



Universidad  
Rey Juan Carlos

## TECNOLOGÍAS AUDIOVISUALES

GLOSARIOS

ASIGNATURA 2373 - TECNOLOGÍAS AUDIOVISUALES - MAÑANA A - 1Q

AUTORA: JENNIFER GARCÍA CARRIZO

CURSO ACADÉMICO: 2024/2025

GRADO EN COMUNICACIÓN DIGITAL (FUENLABRADA)

BURJC Digital

Material docente en abierto de la Universidad Rey Juan Carlos

©2024 Autora Jennifer García Carrizo

Algunos derechos reservados

Este documento se distribuye bajo la licencia

“Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional” de Creative Commons,  
disponible en

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es>

Esta licencia no se aplica a materiales de terceros que puedan estar incluidos en esta obra y que mantiene los derechos de los autores originales.





## CONTENIDOS

Glosario general de la asignatura .....	3
TEMA 1. INTRODUCCIÓN A LA TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL .....	79
TEMA 2. TÉCNICAS DE GRABACIÓN AUDIOVISUAL.....	96
TEMA 3. TÉCNICAS DE EDICIÓN DE IMAGEN .....	113
TEMA 4. TÉCNICAS DE EDICIÓN DE SONIDO .....	130
TEMA 5. TÉCNICAS DE MONTAJE AUDIOVISUAL .....	146
TEMA 6. PROCESOS DIGITALES DE CREACIÓN Y EDICIÓN DE IMÁGENES Y SONIDOS.....	162
TEMA 7. DISEÑO DE PROCESOS Y TÉCNICAS PARA PRODUCTOS DIGITALES, AUDIOVISUALES Y MULTIMEDIA.....	178

## **GLOSARIO GENERAL DE LA ASIGNATURA**

### **3**

#### **360 Video**

Formato de video que permite al espectador ver en todas direcciones, creando una experiencia inmersiva.

---

#### **3D Tracking**

Técnica utilizada en efectos visuales para seguir el movimiento de un objeto en tres dimensiones.

---

### **4**

#### **4D Cinema**

Experiencia de cine que combina imágenes 3D con efectos físicos, como movimientos de asientos y aromas.

---

### **4K**

Resolución de video con aproximadamente 4000 píxeles de ancho, común en televisores y cámaras de alta definición.

---

### **8**

#### **8-Bit**

Profundidad de color que utiliza 256 colores, común en gráficos de baja resolución.

---

## **A**

### **AAC**

Advanced Audio Coding, un formato de compresión de audio que ofrece mejor calidad que MP3.

---

### **A-B Roll Editing**

Método de edición que utiliza dos cintas, una para el video y otra para el audio, facilitando la mezcla.

---

### **Action Cut**

Corte que se realiza durante una escena de acción para aumentar el ritmo.

---

### **Aerial Shot**

Toma realizada desde el aire, comúnmente con drones o helicópteros.

---

### **Ambient Light**

Luz natural o ambiental que existe en una escena sin iluminación adicional.

---

### **Ambient Sound**

Sonido de fondo natural que se escucha en una escena, como el canto de los pájaros o el murmullo de la multitud.

---

### **Ambiente**

Sonido de fondo capturado en una escena para dar sensación de espacio.

---

### **Analog**

Método de grabación y transmisión de señales utilizando ondas continuas.

---

### **Anamórfico**

Técnica para grabar imágenes en un formato panorámico.

---

### **Antialiasing**

Técnica para suavizar los bordes en gráficos digitales.

---

### **Artefacto**

Error o distorsión visual en una imagen digital.

---

### **Aspect Ratio**

Relación entre el ancho y la altura de una imagen o video.

---

### **Assembly Cut**

Primer montaje de una película que incluye todas las escenas en orden sin editar en detalle.

---

### **Audio Surround**

Configuración de sonido que envuelve al oyente desde múltiples direcciones.

---

### **Audio Sync**

Proceso de sincronizar el audio con el video en postproducción.

---

### **Automatización**

Proceso de programar cambios en volumen, panorámica, etc., en el audio.

---

### **AVI**

Audio Video Interleave, un formato de archivo de video que contiene tanto video como audio.

---

### **Avid**

Software de edición no lineal ampliamente utilizado en la industria del cine y la televisión.

---

**B**  
**Backdrop**

Fondo físico o digital colocado detrás de los actores en una escena.

---

**Backlighting**

Técnica en la que la fuente de luz se coloca detrás del sujeto, creando un efecto de silueta.

---

**Balance de Blancos**

Ajuste de los colores en la imagen para que los elementos blancos se vean realmente blancos

---

**Bancos de Imágenes**

Plataformas que proporcionan acceso a fotos e ilustraciones para su uso en proyectos digitales y audiovisuales

---

**Bandwidth**

Capacidad de transmitir datos a través de una red en un período de tiempo.

---

**Banner**

Gráfico que se utiliza para promocionar contenido en línea, generalmente en la parte superior de una página web.

---

### **Barra de Colores**

Patrón de referencia utilizado en la calibración de monitores.

---

### **Bit Depth**

Cantidad de bits que representa el color en una imagen o video

---

### **Bitrate**

Tasa de bits por segundo en la transmisión de audio o video

---

### **Blackmagic**

Compañía conocida por sus cámaras y herramientas de postproducción para video y cine.

---

### **Bloqueo de Foco**

Técnica para mantener el enfoque en un objeto específico.

---

### **Blow Up**

Proceso de aumentar el tamaño de una imagen o video.

---

### **Blu-ray**

Formato de disco óptico utilizado para almacenamiento de alta definición

---

### **Bokeh**

Efecto de desenfoque intencional en áreas fuera de foco de una imagen

---

### **Boom Mic**

Micrófono montado en una pértiga para capturar sonido en una escena sin ser visto en cámara.

---

### **Boom Operator**

Técnico encargado de manipular el micrófono de pértiga para captar el audio en una escena.

---

### **Borrador de Video**

Primer versión de una edición, aún sin pulir.

---

### **Box Office**

Ingresos generados por una película durante su exhibición en cines.

---

### **Bracketing**

Técnica en la que se toman varias fotos con diferentes configuraciones de exposición.

---

### **Broadcast**

Transmisión de contenido audiovisual a una audiencia amplia a través de medios como televisión o radio

---

### **Broadcasting**

Transmisión de contenido audiovisual a una audiencia masiva a través de medios como la televisión o la radio.

---

### **B-Roll**

Metraje adicional o complementario que se utiliza para cubrir o intercalar en una escena principal.

---

### **B-Roll Footage**

Metraje secundario que complementa o ilustra el contenido principal.

---

### **Buffer**

Espacio de almacenamiento temporal utilizado para la transmisión de datos

---

### **Buffering**

Proceso en el que se almacenan datos en un área temporal para permitir la reproducción fluida de audio o video.

---

### **Bumpers**

Cortos segmentos visuales o de audio que separan secciones en un programa.

---

### **Burn-in Timecode**

Código de tiempo que aparece superpuesto en la imagen durante la visualización o edición.

---

### **C Cache**

Almacenamiento temporal de datos para facilitar el acceso rápido.

---

### **Calibración de Monitores**

Ajuste de color y brillo para obtener una representación precisa.

---

### **Call Sheet**

Documento que detalla el horario y los detalles de rodaje para cada día de producción.

---

### **Call Time**

Hora a la que el equipo y los actores deben presentarse en el set para comenzar el rodaje.

---

### **Cámara DSLR**

Cámara digital con un espejo móvil que permite la visualización directa a través del lente

---

### **Camera Car**

Vehículo especialmente diseñado para filmar escenas en movimiento.

---

### **Campo de Profundidad**

Zona de la imagen que está enfocada.

---

### **Canal Alfa**

Canal adicional en una imagen que define la transparencia.

---

### **Captura de Movimiento**

Tecnología utilizada para grabar el movimiento de actores y transferirlo a personajes animados.

---

### **Casting**

Proceso de seleccionar actores para una producción.

---

### **CG (Computer Graphics)**

Gráficos generados por computadora que se utilizan en películas, videojuegos y otras producciones visuales.

---

### **CGI**

Imágenes generadas por computadora, utilizadas en películas y videojuegos.

---

### **CGI (Computer-Generated Imagery)**

Imágenes generadas por computadora utilizadas en películas y videojuegos.

---

### **Chiaroscuro**

Técnica de iluminación que utiliza fuertes contrastes entre luces y sombras.

---

### **Choker Shot**

Plano muy cerrado en el que se muestra la cabeza y el cuello de un sujeto.

---

### **Chroma Key**

Técnica utilizada para eliminar un color sólido de una imagen, comúnmente verde o azul, y reemplazarlo con otro fondo.

---

### **Chroma Subsampling**

Técnica de compresión que reduce la resolución del color para ahorrar espacio.

---

### **Chrominance**

Componente de una señal de video que transporta información sobre el color.

---

### **CinemaScope**

Formato de pantalla ancha utilizado para películas, desarrollado en los años 50.

---

### **Cinematógrafo**

Máquina desarrollada por los hermanos Lumière para grabar y proyectar películas.

---

### **Clamshell**

Tipo de caja o empaque que se abre como una concha, común en DVDs.

---

### **Clapboard**

Herramienta utilizada en cine para marcar el inicio de una toma y sincronizar el audio con la imagen.

---

### **Clip**

Fragmento corto de video o audio

---

### **Clipping**

Distorsión que ocurre cuando el volumen de audio sobrepasa el límite permitido.

