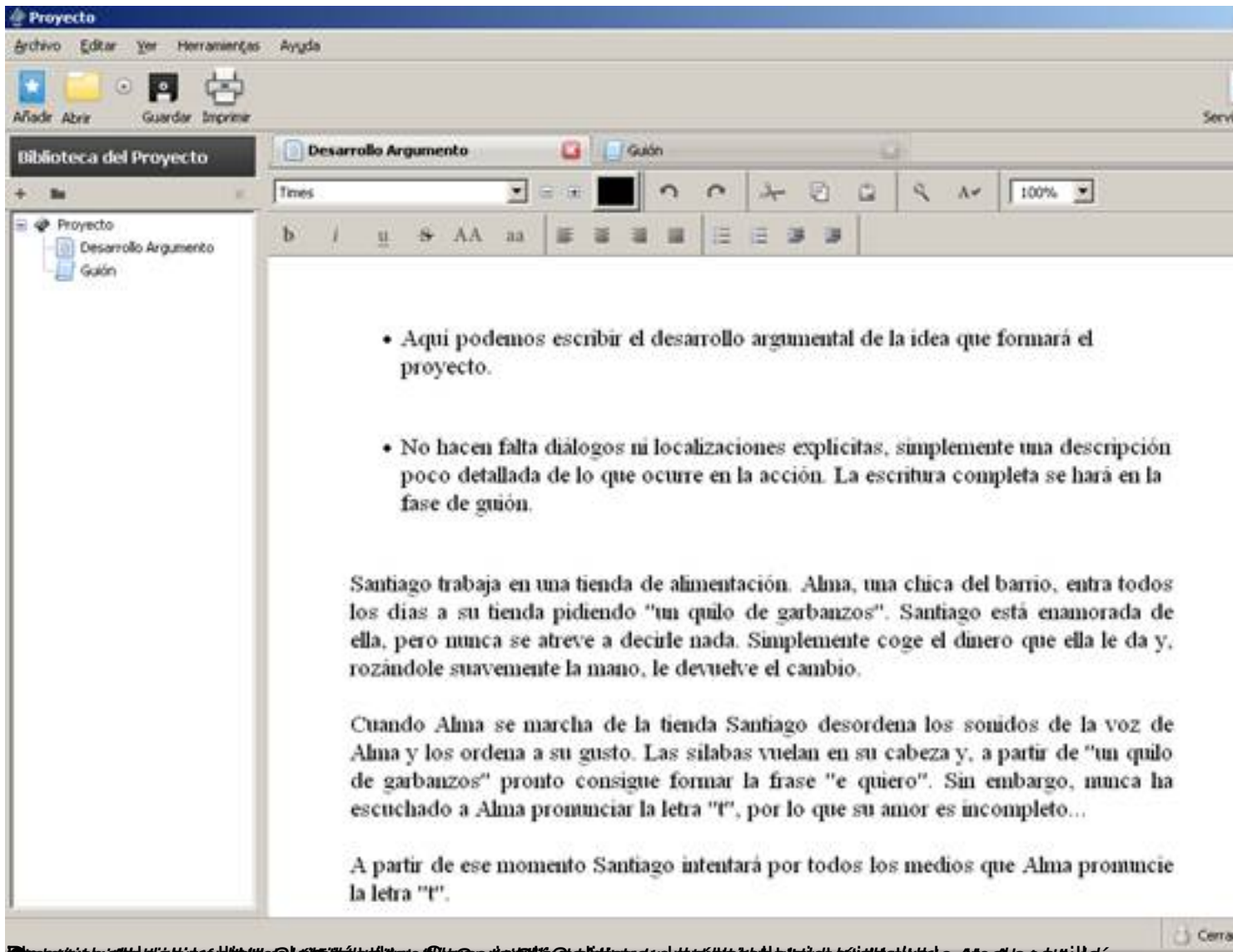
situada en la parte superior izquierda de la pantalla. Aparecerá entonces un cuadro de diálogo con todas las opciones de creación que ofrece el programa. Además, si hacemos clic con el ratón sobre cada uno de los elementos, el programa muestra una ayuda explicativa en la parte derecha de la pantalla.



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:



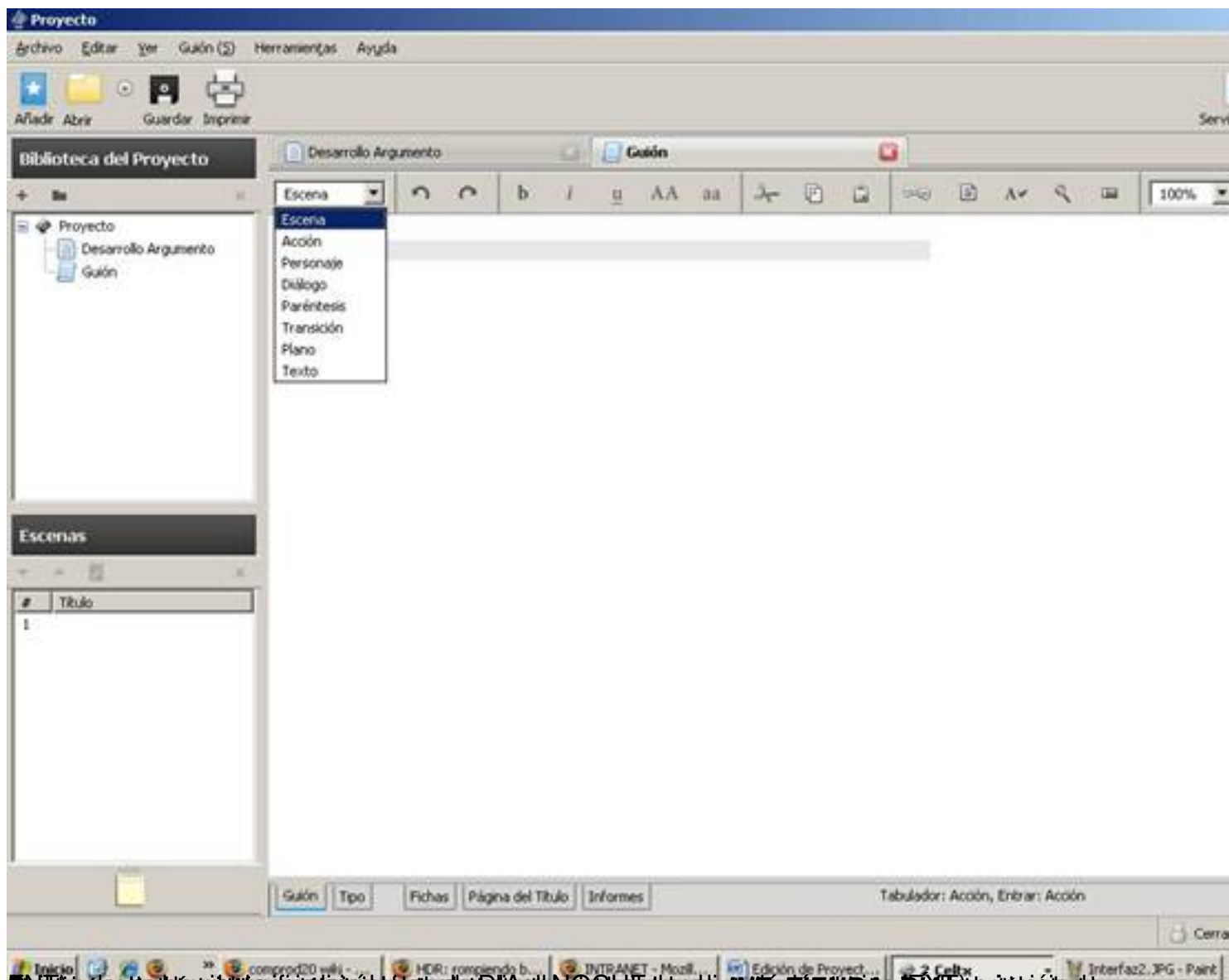
En la pantalla principal del módulo aparece un editor de textos sencillo que permite que describamos el desarrollo argumental de la acción que queremos que se convierta en proyecto:



Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Écrit par Javier Martín-Caro

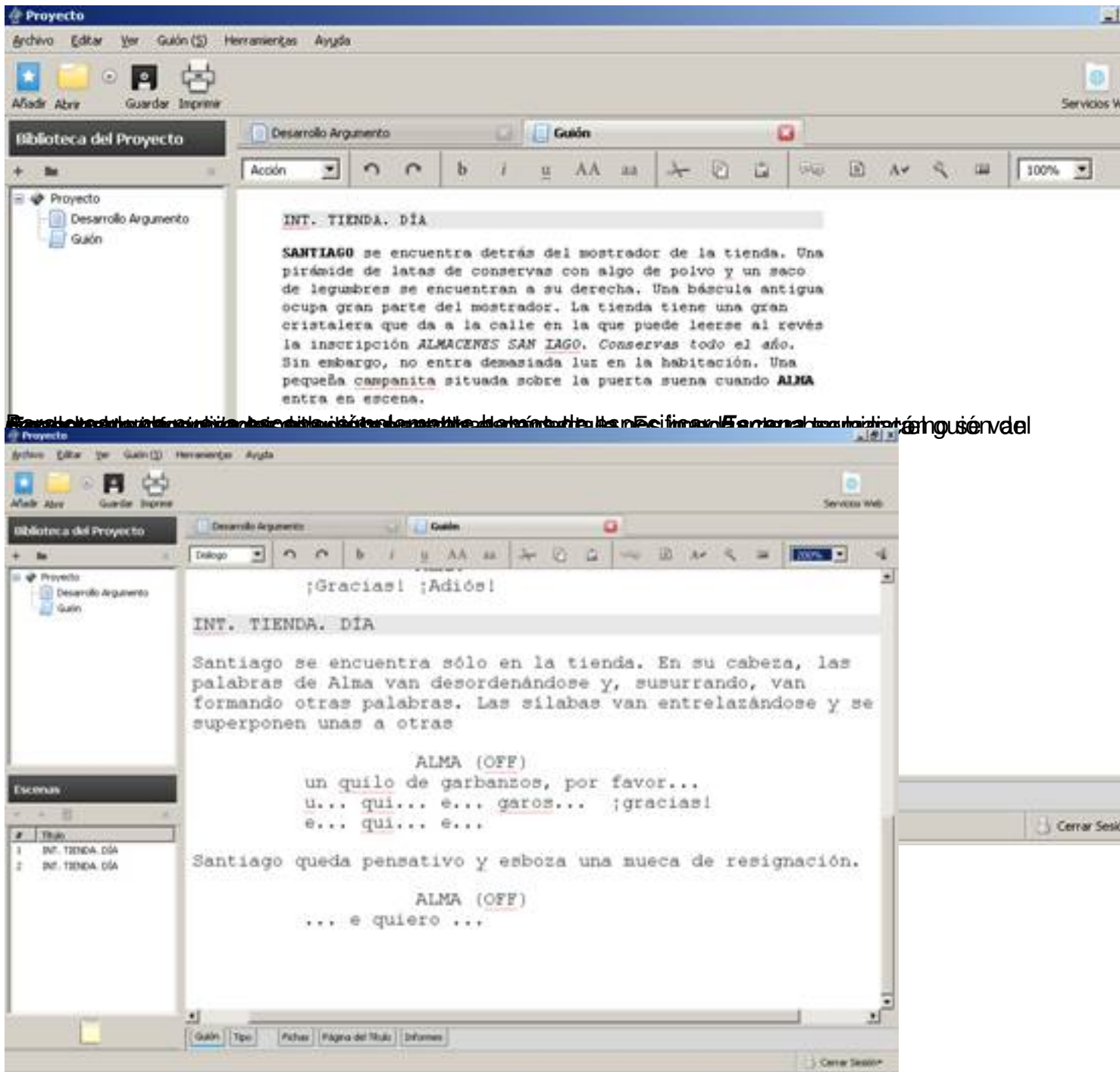
Vendredi, 12 Septembre 2008 10:57



Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Écrit par Javier Martín-Caro

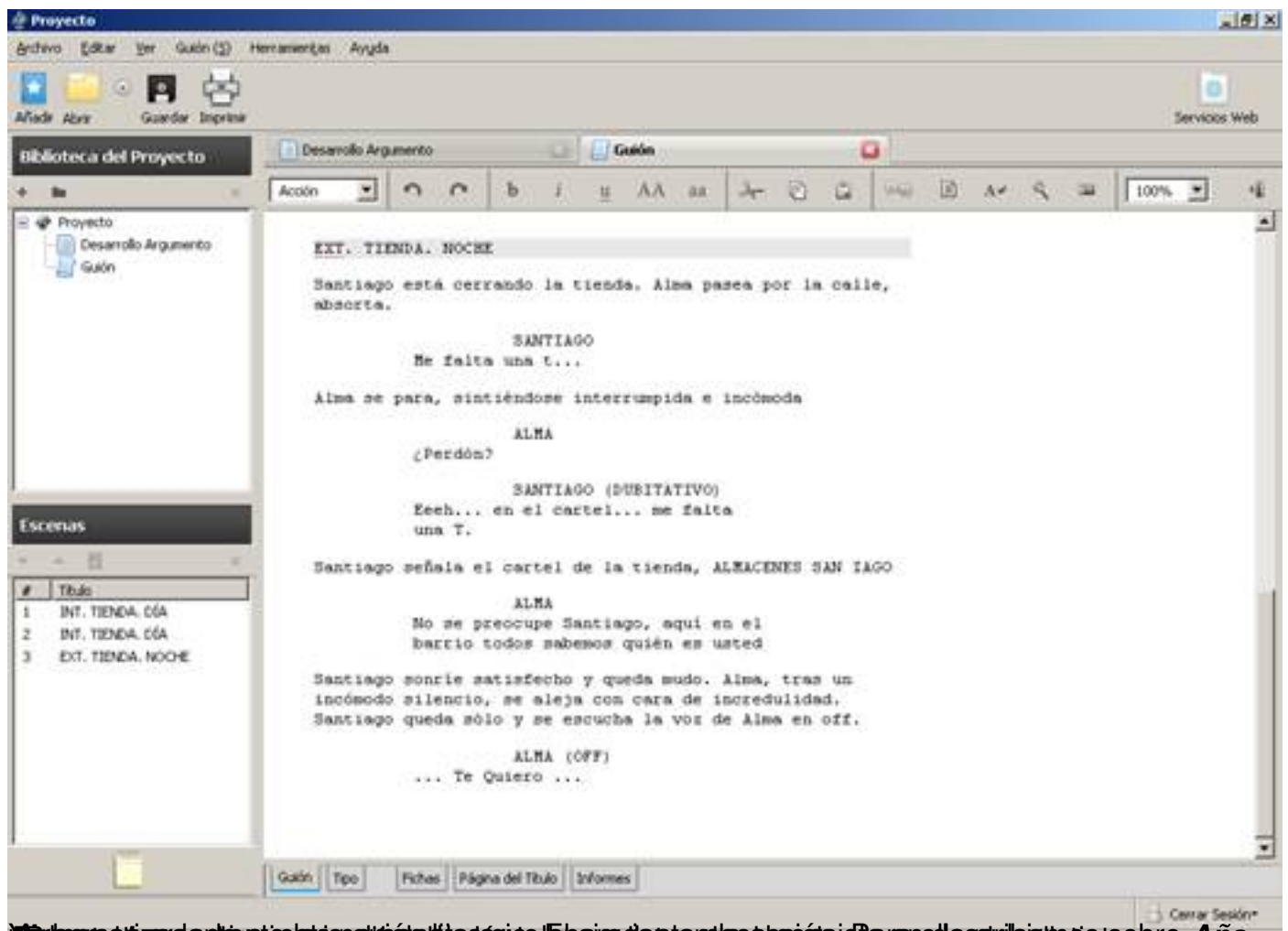
Vendredi, 12 Septembre 2008 10:57



Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Écrit par Javier Martín-Caro

Vendredi, 12 Septembre 2008 10:57



Para más información sobre el software de guion de cine, visita el siguiente enlace: [Panel de control de cine sobre Añ](#)

Écrit par Javier Martín-Caro
Vendredi, 12 Septembre 2008 10:57



Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Écrit par Javier Martín-Caro

Vendredi, 12 Septembre 2008 10:57

The screenshot shows the Celtx software interface with the 'Perfil de Personaje: ALMA' form open. The form is divided into several sections: 'Nombre completo:', 'Descripción:', 'Media:', 'Descripción Física Detallada', 'Rasgos del Personaje', and 'Motivación'. The 'Nombre completo:' field contains 'Alma'. The 'Descripción:' field contains a paragraph about Alma being an elderly woman. The 'Media:' field shows a small image of an elderly woman and the filename 'mayores.jpg'. The 'Descripción Física Detallada' section has fields for 'Edad:' (78), 'Cabello:' (Grís), 'Altura:' (165), 'Características que Distinguen al Personaje:' (Cojera, vestido negro), 'Ojos:' (Marrones), and 'Peso:' (55). The 'Rasgos del Personaje' section has a field for 'Rasgos Claves del Personaje:' (Melancólica, madura, infeliz) and a dropdown for '¿Cuál es la Función Principal de este Personaje?' (Protagonista). The 'Motivación' section is partially visible at the bottom.