---

### **Close-Up**

Toma que muestra un sujeto o un objeto en gran detalle, ocupando la mayor parte del encuadre.

---

### **Close-Up (CU)**

Plano que muestra un objeto o el rostro de una persona en detalle.

---

### **Coda**

Parte final de una película o producción que proporciona un cierre o conclusión a la narrativa.

---

### **Codec**

Programa o dispositivo que comprime y descomprime archivos multimedia

---

### **Codec de Video**

Herramienta que comprime y descomprime archivos de video

---

### **Código de Tiempo**

Marcador numérico que indica el tiempo exacto en un archivo de video.

---

### **Color Correction**

Ajuste de los colores de una imagen para lograr consistencia visual.

---

### **Color Grading**

Proceso de ajustar los colores de una película o video en postproducción para mejorar la estética y el ambiente.

---

### **Color Temperature**

Medición de la tonalidad de la luz, generalmente expresada en grados Kelvin.

---

### **Compander**

Dispositivo que comprime y luego expande la señal de audio para reducir el ruido.

---

### **Compositing**

Técnica de combinar imágenes de diferentes fuentes para crear una sola imagen.

---

### **Compresión de Video**

Proceso de reducir el tamaño de un archivo de video manteniendo una calidad adecuada.

---

### **Conformado**

Proceso de ajustar el contenido audiovisual a estándares técnicos específicos.

---

### **Continuity**

Consistencia en los detalles de una escena para evitar errores de continuidad durante la edición.

---

### **Contraste**

Diferencia entre las áreas claras y oscuras de una imagen.

---

### **Corrección de Color**

Proceso de ajustar el color de una imagen o video para mejorar su calidad

---

### **Corte**

Transición abrupta de una toma a otra en la edición de video.

---

### **Corte Cruzado**

Técnica en la que se alternan entre dos escenas en paralelo.

---

### **Corte en J**

Técnica en la que el audio de la siguiente toma empieza antes que la imagen.

---

### **Corte en L**

Técnica en la que el audio continúa mientras cambia la imagen.

---

### **Coverage**

Varias tomas y ángulos filmados para asegurarse de tener suficientes imágenes para la edición final.

---

### **Crash Zoom**

Movimiento rápido de la lente que acerca o aleja el encuadre bruscamente.

---

### **Crawl**

Texto que se desplaza horizontalmente por la pantalla, como en los créditos de las películas.

---

### **Croma Key**

Técnica que permite superponer imágenes mediante la eliminación de un color de fondo

---

### **Cross Dissolve**

Efecto de transición en el que una imagen se disuelve gradualmente en otra.

---

### **Crossfade**

Transición suave entre dos clips de audio.

---

### **Cuadro por Segundo (FPS)**

Número de cuadros que componen un segundo de video.

---

### **Cue**

Señal o instrucción que indica cuándo debe comenzar o terminar una acción o sonido.

---

### **Cue Sheet**

Documento que detalla el tiempo y uso de la música en una producción.

---

### **Cut Scene**

Secuencia no jugable en videojuegos que presenta la historia o desarrolla personajes.

---

### **Cutaway**

Toma que interrumpe la acción principal para mostrar otra cosa, generalmente relacionada.

---

### **Cyclorama (Cyc)**

Fondo grande, a menudo blanco o azul, utilizado para crear un fondo sin costuras en el cine o la fotografía.

---

## **D**

### **Dailies**

Material filmado revisado diariamente por el equipo de producción.

---

### **DAW**

Digital Audio Workstation, un software utilizado para grabar, editar y producir audio.

---

### **Decibel (dB)**

Unidad que mide la intensidad del sonido.

---

### **Deep Focus**

Técnica en la que tanto el primer plano como el fondo están en foco.

---

### **Demux**

Proceso de separar el audio y el video de un archivo multimedia.

---

### **Denoiser**

Herramienta para eliminar ruido de fondo en el audio.

---

### **Depth Map**

Mapa que define la distancia de objetos en una escena, utilizado en gráficos 3D.

---

### **Depth of Field (DOF)**

Distancia entre los objetos más cercanos y más lejanos que están enfocados en una imagen.

---

### **Desaturación**

Proceso de reducir la intensidad de los colores en una imagen.

---

### **Desenfoque de Movimiento**

Efecto visual que representa objetos en movimiento como borrosos.

---

### **Diagrama de Iluminación**

Esquema que muestra la colocación de luces en una escena

---

### **Diffusion**

Material utilizado en iluminación para suavizar y dispersar la luz, reduciendo las sombras duras.

---

### **Difusor**

Dispositivo utilizado para suavizar la luz en una escena

---

### **Digitalización**

Proceso de convertir señales analógicas en digitales.

---

### **Direct Sound**

Sonido que proviene directamente de la fuente, sin reflexión.

---

### **Directing**

Proceso de supervisar la realización de una película o producción audiovisual.

---

### **Director of Photography (DP)**

Responsable de la imagen visual de una película, también conocido como cinematógrafo.

---

### **Dissolve**

Transición entre dos tomas en la que una imagen se desvanece mientras otra aparece.

---

### **Distorsión de Barril**

Efecto visual en el que las líneas rectas parecen curvarse hacia fuera.

---

### **Dithering**

Técnica para reducir los errores de muestreo en imágenes o audio.

---

### **Documentary**

Película o programa que presenta hechos reales sobre un tema específico.

---

### **Dolby Atmos**

Tecnología de audio que permite el posicionamiento preciso de los sonidos en un espacio tridimensional.

---

### **Dolby Digital**

Tecnología de audio multicanal que ofrece sonido envolvente.

---

### **Dolby Surround**

Tecnología de sonido envolvente que distribuye el audio en múltiples altavoces para crear una experiencia inmersiva.

---

### **Dolly**

Movimiento de cámara en el que se desplaza hacia adelante o hacia atrás en una trayectoria recta.

---

### **Dolly Grip**

Técnico encargado de manejar el movimiento del dolly (plataforma móvil para la cámara).

---

### **Downmix**

Proceso de convertir una mezcla de audio multicanal a un formato estéreo.

---

### **Drone**

Dispositivo aéreo utilizado para capturar tomas desde el aire.

---

### **Drop Frame**

Técnica utilizada en la televisión para ajustar la velocidad de los cuadros

---

### **Dropout**

Pérdida temporal de señal de audio o video.

---

### **Dubbing**

Proceso de grabar diálogos en un idioma distinto al original.

---

### **Duotone**

Imagen compuesta por dos colores en diferentes intensidades.

---

### **Dutch Angle**

Técnica de cámara en la que el plano está inclinado, creando una sensación de tensión o desequilibrio.

---

### **Dynamic Range**

Rango entre el sonido más suave y más fuerte que puede reproducirse o capturarse.

---

### **E** **Edge Enhancement**

Técnica de mejora de imagen que resalta los bordes para mayor nitidez.

---

### **Edición de Video**

Proceso de manipulación y ensamblaje de secuencias de video para crear una producción final coherente

---

### **Elipsoidal Light**

Lámpara utilizada en teatro y cine para proyectar un haz de luz muy enfocado.

---

### **Establishing Shot**

Toma inicial que establece la ubicación o el contexto de una escena.

---

### **Export**

Proceso de guardar o renderizar un archivo finalizado en un formato específico.

---

### **Exposure**

Cantidad de luz que entra en la cámara, afectando el brillo de la imagen.

---

### **Eyeline**

Dirección en la que los ojos de un personaje miran en relación a la cámara y otros personajes.

---

### **Eyeline Match**

Técnica de edición en la que el corte muestra lo que un personaje está viendo.

---

### **F**

#### **Fade**

Transición en la que la imagen se desvanece a negro o de negro a la imagen.

---

#### **Fade In**

Transición en la que una imagen o sonido aparece gradualmente desde la oscuridad o el silencio.

---

### **Fade In/Fade Out**

Transición gradual de un video o audio desde o hacia el silencio/negro.

---

### **Faux Raccord**

Error intencionado en la continuidad que se utiliza con fines estilísticos o narrativos.

---

### **Field of View (FOV)**

Extensión del mundo visible a través de la lente de una cámara.

---

### **Field Recording**

Grabación de audio fuera del estudio, generalmente en locaciones naturales o urbanas.

---

### **Fill Light**

Luz utilizada para suavizar las sombras creadas por la luz principal en una escena.

---

### **Film Grain**

Efecto visual que simula la textura granular de la película fotográfica tradicional.

---

### **Film Noir**

Estilo cinematográfico caracterizado por iluminación tenue, sombras pronunciadas y temas oscuros.

---

### **Film Stock**

Cinta de película en la que se graban imágenes antes del proceso digital.

---

### **Filtro Pasa Altos**

Filtro que permite pasar las frecuencias altas y atenúa las bajas.

---

### **FireWire**

Estándar de conexión para transferir datos, comúnmente utilizado en cámaras digitales más antiguas.

---

### **Flash Frame**

Aparición breve de una imagen o cuadro en una secuencia de video.

---

### **Flashback**

Técnica narrativa en la que se muestra una escena anterior al presente de la historia.

---

### **Flat Lighting**

Iluminación sin sombras, que minimiza las texturas y detalles.

---

### **Flat Shot**

Toma en la que la cámara está alineada con el sujeto, mostrando un plano bidimensional.

---

### **Foley**

Reproducción de efectos de sonido para mejorar la calidad de audio en producciones audiovisuales

---

### **Foley Artist**

Profesional que crea efectos de sonido en postproducción.

---

### **Formato MP4**

Formato de archivo contenedor utilizado para almacenar video, audio, imágenes y subtítulos en un solo archivo

---

### **Formatos de Audio**

Estructuras y estándares para almacenar audio, como MP3 y WAV.

---

### **Formatos de Video**

Diferentes estructuras y estándares para almacenar video, como MP4 y MOV.

---

### **Frame**

Imagen individual de una secuencia de video o película.

---

### **Frame Blending**

Técnica para suavizar las transiciones entre cuadros cuando la velocidad de fotogramas se cambia.

---

### **Frame Rate**

Cantidad de cuadros por segundo (FPS) en un video.

---

### **Frame Rate (FPS)**

Número de cuadros por segundo en una secuencia de video o película.

---

### **Frecuencia de Muestreo**

Número de veces que se captura una muestra de una señal de audio por segundo.

---

### **Front Projection**

Técnica de efectos especiales en la que imágenes son proyectadas frente a actores para simular un fondo.

---

### **Full Shot**

Plano en el que todo el cuerpo del sujeto es visible dentro del encuadre.

---

## **G**

### **Gaffer**

Técnico responsable de la iluminación en una producción cinematográfica.

---

### **Gain**

Ajuste de la intensidad o volumen del sonido.

---

### **Gain Staging**

Proceso de ajustar el volumen en diferentes etapas de una cadena de señales de audio.

---

### **Gamma**

Parámetro que controla el brillo de los tonos medios en una imagen.

---

### **Gel**

Filtro de color colocado delante de una luz para cambiar su tonalidad.

---

### **Gimmick**

Estrategia o truco que se utiliza para atraer la atención en una producción.

---

### **Golden Hour**

Momento del día justo después del amanecer o antes del atardecer, caracterizado por una luz suave y dorada.

---

### **GoPro**

Marca de cámaras de acción compactas y resistentes, utilizadas comúnmente para grabaciones extremas.

---

### **Gráfico en Movimiento**

Uso de animación y gráficos para crear la ilusión de movimiento.

---

### **Grano**

Ruido visual que aparece en imágenes debido a la sensibilidad del sensor o película.

---

### **Green Room**

Sala de espera para actores y personal antes de entrar en escena.

---

### **Green Screen**

Técnica similar a croma, que utiliza un fondo verde para incrustar fondos digitales

---

### **Greenlight**

Aprobación oficial para comenzar la producción de un proyecto audiovisual.

---

### **Grip**

Técnico encargado del manejo de equipo técnico, especialmente en cámaras y luces.

---

### **Guion Técnico**

Versión del guion que incluye indicaciones técnicas, como movimientos de cámara o efectos de sonido.

---

### **H**

#### **H.264**

Códec de compresión de video eficiente, ampliamente utilizado en la distribución de video en la web.

---

#### **H.265**

Códec de video más eficiente que H.264, también conocido como HEVC.

---

#### **H.265/HEVC**

Códec de video que ofrece mayor compresión con calidad similar a H.264.

---

### **Handheld**

Técnica de cámara en la que el operador sostiene la cámara en lugar de usar un trípode, creando un movimiento más natural o inestable.

---

### **Hard Light**

Luz intensa que crea sombras duras y definidas en un sujeto.

---

### **HDR**

High Dynamic Range, técnica para mejorar el rango dinámico de color y contraste en una imagen

---

### **HDR10**

Estándar de video para imágenes de alto rango dinámico, comúnmente utilizado en pantallas 4K.

---

### **Headroom**

Espacio entre la parte superior de la cabeza de un sujeto y el borde superior del encuadre.

---

### **Hero Shot**

Toma que muestra a un personaje o objeto en una posición prominente o destacada.

---

### **Hertz (Hz)**

Unidad de frecuencia que mide el número de ciclos por segundo en una onda sonora o de radio.

---

### **High Definition (HD)**

Formato de video con una resolución superior a la de los estándares anteriores (720p, 1080p).

---

### **High Key**

Técnica de iluminación que utiliza mucha luz para reducir las sombras, creando una escena brillante.

---

### **Histogram**

Gráfico que muestra la distribución tonal de una imagen.

---

### **HMI Light**

Luz de alta intensidad que imita la luz del día, utilizada en producciones cinematográficas.

---

### **Hot Spot**

Área de una imagen que es más brillante que el resto debido a una luz directa.

---

### **Hyperfocal Distance**

Distancia en la que todo, desde la mitad de la distancia hasta el infinito, está enfocado.

---

### **Hyperlapse**

Técnica de time-lapse que incorpora movimiento de cámara a lo largo de grandes distancias.

---

### **I Iluminación de Bajo Contraste**

Técnica que utiliza iluminación suave para crear pocas sombras y una imagen uniforme.

---

### **Iluminación de Tres Puntos**

Técnica de iluminación que utiliza una luz principal, una luz de relleno y una luz de fondo.

---

### **Image Stabilization**

Técnica que reduce el movimiento no deseado de la cámara para obtener tomas más estables.

### **Imagen Clave**

Fotograma utilizado como referencia para el proceso de croma o composición.

---

### **Insert**

Toma que muestra un objeto específico que es importante para la narrativa.

---

### **Insert Shot**

Toma detallada de un objeto o acción que se intercala en una escena más amplia.

---

### **Interlace**

Técnica en la que una imagen de video se descompone en líneas alternas.

---

### **Interlacing**

Técnica para mejorar la visualización de video en televisores de baja resolución, dividiendo la imagen en dos campos entrelazados.

---

### **ISO**

Medida de la sensibilidad del sensor de una cámara a la luz.

---

### **J**

#### **J-Cut**

Técnica de edición en la que el audio de la siguiente escena comienza antes de que aparezca la imagen correspondiente.

---

### **Jib**

Grúa utilizada para mover una cámara en posiciones elevadas o en ángulos inusuales.

---

### **Jump Cut**

Corte brusco entre dos tomas de la misma escena que da la sensación de un salto en el tiempo.

---

### **K Key Grip**

Técnico responsable de la manipulación de equipos de iluminación y soporte en el set.

---

### **Key Light**

Luz principal utilizada en la iluminación de una escena.

---

### **Keyframe**

Fotograma que define el inicio o fin de una transición en animación o edición.

---

### **Keyframe Animation**

Técnica de animación en la que se crean fotogramas clave, y el software interpola los fotogramas intermedios.

---

### **Keying**

Técnica utilizada para eliminar un color específico de una imagen, comúnmente usado con chroma key.

---

### **KHz (Kilohertz)**

Unidad de frecuencia utilizada para medir la tasa de muestreo en el audio.

---

### **Kicker Light**

Luz secundaria colocada para acentuar los bordes de un sujeto y separarlo del fondo.

---

### **L Latency**

Retardo en la transmisión de datos de audio o video.

---

### **Lav Mic**

Micrófono pequeño que se sujeta a la ropa de un actor para grabar su voz discretamente.

---

### **Lavalier Mic**

Micrófono compacto utilizado en televisión, teatro y entrevistas.

---

### **Lens Flare**

Efecto visual que ocurre cuando la luz del sol entra directamente en la lente.

---

### **Lente Anamórfica**

Lente que comprime la imagen horizontalmente para permitir un campo visual más amplio.

---

### **Lente Prime**

Lente de cámara con una distancia focal fija, lo que resulta en una mejor calidad de imagen en comparación con lentes zoom

---

### **Letterbox**

Barras negras en la parte superior e inferior de la pantalla al mostrar una imagen en formato panorámico en una pantalla más estrecha.

---

### **Light Meter**

Dispositivo utilizado para medir la luz en el set y ajustar la exposición de la cámara.

---

### **Lighting Plot**

Diagrama que muestra la disposición de las luces en una producción.

---

### **Linear Editing**

Método de edición en el que se organizan los clips de forma secuencial, una técnica más común antes de la edición digital.

---

### **Live Streaming**

Transmisión de video en tiempo real a través de internet.

---

### **Location**

Lugar fuera del estudio donde se graban escenas de una película o producción audiovisual.

---

### **Location Scouting**

Proceso de encontrar y evaluar lugares para rodar escenas de una producción.

---

### **Logarítmica**

Curva tonal utilizada en cámaras digitales para capturar un mayor rango dinámico.

---

### **Logline**

Breve descripción de una historia, generalmente en una o dos frases.

---

### **Long Shot (LS)**

Plano en el que el sujeto aparece a gran distancia, mostrando su entorno.

---

### **Loop**

Repetición continua de una sección de audio o video

---

### **Low Angle Shot**

Toma desde un ángulo bajo, que da una sensación de poder o grandeza al sujeto.

---

### **Low Key**

Técnica de iluminación que utiliza pocas luces y sombras intensas para crear un ambiente dramático.

---

### **Lower Third**

Texto que aparece en la parte inferior de la pantalla, generalmente utilizado para identificar a una persona o lugar.

---

### **LUT**

Look Up Table, utilizado en postproducción para corregir o estilizar el color.

---

## **M**

### **Master Shot**

Toma amplia que captura toda la acción en una escena.

---

### **Mastering**

Proceso final de mezcla de audio en el que se ajustan niveles y se optimiza la calidad para su distribución.

---

### **Masterización**

Proceso final de mezcla de audio, en el que se ajusta y equilibra el sonido para su distribución

---

### **Match Cut**

Corte en el que se enlaza visualmente o conceptualmente una toma con otra, manteniendo continuidad.

---

### **Match on Action**

Corte que se produce mientras un sujeto está en movimiento, manteniendo la continuidad de la acción.