Proyecto

Archivo Editar Ver Herramientas Ayuda

Añadir Abrir Guardar Imprimir

Biblioteca del Proyecto

Desarrollo Argumento Guion 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

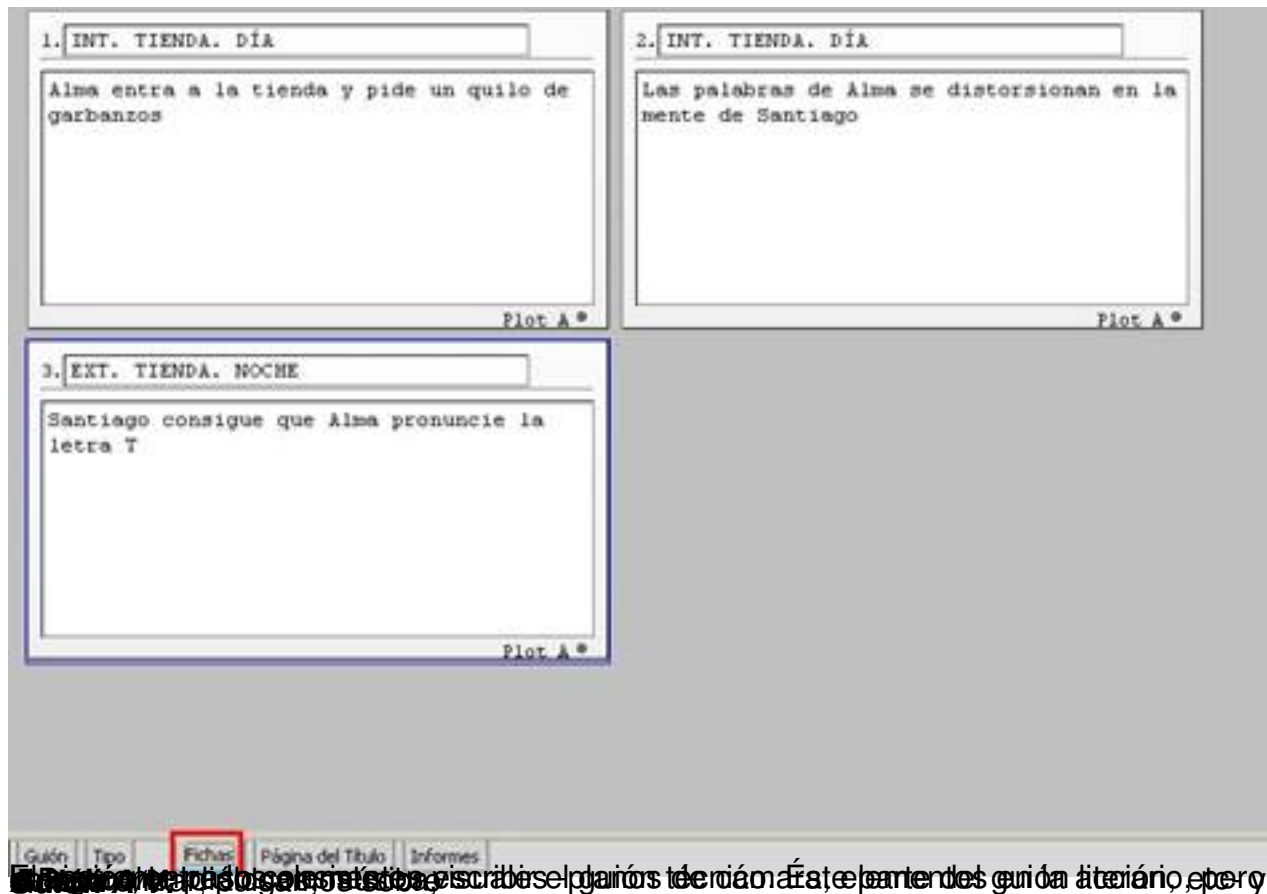
Motivación

Si quieres saber más sobre la creación de Guion Para el Cine, visita este artículo de la página de los cursos

Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Écrit par Javier Martín-Caro

Vendredi, 12 Septembre 2008 10:57



En primer lugar, los guionistas escriben los diálogos de cada escena. Este es el primer paso de la guía de creación de proyectos audiovisuales, pero divide

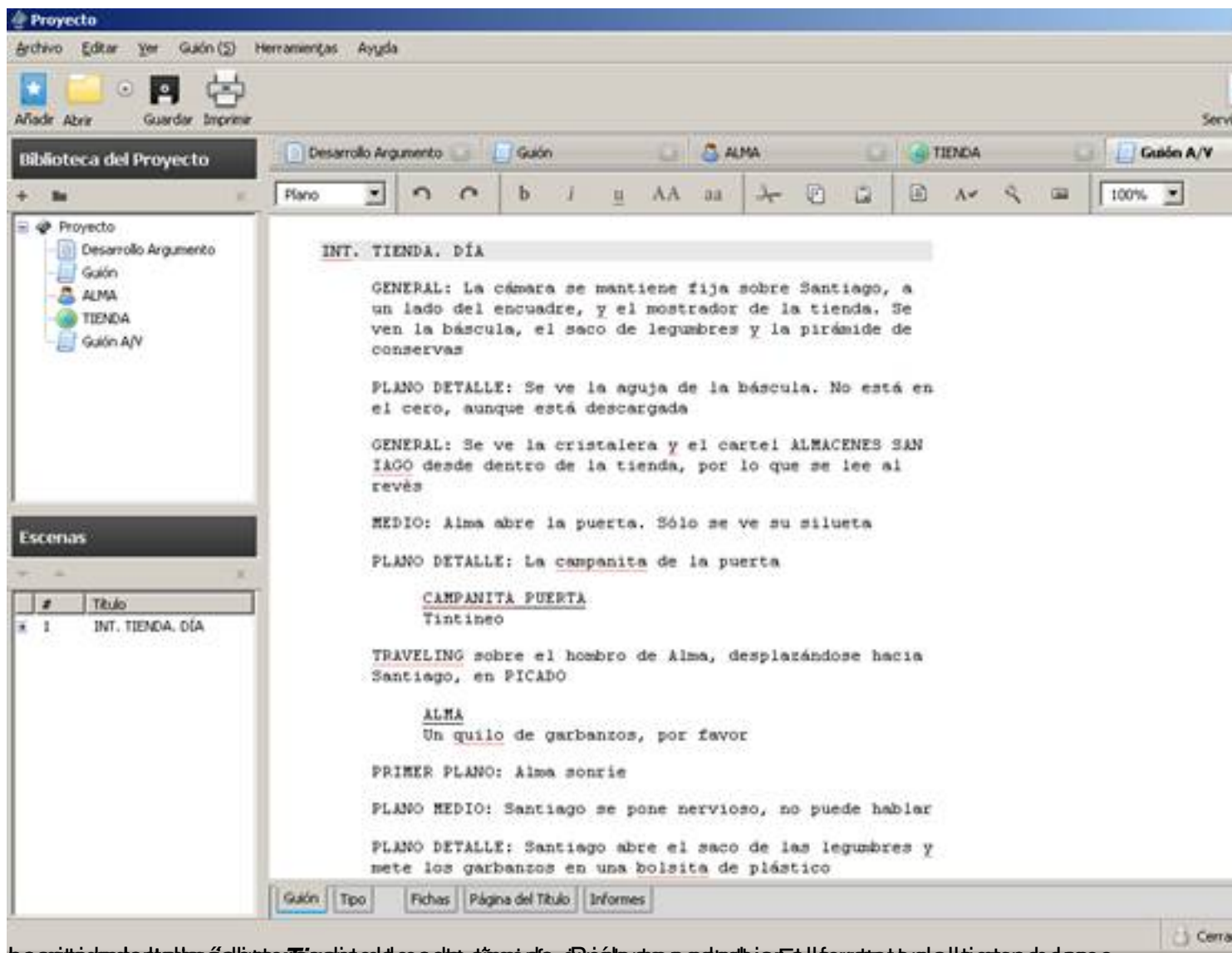
Écrit par Javier Martín-Caro
Vendredi, 12 Septembre 2008 10:57



Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Écrit par Javier Martín-Caro