---

### **Matte Painting**

Técnica de composición en la que se utilizan imágenes pintadas para simular paisajes o escenarios.

---

### **Medium Shot**

Toma que muestra al sujeto de la cintura hacia arriba.

---

### **Metadata**

Información adicional sobre un archivo multimedia (fecha, autor, etc.).

---

### **Micrófono Lavalier**

Pequeño micrófono que se coloca en la ropa para captar diálogos en presentaciones o entrevistas

---

### **MiniDV**

Formato de video digital que utiliza cintas pequeñas, común en cámaras de video más antiguas.

---

### **Mixdown**

Proceso de combinar múltiples pistas de audio en una sola.

---

### **Mixing Board**

Consola utilizada para controlar el audio durante la grabación o la transmisión en vivo.

---

### **Moiré**

Efecto visual de distorsión que ocurre cuando se superponen patrones finos.

---

### **Moiré Pattern**

Efecto visual no deseado que aparece cuando se filman patrones repetitivos.

---

### **Monochrome**

Imagen compuesta solo de tonos de un solo color, generalmente en escala de grises.

---

### **Montage**

Secuencia de imágenes o videos que representan un proceso o el paso del tiempo.

---

### **Montage Sequence**

Serie de tomas editadas juntas para mostrar el paso del tiempo o el desarrollo de una idea.

---

### **Montaje Audiovisual**

Proceso de seleccionar y unir diferentes tomas para crear una narrativa.

---

### **Montaje Paralelo**

Técnica en la que dos historias se desarrollan simultáneamente en pantalla.

---

### **Motif**

Repetición de un elemento visual o sonoro que tiene significado dentro de una obra.

---

### **Motion Blur**

Desenfoco que ocurre cuando los objetos en movimiento rápido son capturados en una imagen o video.

---

### **Motion Capture (MoCap)**

Técnica que graba los movimientos de actores para animar personajes en producciones digitales.

---

### **Motion Graphics**

Gráficos que usan la animación para crear la ilusión de movimiento.

---

### **Motion Tracking**

Técnica que sigue el movimiento de un objeto en una secuencia de video.

---

### **MP3**

Formato de compresión de audio con pérdida utilizado para la distribución de música

---

### **MPEG**

Grupo de estándares para la compresión de video y audio, incluyendo MPEG-2 y MPEG-4

---

### **MPEG-4**

Formato de compresión multimedia utilizado para la distribución de video y audio.

---

### **Multicam**

Técnica de grabación en la que se usan múltiples cámaras para capturar diferentes ángulos de una misma escena.

---

### **Multi-Camera Setup**

Configuración que utiliza múltiples cámaras para filmar una escena desde diferentes ángulos simultáneamente.

---

### **Multicanal**

Técnica que utiliza varios canales de audio para crear una experiencia envolvente

---

### **Multiplexing**

Combinar múltiples señales en una sola transmisión.

---

### **N**

#### **Narrative Arc**

Estructura que describe la evolución de la historia a lo largo de un tiempo.

---

#### **Natural Light**

Luz disponible de fuentes naturales, como el sol, utilizada en filmación.

---

#### **NDF (Non-Drop Frame)**

Formato de código de tiempo que no ajusta la velocidad de cuadros, utilizado en sistemas NTSC.

---

### **NTSC**

Sistema de televisión analógica utilizado principalmente en América del Norte.

---

### **O Overcranking**

Técnica de grabación en la que se aumenta la velocidad de la cámara para crear un efecto de cámara lenta.

---

### **Overexposure**

Exceso de luz que provoca que una imagen aparezca demasiado brillante.

---

### **Overlay**

Imagen o gráfico superpuesto en un video.

---

### **Overlay de Texto**

Texto superpuesto en la imagen de video.

---

### **Over-the-shoulder shot**

Toma desde detrás del hombro de un personaje que mira hacia otro personaje.

---

### **Over-the-Shoulder Shot (OTS)**

Toma desde detrás del hombro de un personaje que muestra lo que este está viendo.

---

### **P Pacing**

Ritmo o velocidad con la que una secuencia de tomas o escenas progresa en una película.

---

### **Paleta de Colores**

Conjunto de colores utilizados en una imagen o video

---

### **Pan and Scan**

Método de edición utilizado para adaptar películas en formato panorámico a pantallas más pequeñas.

---

### **Pan Shot**

Movimiento de la cámara en el que se gira horizontalmente sobre su eje.

---

### **Panorámica**

Movimiento de la cámara en una trayectoria horizontal

---

### **Parabolic Microphone**

Micrófono con forma parabólica que capta el sonido a larga distancia.

---

### **Phantom Power**

Fuente de alimentación utilizada para micrófonos de condensador.

---

### **Pickup Shot**

Toma adicional grabada después de la producción principal para corregir errores o añadir detalles.

---

### **Pillarbox**

Barras negras a los lados de una imagen de video cuando se muestra en una pantalla más ancha que su relación de aspecto.

---

### **Pixel**

Unidad más pequeña de una imagen digital

---

### **Plano Holandés**

Técnica de cámara en la que el encuadre está inclinado para dar una sensación de inestabilidad o tensión.

---

### **Point of View (POV)**

Toma que muestra lo que un personaje está viendo.

---

### **Popping**

Sonido no deseado causado por la pronunciación de letras explosivas como "p" o "b" en un micrófono.

---

### **Postproducción**

Etapa final en la creación de contenido audiovisual, que incluye edición, corrección de color, efectos visuales y mezcla de sonido

---

### **Post-Production**

Fase de producción audiovisual en la que se editan y finalizan las imágenes y el sonido después de la grabación.

---

### **Practical Light**

Fuente de luz visible en la escena, como una lámpara, que también ilumina el set.

---

### **Pre-Production**

Fase de planificación y preparación antes de que comience el rodaje de una película o video.

---

### **Previsualización (Previs)**

Creación de representaciones preliminares de una película o animación para planificar tomas.

---

### **Pre-visualization (Previs)**

Proceso de planificar visualmente una secuencia antes de su filmación.

---

### **Prime Lens**

Lente de cámara con una distancia focal fija, en lugar de una lente zoom.

---

### **Producción Virtual**

Uso de entornos generados por computadora en tiempo real para la filmación.

---

### **Production Company**

Empresa que se encarga de producir películas, series y otros contenidos audiovisuales.

---

### **Production Design**

Diseño del entorno visual de una película, incluyendo decorados, vestuario y utilería.

---

### **Production Value**

Medida de la calidad y la profesionalidad de una producción audiovisual.

---

### **Prop**

Objeto utilizado por actores en una escena para dar contexto o realismo.

---

### **ProRes**

Códec de video de alta calidad desarrollado por Apple, ampliamente utilizado en postproducción.

---

### **Pull Focus**

Técnica en la que el enfoque de la cámara cambia de un objeto a otro durante una toma.

---

### **Push-In**

Movimiento de cámara en el que se avanza hacia el sujeto.

---

### **R Rack Focus**

Cambio de enfoque dentro de una toma para atraer la atención de un objeto a otro.

---

### **Ramping**

Cambio gradual en la velocidad de un video, que puede ser rápido o lento.

---

### **RAW**

Formato de imagen sin compresión, que contiene toda la información capturada por el sensor de la cámara

---

### **Raw File**

Archivo de imagen o video sin procesar que mantiene todos los datos originales.

---

### **Raw Footage**

Imágenes sin editar capturadas durante la filmación.

---

### **Reaction Shot**

Toma que muestra la reacción de un personaje ante un evento.

---

### **Realidad Aumentada (AR)**

Tecnología que superpone información digital al mundo real.

---

### **Realidad Virtual (VR)**

Tecnología que crea un entorno digital inmersivo.

---

### **Rec 709**

Estándar de color utilizado en televisión de alta definición.

---

### **Recorte**

Proceso de eliminar parte de una imagen o video.

---

### **Recorte de Audio**

Proceso de cortar o eliminar partes no deseadas de una grabación de audio.

---

### **Redcode**

Códec patentado utilizado por cámaras RED para comprimir imágenes RAW.

---

### **Redcode RAW**

Formato de video comprimido de alta calidad utilizado por las cámaras RED.

---

### **Rehearsal**

Práctica previa al rodaje en la que los actores y el equipo se preparan para la escena.

---

### **Render**

Proceso de generar una imagen o video final a partir de archivos y efectos.

---

### **Render Farm**

Conjunto de computadoras utilizadas para renderizar imágenes o secuencias en gráficos 3D.

---

### **Rendering**

Proceso de generar una imagen final o un video a partir de un archivo de proyecto en la computadora.

---

### **Renderizado**

Proceso de generar una imagen o secuencia de video desde un modelo en 3D o composición visual

---

### **Resolución**

Cantidad de detalles que una imagen o video puede mostrar, medida en píxeles

---

### **Retroiluminación**

Iluminación colocada detrás de un sujeto para resaltarlo del fondo.

---

### **Reverse Angle**

Toma que muestra la acción desde el lado opuesto al ángulo anterior.

---

### **Reverse Shot**

Plano que muestra el ángulo opuesto de la acción o el diálogo en una escena.

---

### **RGB**

Modelo de color basado en rojo, verde y azul.

---

### **Rim Light**

Luz que ilumina el borde de un sujeto, separándolo del fondo.

---

### **Ritmo Visual**

Sensación de movimiento en una imagen fija o secuencia, creada mediante el uso de formas, colores o composiciones repetitivas.

---

### **Rollo de Cámara**

Movimiento en el que la cámara rota sobre su propio eje.

---

### **Rotoscoping**

Técnica de animación donde se dibuja manualmente sobre imágenes filmadas en vivo

---

### **Rough Cut**

Primera edición de una película o video antes de los ajustes finales.

---

### **Rule of Thirds**

Principio de composición que divide la imagen en una cuadrícula de nueve partes, utilizado para crear equilibrio visual.

---

### **Rumble**

Ruido de baja frecuencia no deseado en una grabación de audio.

---

### **Rushes**

Material grabado durante un día de rodaje, también conocido como "dailies".

---

### **S Safe Area**

Área de una imagen de video en la que todo el contenido importante se muestra sin ser cortado.

---

### **Safe Zone**

Área de la pantalla en la que todo el contenido importante debe estar para no ser cortado por los bordes.

---

### **Sample Rate**

Número de veces que se captura una muestra de una señal de audio en un segundo.

---

### **Saturation**

Intensidad del color en una imagen.

---

### **Scene**

Una parte de la película o video que sucede en una sola ubicación y tiempo.

---

### **Scene Heading**

Descripción en un guion que indica el lugar y el tiempo en el que tiene lugar una escena.

---

### **Screen Direction**

Consistencia en la dirección de movimiento en la pantalla para evitar confusión en la audiencia.

---

### **Screen Resolution**

Número de píxeles que una pantalla puede mostrar, generalmente expresado como ancho por alto.

---

### **Screen Test**

Evaluación de un actor o escena para ver cómo se ve en cámara.

---

### **Screenplay**

Guion que incluye diálogos, acciones y descripciones de las escenas.

---

### **Script Supervisor**

Persona encargada de mantener la continuidad en las tomas y supervisar los detalles del guion durante el rodaje.

---

### **Scrubbing**

Proceso de moverse a través de un archivo de video o audio rápidamente.

---

### **Second Unit**

Equipo de filmación secundario que graba escenas complementarias, como tomas de paisajes o escenas de acción.

---

### **Secuencia**

Serie de planos relacionados que forman parte de una narrativa

---

### **Shaky Cam**

Estilo de cámara que tiembla intencionadamente para dar una sensación de caos o realismo.

---

### **Shot List**

Lista detallada de las tomas planificadas para una filmación.

---

### **Shotgun Mic**

Micrófono direccional utilizado para capturar sonido desde largas distancias.

---

### **Shutter Speed**

Velocidad a la que se abre y cierra el obturador de la cámara, afectando la exposición y el desenfoque de movimiento.

---

### **Signal-to-Noise Ratio**

Relación entre la potencia de la señal y el ruido de fondo en una grabación.

---

### **Single System Sound**

Método de grabación en el que el sonido se captura directamente en la cámara.

---

### **Sizzle Reel**

Video corto que muestra los aspectos destacados de un proyecto o marca.

---

### **Slate**

Tabla utilizada en la filmación para marcar y sincronizar tomas con audio.

---

### **Slow Motion**

Técnica en la que las imágenes se reproducen a una velocidad más lenta de lo normal.

---

### **SMPTE**

Estándares para sincronización y gestión de tiempo en producciones audiovisuales

---

### **SMPTE Timecode**

Sistema utilizado para sincronizar audio y video mediante códigos de tiempo.

---

### **Soft Focus**

Efecto que suaviza los detalles de una imagen, creando una apariencia soñadora o nostálgica.

---

### **Soft Light**

Luz difusa que elimina sombras duras en una escena.

---

### **Sound Bridge**

Transición de audio que conecta dos escenas visuales diferentes.

---

### **Sound Designer**

Profesional encargado de crear el paisaje sonoro de una película o producción audiovisual.

---

### **Sound Effects (SFX)**

Sonidos añadidos en postproducción para realzar la acción de una escena.

---

### **Soundstage**

Espacio acústico en el que se graba o reproduce sonido.

---

### **Specular Highlight**

Área brillante en una imagen causada por la reflexión directa de una luz.

---

### **Spike Mark**

Marca en el suelo que indica dónde deben posicionarse los actores o el equipo técnico durante una toma.

---

### **Splice**

Unión de dos piezas de cinta o película.

---

### **Split Diopter**

Lente que permite enfocar objetos a diferentes distancias en la misma toma.

---

### **Split Focus**

Técnica en la que dos objetos en diferentes planos se mantienen en enfoque al mismo tiempo.

---

### **Split Screen**

Técnica en la que la pantalla se divide para mostrar dos o más imágenes diferentes simultáneamente.

---

### **Squib**

Pequeño explosivo utilizado en efectos especiales para simular disparos o heridas.

---

### **Static Shot**

Toma en la que la cámara permanece fija y no se mueve.

---

### **Steadicam**

Sistema de estabilización de cámara que permite realizar tomas suaves mientras el operador se mueve.

---

### **Stop Motion**

Técnica de animación en la que se toman fotografías de objetos movidos ligeramente entre cada toma.

---

### **Story Arc**

Desarrollo de la historia a través de una serie de eventos.

---

### **Storyboard**

Representación gráfica que ilustra las escenas de una producción.

---



### **Storyboarding**

Proceso de crear un guion gráfico que ilustra las escenas de una película.

---

### **Straight Cut**

Transición entre dos tomas sin efectos o disoluciones.

---

### **Streaming**

Transmisión de audio o video en tiempo real a través de internet.

---

### **Stunt Coordinator**

Persona encargada de supervisar y planificar las escenas peligrosas o de acción.

---

### **Submix**

Mezcla de varias pistas de audio combinadas en una sola pista.

---

### **Subtitle**

Texto que aparece en la parte inferior de la pantalla, traduciendo o transcribiendo el diálogo.

---

### **Subtitles**

Texto que aparece en la parte inferior de la pantalla y traduce o transcribe el diálogo.

---

### **Super 16mm**

Formato de película cinematográfica que utiliza una cinta de 16mm de ancho.

---

### **Superimpose**

Superposición de una imagen o texto sobre otra imagen.

---

### **Surround**

Técnica de audio que utiliza múltiples altavoces para crear una experiencia envolvente

---

### **Surround Sound**

Técnica de audio que distribuye el sonido en múltiples altavoces para crear una experiencia inmersiva.

---

### **Swinging**

Técnica en la que la cámara se mueve horizontalmente en una toma.

---

### **Sync**

Sincronización entre audio y video.

---

### **Sync Sound**

Sonido grabado en sincronización directa con la imagen de video.

---

### **T Take**

Grabación completa de una escena o toma durante el rodaje.

---

### **Tally Light**

Luz en una cámara de video que indica que está grabando.

---

### **Technical Director**

Persona responsable de la supervisión de los aspectos técnicos de una producción.

---

### **Tecnología Audiovisual**

Conjunto de técnicas y herramientas utilizadas para la creación, edición y distribución de contenidos audiovisuales

---

### **Telecine**

Proceso de transferir película a formato de video.

---

### **Telephoto Lens**

Lente que tiene una distancia focal larga y permite capturar sujetos lejanos.

---

### **Text Overlay**

Texto que aparece en la pantalla sobre la imagen de video.

---

### **Three-Point Lighting**

Configuración básica de iluminación que utiliza luz principal, luz de relleno y luz de fondo.

---

### **Thumbnail**

Imagen pequeña que representa una escena o video completo

---

### **Tilt Shot**

Movimiento de cámara en el que se inclina hacia arriba o hacia abajo.

---

### **Time Lapse**

Técnica en la que las tomas se capturan a intervalos regulares y luego se reproducen a velocidad normal para mostrar el paso acelerado

---

### **Timecode**

Código que marca el tiempo en un archivo de video o audio.

---

### **Timelapse**

Técnica en la que las imágenes se graban a intervalos regulares y luego se reproducen a alta velocidad.

---

### **Title Safe Area**

Área en la pantalla donde el texto es visible sin ser cortado.

---

### **Tracking**

Movimiento de la cámara que sigue a un sujeto en movimiento

---

### **Tracking Shot**

Toma en la que la cámara se mueve junto con el sujeto.

---

### **Transcodificación**

Conversión de un formato de archivo multimedia a otro

---

### **Transición**

Efecto utilizado para cambiar de una toma a otra en la edición de video

---

### **Transition**

Efecto que conecta dos tomas o escenas diferentes.

---

### **Transparencia**

Propiedad que permite que una capa de imagen sea parcialmente visible.

---

### **Treatment**

Resumen detallado de una historia que se utiliza como paso preliminar antes de escribir un guion completo.

---

### **Tricaster**

Sistema que combina varias fuentes de video en una producción en vivo.

---

### **Tripod**

Soporte de tres patas utilizado para estabilizar la cámara durante la filmación.

---

### **Tungsten Light**

Luz con temperatura de color cálida utilizada en iluminación para cine y fotografía.

---

### **Two-Shot**

Toma en la que aparecen dos personajes dentro del encuadre.

---

**U**  
**Undercranking**

Técnica de grabación en la que se disminuye la velocidad de la cámara para crear un efecto acelerado al reproducirlo a velocidad normal.

---

**Underexposure**

Imagen que aparece demasiado oscura debido a la falta de luz.

---

**Unidirectional Mic**

Micrófono que capta el sonido de una dirección específica.

---

**Upcutting**

Error de edición en el que una parte inicial del diálogo o imagen se corta accidentalmente.

---

**V**  
**VBR**

Variable Bitrate, ajuste dinámico de la tasa de bits para optimizar la calidad y tamaño del archivo.

---

**Vector Scope**

Herramienta utilizada para analizar los colores en un video.