Vendredi, 12 Septembre 2008 10:57



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

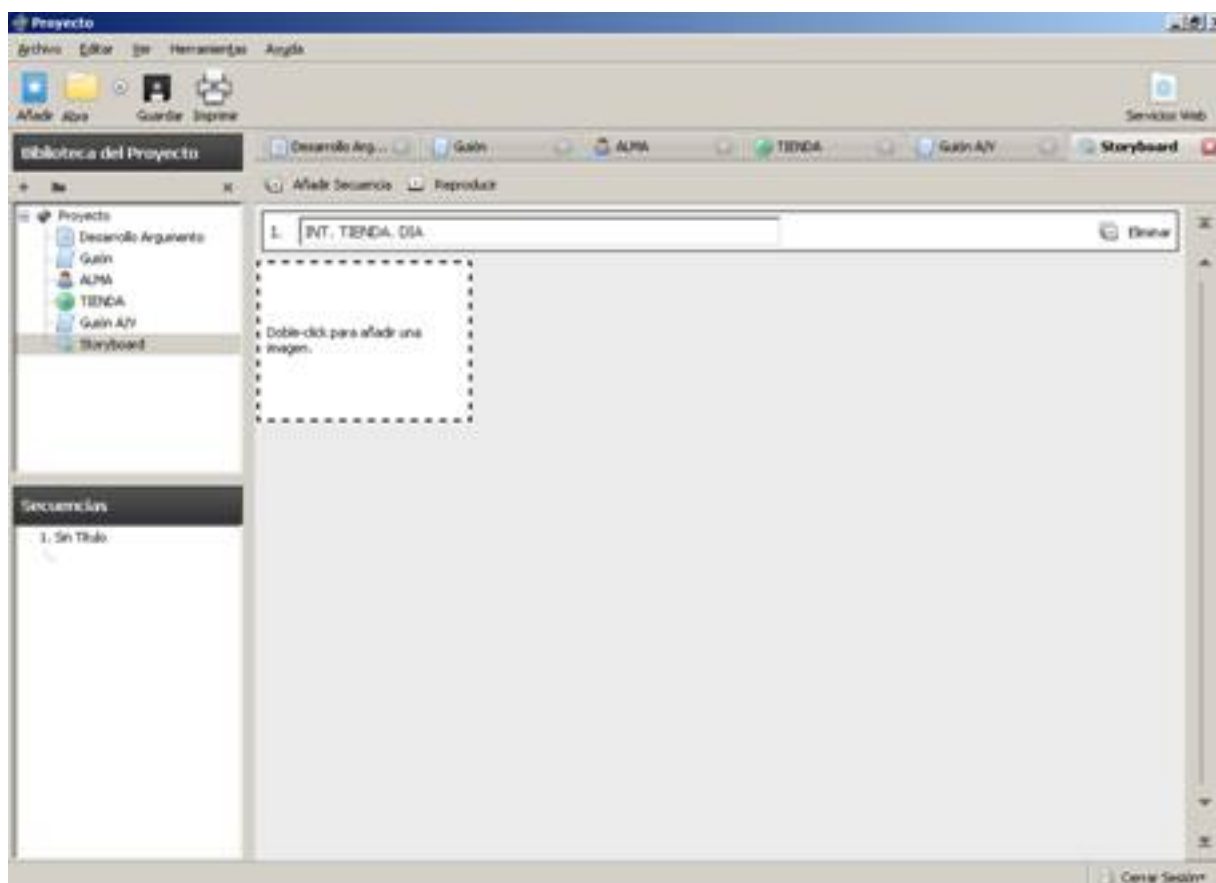
Écrit par Javier Martín-Caro
Vendredi, 12 Septembre 2008 10:57



Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Écrit par Javier Martín-Caro

Vendredi, 12 Septembre 2008 10:57

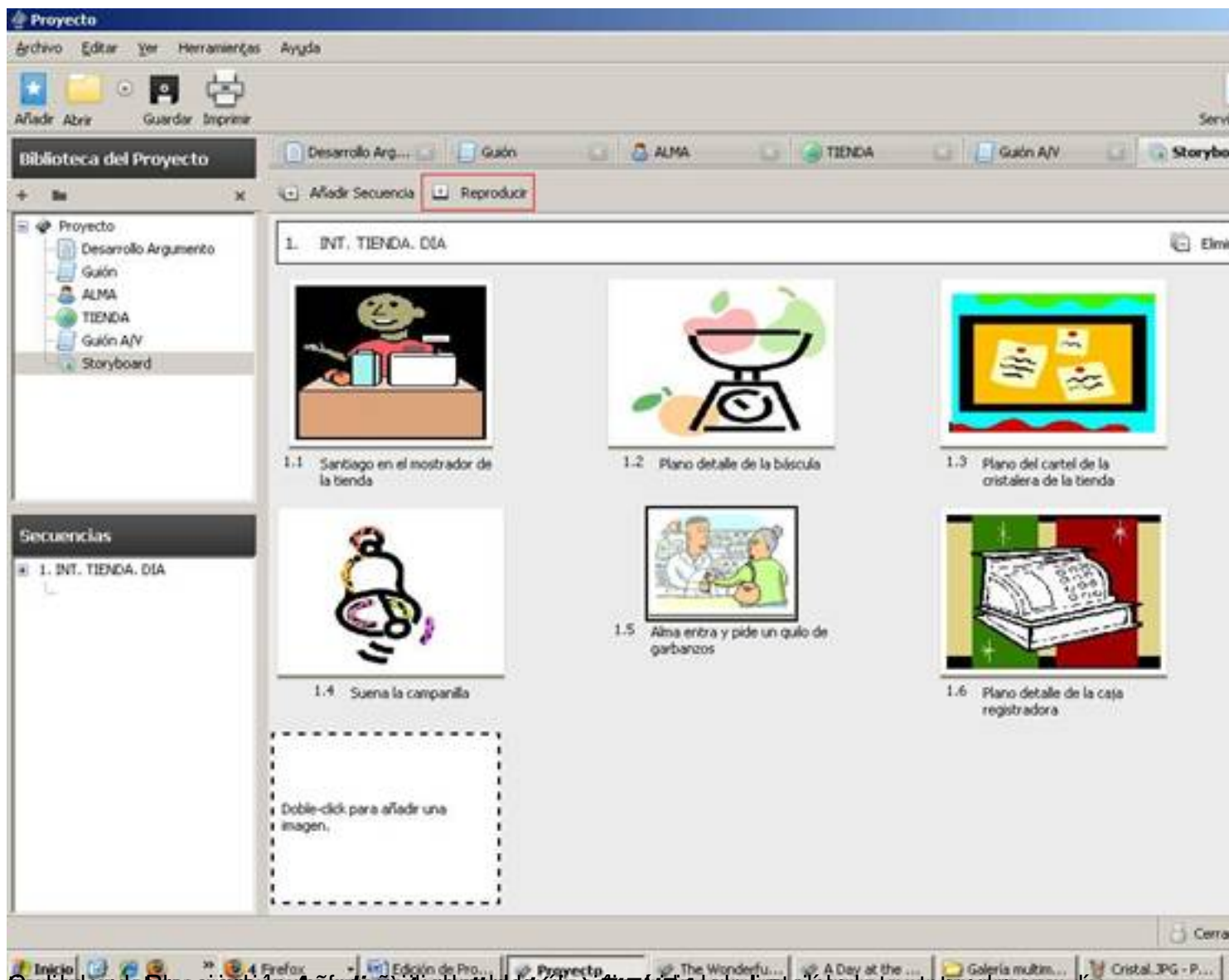


En el menú de creación de proyectos, se puede seleccionar el tipo de proyecto que se desea crear, como un video, una película, una animación, etc.

Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Écrit par Javier Martín-Caro

Vendredi, 12 Septembre 2008 10:57





Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Écrit par Javier Martín-Caro

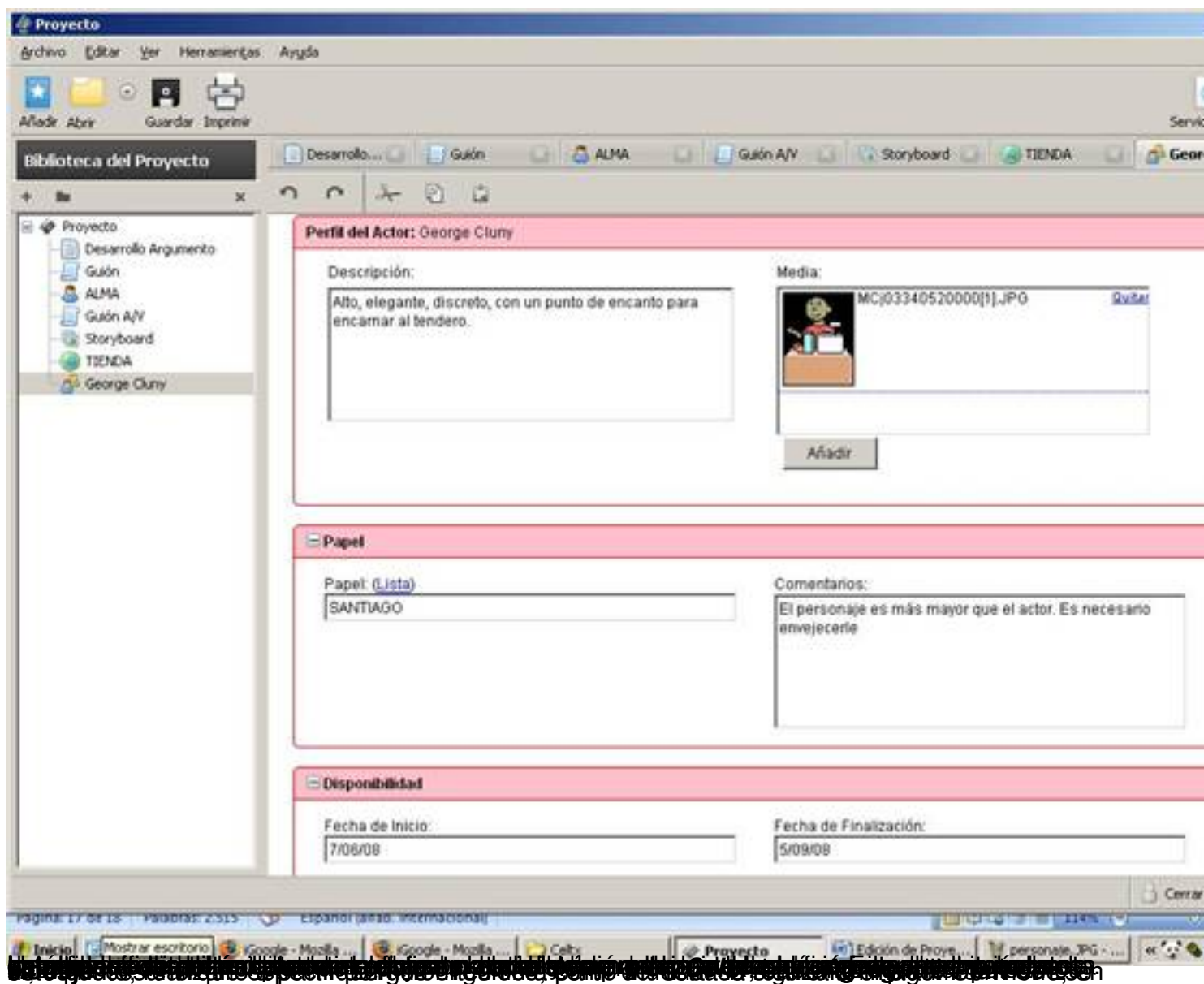
Vendredi, 12 Septembre 2008 10:57



Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Écrit par Javier Martín-Caro