---

## **VFX**

Visual Effects, efectos visuales creados digitalmente en la postproducción

---

## **VFX Plate**

Imagen o secuencia que sirve como base para añadir efectos visuales en la postproducción.

---

## **VHS**

Formato de cinta de video analógica popular en las décadas de 1980 y 1990

---

## **Vignette**

Efecto en el que los bordes de una imagen se oscurecen o desenfocan.

---

## **Virtual Set**

Escenario generado por computadora que reemplaza un entorno físico.

---

## **Visual Storytelling**

Uso de imágenes para contar una historia sin diálogos explícitos.

---

### **Vocal Booth**

Espacio diseñado para grabar audio con una acústica controlada.

---

### **Voice Acting**

Interpretación de un personaje a través de la voz, común en animación y videojuegos.

---

### **Voice Quality**

Características del sonido de la voz de un actor o narrador.

---

### **Voice-over**

Narración en off, grabada y añadida durante la postproducción de un video

---

### **Voiceover**

Narración o diálogo grabado que se añade en la postproducción, sin ser parte del diálogo visual.

---

### **Voiceover (VO)**

Narración o diálogo grabado y añadido a una producción audiovisual que no es parte del diálogo visible en la escena.

---

### **VR (Realidad Virtual)**

Tecnología que sumerge al espectador en un entorno completamente generado por computadora.

---

**W**

**Walk and Talk**

Técnica en la que los personajes caminan mientras conversan, manteniendo la escena en movimiento.

---

**Walla**

Sonido ambiente creado por un grupo de personas para simular ruido de fondo, como conversaciones en un lugar concurrido.

---

**Wardrobe**

Vestuario utilizado por los actores durante la producción de una película o programa.

---

**Wash**

Luz suave y difusa que ilumina una gran área sin crear sombras duras.

---

**WAV**

Waveform Audio File Format, un formato de audio sin compresión que ofrece alta calidad.

---

**Waveform**

Representación visual de la forma de una onda de audio.

---

### **Wavelet**

Método de compresión de imágenes basado en frecuencias.

---

### **Webisode**

Episodio breve producido exclusivamente para distribución en la web.

---

### **Whip Pan**

Movimiento rápido de la cámara de un lado a otro, a menudo utilizado para transiciones estilizadas.

---

### **White Balance**

Ajuste en la cámara para que los colores se representen correctamente bajo diferentes fuentes de luz.

---

### **Widescreen**

Relación de aspecto más ancha que el estándar de televisión.

---

### **Wild Sound**

Sonido grabado sin una imagen específica, utilizado para ser añadido en postproducción.

---

### **Wild Track**

Grabación de sonido sin imagen, utilizada para añadir o reemplazar audio en postproducción.

---

### **Wind Screen**

Filtro colocado sobre un micrófono para reducir el ruido causado por el viento.

---

### **Wipe**

Tipo de transición en la que una imagen parece deslizarse fuera de la pantalla mientras otra la reemplaza.

---

### **Wipe Transition**

Efecto de transición en el que una imagen parece deslizarse fuera de la pantalla, reemplazada por otra.

---

### **Wireframe**

Representación de un modelo 3D que solo muestra sus contornos.

---

### **Wireless Lav Mic**

Micrófono pequeño y discreto que se coloca en la ropa y transmite el audio de forma inalámbrica.

---

### **Wrap**

Término utilizado para indicar el final de una jornada de rodaje o la finalización de la producción de una película.

---

**X**  
**X-Axis**

Dirección horizontal en el encuadre de la cámara o en gráficos.

---

**XLR**

Conector de audio utilizado para señales balanceadas, común en la grabación profesional.

---

**Y**  
**Y-Axis**

Dirección vertical en el encuadre de la cámara o en gráficos.

---

**Z**  
**Z-Axis**

Dirección de profundidad en la pantalla, que va de la cámara hacia el fondo de la escena.

---

**Zebra**

Patrón en una cámara utilizado para identificar áreas sobreexpuestas en una imagen

---

### **Zebra Stripes**

Patrón de rayas en una cámara que ayuda a identificar áreas sobreexpuestas.

---

### **Zolly**

Combinación de un movimiento de zoom y dolly, en el que la cámara se mueve mientras cambia la distancia focal.

---

### **Zoom In/Out**

Movimiento de la lente de la cámara para acercar o alejar la imagen sin mover físicamente la cámara.

---

### **Zoom Lens**

Lente que permite cambiar la distancia focal, acercando o alejando el sujeto sin mover la cámara.

---

### **Zoom Out**

Movimiento de la cámara que aleja el encuadre de un sujeto.

---

### **Zooming**

Cambiar la distancia focal de una lente para acercar o alejar la imagen.

## TEMA 1. INTRODUCCIÓN A LA TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL

### **4** 4K

Resolución de video con 3840x2160 píxeles.

---

### **8** 8K

Resolución de video con 7680x4320 píxeles.

---

### **A** Adobe Premiere Pro

Software de edición de video profesional.

---

### **Audacity**

Software libre para la edición de audio.

---

### **Audiovisual**

Referido a la combinación de imágenes y sonido.

---

## **AVI**

Formato de video antiguo, conocido por sus archivos grandes.

---

## **B** **Balance de blancos**

Ajuste en cámaras para corregir las tonalidades de color.

---

## **Banda sonora**

Música y sonido en una producción audiovisual.

---

## **C** **Cámara DSLR**

Cámara digital réflex que utiliza un espejo para captar imágenes.

---

## **Cámara mirrorless**

Cámara sin espejo, más compacta que las DSLR.

---

## **CDN (Content Delivery Network)**

Red de servidores que entrega contenido rápidamente.

---

### **Códec**

Programa que comprime o descomprime archivos multimedia.

---

### **Código abierto**

Software cuyo código fuente está disponible para su modificación.

---

### **Código cerrado**

Software cuyo código fuente no está disponible para el público.

---

### **Compresión de video**

Reducción del tamaño del archivo de video manteniendo calidad.

---

### **Corrección de color**

Ajuste del color en imágenes o videos para mejorar su apariencia.

---

### **Croma**

Técnica de fondo verde utilizada para superponer imágenes en la postproducción.

---

### **Cuadro por segundo (fps)**

Velocidad a la que se muestran las imágenes en una secuencia de video.

---

## **D**

### **DaVinci Resolve**

Programa de edición y corrección de color.

---

### **Derechos de autor**

Protección legal para los creadores de contenido audiovisual.

---

### **Difusor de luz**

Accesorio que suaviza la luz para evitar sombras duras.

---

## **E**

### **Efectos visuales (VFX)**

Técnicas usadas para crear elementos no presentes durante la filmación.

---

### **Enfoque automático**

Sistema de cámaras que ajusta el enfoque automáticamente.

---

### **Estabilización de imagen**

Técnica para reducir el movimiento no deseado en videos.

---

---

### **Estereofonía**

Sistema de reproducción de sonido en dos canales.

---

### **Estudio de grabación**

Espacio donde se capturan audios o videos de manera controlada.

---

### **Eventos en vivo**

Transmisión de eventos en tiempo real.

---

### **Exposición**

Control de la cantidad de luz que llega al sensor de una cámara.

---

### **F** **Final Cut Pro**

Software de edición de video desarrollado por Apple.

---

### **FLV**

Formato de video para reproducción en Adobe Flash Player.

---

### **Formato de audio**

Estructura en la que se almacena sonido.

---

### **Formato de video**

Estructura en la que se guarda un archivo de video.

---

### **Formato emergente**

Nuevas formas de contenido audiovisual que surgen con la tecnología.

---

### **Formato interactivo**

Contenidos donde el usuario puede interactuar y tomar decisiones.

---

### **Formato WebM**

Formato de archivo multimedia diseñado para la web.

---

### **Fotografía digital**

Captura de imágenes mediante dispositivos electrónicos.

---

### **FPS (Frames per Second)**

Cantidad de fotogramas que componen un segundo de video.

---

### **FTP (File Transfer Protocol)**

Protocolo utilizado para la transferencia de archivos multimedia.

---

### **Fundido**

Transición suave entre imágenes o sonidos.

---

### **G**

#### **Gestión de contenido**

Procesos para organizar y distribuir archivos multimedia.

---

### **GIF**

Formato de imagen animada popular en internet.

---

### **Gráficos en movimiento**

Elementos gráficos que incluyen animación para videos.

---

### **H**

#### **H.264**

Estándar de compresión de video eficiente.



---

### **H.265**

Nuevo estándar de compresión que mejora la eficiencia sobre H.264.

---

### **HandBrake**

Herramienta para convertir y comprimir archivos de video.

---

### **HDR (High Dynamic Range)**

Técnica que mejora la relación de contraste y color en videos.

---

### **Holografía**

Tecnología que crea imágenes tridimensionales a partir de luz láser.

---

### **HTML5**

Lenguaje de marcado que soporta videos y audios en navegadores web.

---

### **I IA (Inteligencia Artificial)**

Tecnología que simula procesos humanos en la edición y creación de contenido.

---

**J**  
**JPEG**

Formato comprimido de imagen, comúnmente utilizado en fotografía digital.

---

**L**  
**Lente gran angular**

Lente que captura un campo de visión amplio.

---

**Loop**

Reproducción repetitiva de una secuencia de video o audio.

---

**Luz artificial**

Iluminación creada por dispositivos como bombillas y lámparas.

---

**Luz natural**

Iluminación proveniente de fuentes no artificiales.

---

**M**  
**Metadatos**

Información asociada a un archivo de video o audio.

---

### **Metraje**

Término para referirse a las grabaciones de video.

---

### **Mezcla de audio**

Proceso de equilibrar y ajustar diferentes pistas de sonido.

---

### **Micrófono de condensador**

Micrófono que capta sonidos detallados.

---

### **Micrófono de solapa**

Micrófono pequeño y discreto utilizado en entrevistas.

---

### **Micrófono dinámico**

Micrófono resistente usado en ambientes ruidosos.

---

### **Micrófono shotgun**

Micrófono direccional utilizado para grabar audio a distancia.

---

### **Miniatura**

Imagen reducida que representa un video.

---

### **MKV**

Formato de contenedor multimedia que soporta múltiples pistas.

---

### **Monitores de estudio**

Altavoces de alta calidad para la edición de sonido.

---

### **Monofonía**

Sonido grabado o reproducido en un solo canal.

---

### **MOV**

Formato de video desarrollado por Apple.

---

### **MP4**

Formato multimedia que contiene video, audio y subtítulos.

---

## **N** Narración

Explicación o relato en audio que acompaña un video.

---

## **Narrativa audiovisual**

Forma de contar una historia mediante imágenes y sonidos.

---

## **Narrativa transmedia**

Forma de contar una historia en diferentes medios o plataformas.

---

## **Netflix**

Servicio de streaming de series y películas.

---

## **P** Pantalla OLED

Tecnología de pantalla que ofrece mejor calidad de imagen y ahorro energético.

---

## **Pantalla QLED**

Tipo de pantalla que mejora la calidad de imagen utilizando puntos cuánticos.

---

### **Pixel**

Unidad mínima de una imagen digital.

---

### **Plataforma de distribución**

Servicio que permite compartir y publicar contenidos en línea.

---

### **Plataformas digitales**

Espacios en línea donde se distribuyen contenidos audiovisuales.

---

### **Presentación multimedia**

Contenido que combina texto, imágenes, audio y video.

---

### **Previsualización**

Vista preliminar de un video o imagen antes de su finalización.

---

### **Pro Tools**

Software profesional para edición y producción de audio.

---

### **Propiedad intelectual**

Derechos exclusivos sobre creaciones como videos o audios.

---

### **Proyector**

Dispositivo que proyecta imágenes o videos sobre una superficie.

---

### **Publicación en línea**

Subida de contenidos a plataformas digitales.

---

### **Publicidad audiovisual**

Anuncios que combinan imágenes y sonido.

---

### **R RAW**

Formato de archivo que contiene toda la información capturada por el sensor de la cámara.

---

### **Realidad Aumentada (AR)**

Tecnología que superpone elementos digitales sobre el entorno real.

---

### **Realidad mixta**

Combinación de realidad virtual y aumentada.

---

### **Realidad Virtual (VR)**

Tecnología inmersiva que crea entornos digitales.

---

### **Resolución**

Cantidad de píxeles en una imagen o video, que determina su calidad.

---

### **S SEO (Search Engine Optimization)**

Optimización del contenido para mejorar su visibilidad en motores de búsqueda.

---

### **Streaming**

Transmisión en tiempo real de audio o video por internet.

---

### **Subtítulos**

Texto que aparece en pantalla para representar diálogos hablados.

---

### **T Tasa de bits (bitrate)**

Cantidad de datos procesados por segundo en archivos de audio o video.

---

### **Televisión**

Medio de comunicación audiovisual tradicional.

---

### **Tiempo de renderizado**

Tiempo que tarda en procesarse un archivo multimedia.

---

### **TikTok**

Red social para compartir videos cortos.

---

### **Transición**

Cambio entre una toma de video y otra.

---

### **Twitch**

Plataforma de streaming en vivo, enfocada en videojuegos.

---

### **V**

### **Vimeo**

Plataforma de videos en línea enfocada en producciones profesionales.

---

### **VoD (Video on Demand)**

Sistema que permite a los usuarios acceder a videos bajo demanda.

---

### **Y YouTube**

Plataforma de videos en línea.

## TEMA 2. TÉCNICAS DE GRABACIÓN AUDIOVISUAL

### A

#### Acústica

Estudio de cómo se propaga el sonido en un entorno.

---

#### Análisis de grabación

Evaluación de las grabaciones para determinar su calidad y eficacia.

---

#### Apertura

Configuración del diafragma de la cámara que controla la cantidad de luz que entra.

---

### B

#### Balance de blancos

Ajuste que corrige la temperatura de color en la grabación.

---

#### Balance de color

Ajuste de las tonalidades de color en una grabación.

---



### **Bloqueo de talento**

Proceso de asegurarse de que los actores están listos para grabar.

---

### **C**

#### **Calibración de micrófono**

Ajuste de los micrófonos para garantizar una calidad de sonido óptima.

---

#### **Cámara de 360 grados**

Dispositivo que captura video en todas direcciones.

---

#### **Cámara de acción**

Pequeña cámara diseñada para grabar en situaciones dinámicas.

---

#### **Cámara de cine**

Dispositivo especializado para la grabación de películas.

---

#### **Cámara de estudios**

Cámara diseñada para grabar en un entorno controlado.

---

### **Cámara de video**

Dispositivo utilizado para grabar imágenes en movimiento.

---

### **Cámaras de acción**

Cámaras pequeñas y resistentes diseñadas para grabar en situaciones dinámicas.

---

### **Cámaras DSLR**

Cámaras réflex digitales que ofrecen alta calidad de imagen.

---

### **Cámaras mirrorless**

Cámaras sin espejo, compactas y ligeras.

---

### **Captura de movimiento**

Técnica utilizada para grabar la acción y movimientos de un sujeto.

---

### **Captura de sonido**

Proceso de grabar audio durante la producción.

---

### **Configuración de cámara**

Ajustes de la cámara para obtener la imagen deseada.

---

### **Control de ruido**

Técnicas para reducir el sonido no deseado en la grabación.

---

### **Control remoto**

Dispositivo que permite operar la cámara a distancia.

---

### **Corrección de ruido**

Proceso de eliminar el ruido no deseado en la grabación de audio.

---

### **Corte**

Finalización de una toma, marcando el fin del rodaje.

---

### **Creación de efectos sonoros**

Proceso de generar sonidos que no se grabaron durante la filmación.

---

### **D**

### **Dirección de actores**

Proceso de guiar las actuaciones de los intérpretes.

---

### **Disco duro externo**

Dispositivo utilizado para almacenar grabaciones de video y audio.

---

### **Doblaje**

Proceso de grabar voces adicionales en postproducción.

---

### **Dolly**

Desplazamiento de la cámara hacia adelante o hacia atrás en línea recta.

---

## **E**

### **Edición de audio**

Proceso de manipular y mejorar las grabaciones sonoras.

---

### **Edición en tiempo real**

Proceso de editar mientras se graba.

---

### **Encuadre**

Composición visual de una toma, que determina lo que aparece en el campo de visión.

---

### **Estabilizador**

Herramienta que minimiza el movimiento no deseado en las grabaciones.

---

### **Estilo visual**

Enfoque artístico en la cinematografía de una producción.

---

### **F Foley**

Proceso de crear sonidos sincronizados con el video en postproducción.

---

### **G Graba de pruebas**

Proceso de probar el equipo antes de la grabación oficial.

---

### **Grabación**

Proceso de capturar audio y video mediante dispositivos especializados.

---

### **Grabación a 24 fps**

Estándar cinematográfico para grabar video a 24 fotogramas por segundo.

---

### **Grabación a múltiples cámaras**

Uso de varias cámaras para capturar un evento desde diferentes ángulos.

---

### **Grabación en locación**

Proceso de grabar en un lugar real en lugar de un estudio.

---

### **Grabación multicanal**

Proceso de capturar audio en varias pistas simultáneamente.

---

### **Grabación por capas**

Técnica de grabación donde se añaden pistas adicionales sobre una base.

---

### **Grabadora de audio**

Dispositivo para capturar sonido de manera independiente.

---

### **I Iluminación**

Uso de fuentes de luz para mejorar la calidad visual de la grabación.

---

### **Instrucciones de dirección**

Guía que indica cómo debe actuar el talento en la grabación.

---

### **Interfaz de audio**

Dispositivo que conecta micrófonos y otros equipos a una computadora.

---

### **ISO**

Medida de la sensibilidad del sensor de la cámara a la luz.

---

### **L**

#### **Luz clave**

Principal fuente de iluminación en una escena.

---

#### **Luz de fondo**

Iluminación que separa al sujeto del fondo.

---

#### **Luz de relleno**

Luz que suaviza las sombras creadas por la luz clave.

---

### **Luz de trabajo**

Iluminación utilizada para ver y configurar el equipo en el set.

---

### **M**

#### **Microfonía ambisónica**

Técnica de grabación que capta sonido en 360 grados.

---

#### **Microfonía estéreo**

Técnica que utiliza dos micrófonos para capturar audio en dos canales.

---

#### **Microfonía lavalier**

Técnica que utiliza micrófonos de solapa para grabar diálogos.

---

#### **Micrófono de condensador**

Micrófono que captura audio de alta calidad, ideal para grabaciones en estudio.

---

#### **Micrófono de solapa**

Micrófono pequeño y discreto usado en entrevistas.

---

---

### **Micrófono dinámico**

Micrófono robusto, común en ambientes en vivo.

---

### **Micrófono shotgun**

Micrófono direccional que capta sonido de una sola dirección.

---

### **Montaje de video**

Proceso de seleccionar y organizar las tomas grabadas.