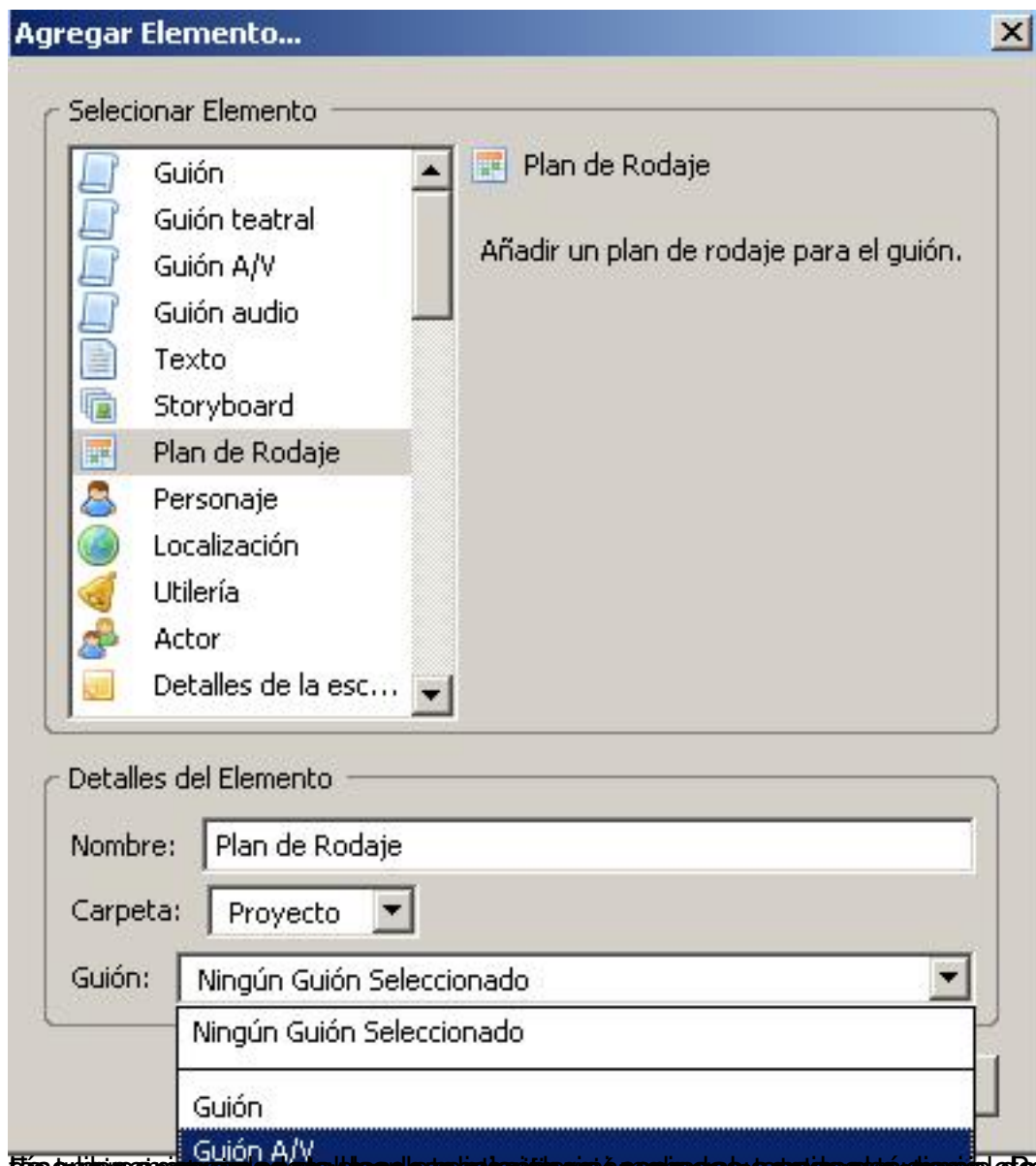
Vendredi, 12 Septembre 2008 10:57



Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Écrit par Javier Martín-Caro

Vendredi, 12 Septembre 2008 10:57



En el primer paso de la creación de un proyecto audiovisual, se debe especificar el tipo de proyecto que se va a crear. En este caso, se selecciona 'Plan de Rodaje'.

Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Écrit par Javier Martín-Caro

Vendredi, 12 Septembre 2008 10:57

Proyecto

Archivo Editar Ver Herramientas Ayuda

Añadir Abrir Guardar Imprimir

Biblioteca del Proyecto

- Proyecto
 - Desarrollo Argumento
 - Guion
 - ALMA
 - Guion A/V
 - Storyboard
 - TIENDA
 - George Cluny
 - Plan de Rodaje

Desar... Guion ALMA Guion... Storyb... TIENDA Georg...

#	I/E	Ajuste	D/N	Localización	Planificado	Completo
1	INT	TIENDA	DÍA	TIENDA	✓	✓
2	INT	TIENDA	DÍA	TIENDA	✓	
3	EXT	TIENDA. NOCHE		TIENDA	✓	

Vista mensual Vista semanal Vista diaria

Desplazamiento

Abril Mayo **Junio 2008** Julio Agosto

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
26	27	28	29	30	31 May	1 Jun
2	3	4 Desplazamiento	5 1. INT. TIENDA, DÍA	6 Día libre	7 2. INT. TIENDA, DÍA	8 3. EXT. TI
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30 Jun	1 Jul	2	3	4	5	6

Agenda Por hacer

Vista: Todos

Elemento	
Hoy	viernes, ...
Día libre	Todo el día
Mañana	sábado, ...
Pronto	

Página: 18 de 20 Palabras: 2.897 Español (país: internacional)

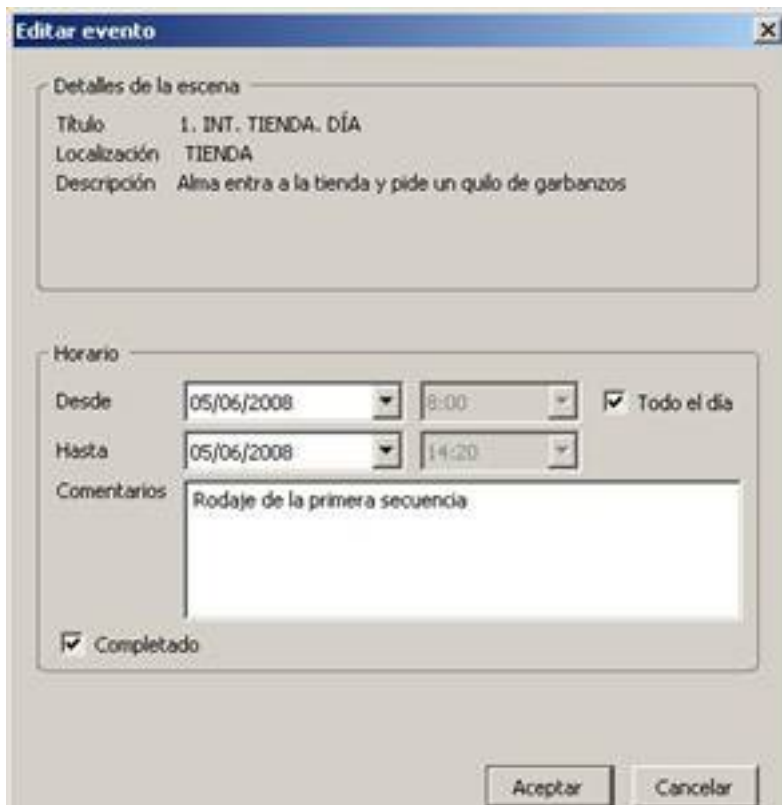
Inicio Google - Mozilla Google - Mozilla Celtx Proyecto Edición de Proye... Rodaje2.XPS - P...

Se puede ver los documentos de desarrollo de un proyecto audiovisual en Celtx, desde el momento de la creación del proyecto hasta la finalización del mismo.

Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Écrit par Javier Martín-Caro

Vendredi, 12 Septembre 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 "Visita al Día" de esta plan, podemos cambiar los avata

Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Écrit par Javier Martín-Caro

Vendredi, 12 Septembre 2008 10:57

Proyecto

Archivo Editar Ver Herramientas Ayuda

Añadir Abrir Guardar Imprimir

Biblioteca del Proyecto

- Proyecto
 - Desarrollo Argumento
 - Guion
 - ALMA
 - Guion A/V
 - Storyboard
 - TIENDA
 - George Cluny
 - Plan de Rodaje

Desar... Guion ALMA Guion Storyb... TIENDA Georg...

#	I/E	Ajuste	D/N	Localización	Planificado	Completo
1	INT	TIENDA	DÍA	TIENDA	✓	✓
2	INT	TIENDA	DÍA	TIENDA	✓	
3	EXT	TIENDA. NOCHE		TIENDA	✓	

Vista mensual Vista semanal **Vista diaria** Desplazamiento

Martes Miércoles **Jueves** Viernes Sábado

5 Jun
Jue

1. INT. TIENDA. DÍA

Horario	Actividad
8:00	COMIENZO DE RODAJE
9:00	PREPARACIÓN MEDIOS TÉCNICOS
10:00	PREPARACIÓN ACTORES
11:00	
12:00	RODAJE PRIMERA SECUENCIA
13:00	

Agenda Por hacer

Vista: Todos

Elemento	
Hoy	viernes, ...
Día libre	Todo el día
Mañana	sábado, ...
Pronto	

Página: 19 de 20 Palabras: 2.759 Español (ajust: internacional)

Inicio Google - Mozilla F... Google - Mozilla F... Celtx Proyecto Edición de Proyec... Rodaje3.JPG - Paint

Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Écrit par Javier Martín-Caro

Vendredi, 12 Septembre 2008 10:57

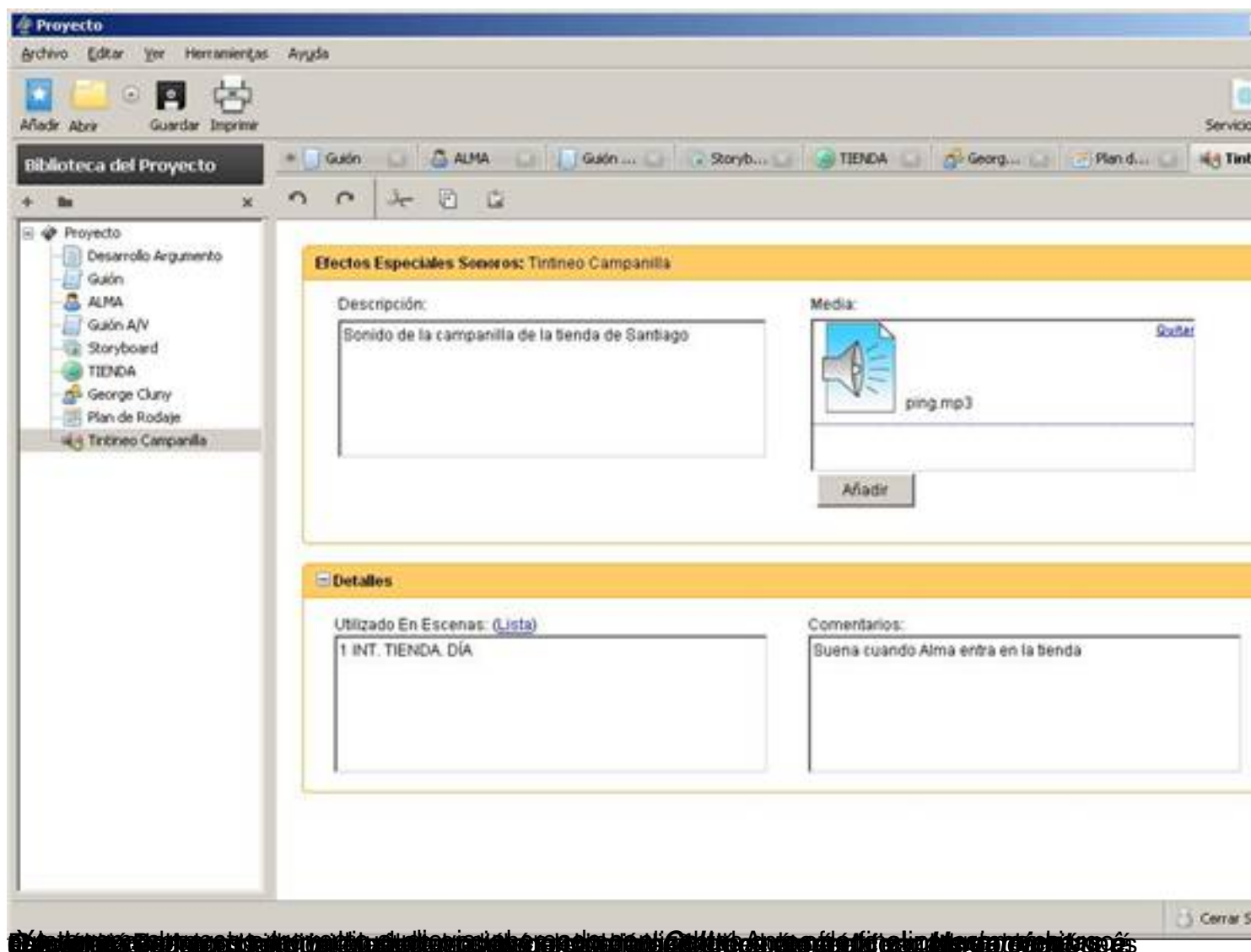


Se incluyó en el menú de efectos de sonido un efecto de campana, que se usa para indicar el inicio de una escena o para indicar el final de una escena. Se incluyó en el menú de efectos de sonido un efecto de campana, que se usa para indicar el inicio de una escena o para indicar el final de una escena.

Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Écrit par Javier Martín-Caro

Vendredi, 12 Septembre 2008 10:57



Creación de Proyectos Audiovisuales con Celtx

Écrit par Javier Martín-Caro

Vendredi, 12 Septembre 2008 10:57

General Categorías Guión Plan de Rodaje Privacidad Red

palabras INT/EXT: palabras DÍA/NOCHE: Texto de Tomas:

Añadir Añadir 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, lo que se hace en el menú 'Proyecto' > 'Nuevo Proyecto'. En este menú se puede elegir el tipo de proyecto (Cine, Televisión, Internet, etc.) y se le asigna un nombre. Después de esto, se crea un nuevo archivo de texto para el guión, lo que se hace en el menú 'Archivo' > 'Nuevo Documento'. En este menú se puede elegir el tipo de documento (Guion, Plan de Rodaje, etc.) y se le asigna un nombre. Después de esto, se crea un nuevo archivo de texto para el plan de rodaje, lo que se hace en el menú 'Archivo' > 'Nuevo Documento'. En este menú se puede elegir el tipo de documento (Plan de Rodaje, etc.) y se le asigna un nombre. Después de esto, se crea un nuevo archivo de texto para el guión, lo que se hace en el menú 'Archivo' > 'Nuevo Documento'. En este menú se puede elegir el tipo de documento (Guion, etc.) y se le asigna un nombre. Después de esto, se crea un nuevo archivo de texto para el plan de rodaje, lo que se hace en el menú 'Archivo' > 'Nuevo Documento'. En este menú se puede elegir el tipo de documento (Plan de Rodaje, etc.) y se le asigna un nombre.