---

### **Movimientos de cámara**

Técnicas que permiten desplazar la cámara para seguir la acción o cambiar el ángulo de visión.

---

### **P**

#### **Parámetro de cámara**

Ajustes técnicos que afectan la calidad de la imagen.

---

#### **Patrón polar**

Forma en que un micrófono capta el sonido desde diferentes direcciones.

---

### **Planificación**

Proceso de organización y programación de una producción audiovisual.

---

### **Planos secuenciales**

Toma continua que no se corta.

---

### **Plato giratorio**

Dispositivo que permite girar la cámara para capturar diferentes ángulos.

---

### **Postproducción**

Fase posterior a la grabación donde se edita y finaliza el contenido.

---

### **Producción de campo**

Grabación de audio y video en exteriores.

---

### **Producción en interiores**

Grabación realizada dentro de un edificio o estudio.

---

### **Proyector de video**

Dispositivo que muestra imágenes o videos en una pantalla.

---

### **Prueba de sonido**

Verificación de la calidad del audio antes de la grabación.

---

### **R** **Rango dinámico**

Diferencia entre los sonidos más suaves y más fuertes que un micrófono puede capturar.

---

### **Recuperación de imagen**

Proceso de restaurar la calidad de imagen durante la postproducción.

---

### **Reflejo**

Efecto visual creado por la luz que rebota en superficies.

---

### **Registro de audio**

Proceso de documentar el sonido durante la grabación.

---

### **Rueda de iluminación**

Herramienta que permite ajustar la dirección y la calidad de la luz.

---

### **Ruido de fondo**

Sonidos no deseados que se graban junto al audio principal.

---

### **S** **Salto de fotogramas**

Ocurre cuando hay una interrupción o error en la grabación de video.

---

### **Secuencia de apertura**

Introducción visual a un video o programa.

---

### **Softbox**

Accesorio que difunde la luz, creando una iluminación suave.

---

### **Software de grabación**

Programas que permiten la captura y gestión de audio y video.

---

### **Sondeo**

Proceso de ajustar micrófonos y grabadoras para optimizar la calidad de audio.

---



---

### **Sonido ambiente**

Sonido natural del entorno que se graba junto a las escenas.

---

### **Sonido de sala**

Sonido ambiental capturado en un lugar específico.

---

### **Sonido directorial**

Directrices sobre cómo se debe grabar el audio durante la producción.

---

### **Storyboarding**

Creación de un esquema visual de las tomas planificadas.

---

### **T**

#### **Técnicas de iluminación de tres puntos**

Método de iluminación que utiliza tres fuentes de luz para crear un efecto equilibrado.

---

#### **Toma de ángulo alto**

Encuadre donde la cámara está situada por encima del sujeto.

---

### **Toma de ángulo bajo**

Encuadre donde la cámara está situada debajo del sujeto.

---

### **Toma de cerca**

Encuadre que muestra detalles específicos de un sujeto.

---

### **Toma de exteriores**

Grabación realizada fuera de un estudio.

---

### **Toma de grupo**

Encuadre que incluye a varios sujetos en la misma imagen.

---

### **Toma de prueba**

Grabación preliminar para verificar la calidad del sonido y la imagen.

---

### **Toma de prueba de iluminación**

Verificación de la calidad de la luz antes de grabar.

---

### **Transición de audio**

Cambio suave entre diferentes pistas de audio.

---

### **Transición en video**

Cambio visual entre dos clips de video.

---

### **Travelling**

Movimiento de la cámara sobre rieles para seguir a un sujeto.

---

### **Travesía**

Movimiento de cámara que sigue a un sujeto a través de un entorno.

---

### **Trípode**

Soporte con tres patas que estabiliza la cámara.

---

### **V**

### **Velocidad de obturación**

Tiempo durante el cual el sensor de la cámara está expuesto a la luz.

---

### **Visor óptico**

Herramienta en cámaras DSLR que permite ver la escena antes de capturarla.

---

**Z**  
**Zoom**

Cambio en la distancia focal para acercar o alejar el sujeto sin mover la cámara.

## TEMA 3. TÉCNICAS DE EDICIÓN DE IMAGEN

### A

#### Ajuste de brillo

Modificación de la luminosidad de una imagen.

---

#### Ajuste de contraste

Cambio en la diferencia entre las áreas más claras y oscuras de una imagen.

---

#### Ajuste de gama

Modificación de la profundidad tonal de una imagen.

---

#### Ajuste de saturación

Modificación de la intensidad de los colores en una imagen.

---

#### Ajustes de exposición

Modificación de la cantidad de luz en una imagen.

---

#### Ajustes de salida

Configuración final para exportar imágenes.

---

### **Ajustes preestablecidos**

Configuraciones guardadas que pueden aplicarse a las imágenes.

---

### **Alineación de imágenes**

Proceso de organizar imágenes en relación a un eje.

---

### **Análisis de composición**

Evaluación de cómo se organizan los elementos visuales.

---

### **Análisis de imagen**

Evaluación de elementos visuales en una imagen.

---

## **B**

### **Barra de herramientas**

Sección en un software de edición que contiene herramientas y funciones.

---

### **Biblioteca de imágenes**

Repositorio donde se almacenan imágenes para acceso y uso.

---

## **C**

### **Calibración de monitor**

Proceso de ajustar la pantalla para una representación precisa de los colores.

---

### **Canvas (lienzo)**

Área de trabajo en un software de edición donde se crea la imagen.

---

### **Capas**

Elementos superpuestos en un software de edición que permiten trabajar de manera no destructiva.

---

### **Capas de ajuste**

Capas que permiten aplicar efectos sin afectar la imagen original.

---

### **Captura de pantalla**

Imagen tomada de la pantalla de un dispositivo.

---

### **Clonación**

Proceso de copiar partes de una imagen para ocultar imperfecciones.

---

### **Color de fondo**

Color que aparece detrás de la imagen principal.

---

### **Color grading**

Proceso de ajuste del color para dar un estilo específico a las imágenes.

---

### **Color personalizado**

Tonos creados específicamente para un proyecto.

---

### **Composición**

Organización de los elementos visuales en una imagen.

---

### **Compresión de imagen**

Reducción del tamaño de archivo de una imagen manteniendo calidad.

---

### **Configuración de previsualización**

Ajustes que afectan cómo se visualizan las imágenes en el software.

---

### **Corrección de color**

Ajuste de los colores en una imagen para mejorar su apariencia.

---

### **Corrección de ojos rojos**

Proceso de eliminar el efecto de ojos rojos en fotografías.

---

### **Corrección de perspectiva**

Ajuste de la inclinación y forma de una imagen.

---

### **Curvas**

Herramienta que permite un control preciso de los tonos en una imagen.

---

### **D Desaturación**

Reducción de la intensidad de los colores en una imagen.

---

### **Descomposición de imágenes**

Análisis de los elementos que componen una imagen.

---

### **Desenfoque**

Efecto que suaviza los detalles de una imagen.

---

### **Desenfoque de movimiento**

Efecto que simula el movimiento en una imagen estática.

---

### **Desenfoque selectivo**

Aplicación de desenfoque en áreas específicas de una imagen.

---

### **Dibujo digital**

Creación de imágenes mediante herramientas digitales.

---

### **Dibujo vectorial**

Creación de imágenes a partir de líneas y formas que pueden escalarse sin perder calidad.

---

### **E** **Edición de imagen**

Proceso de manipulación y mejora de fotografías digitales.

---

### **Efectos de desenfoque**

Técnicas que suavizan los detalles de una imagen.

---

### **Efectos especiales**

Técnicas que añaden elementos visuales llamativos a una imagen.

---

### **Exportación**

Proceso de guardar una imagen en un formato específico para su uso.

---

### **Exportación por lotes**

Proceso de guardar múltiples imágenes a la vez en un formato específico.

---

### **Exposición**

Cantidad de luz que afecta a la imagen durante la captura.

---

### **F Filtros**

Efectos aplicados a las imágenes para modificar su apariencia.

---

### **Formato de archivo**

Tipo de archivo que determina cómo se guarda una imagen.

---

### **Formato de salida**

Tipo de archivo que se genera al guardar una imagen.

---

### **Fusión de capas**

Proceso de combinar varias capas en una imagen.

---

### **G Gestión de color**

Proceso de controlar cómo se representa el color en diferentes dispositivos.

---

### **GIF**

Formato que permite imágenes animadas.

---

### **H Herramientas de selección**

Funciones en software de edición para elegir áreas específicas de una imagen.

---

### **I Iluminación**

Ajuste de la luz en una imagen para mejorar su estética.

---

### **Imágenes de stock**

Fotografías disponibles para su uso bajo licencia.

---

### **Importación de imágenes**

Proceso de cargar imágenes en un software de edición.

---

### **Interfaz gráfica**

Diseño visual de un software que permite la interacción del usuario.

---

### **J JPEG**

Formato común para imágenes comprimidas con pérdida.

---

### **M Máscaras**

Capas que permiten ocultar o mostrar partes de una imagen.

---

### **Modo de fusión**

Método que determina cómo se combinan las capas en un software de edición.

---

### **Modo de previsualización**

Función que permite ver los cambios en tiempo real antes de aplicar.

---

### **Montaje**

Combinación de varias imágenes para crear una nueva composición.

---

### **Montaje digital**

Proceso de unir varias imágenes en una sola.

---

### **Mosaico**

Composición visual creada a partir de muchas imágenes pequeñas.

---

### **N Nitidez**

Aumento del enfoque y definición de una imagen.

---

### **Niveles**

Herramienta que ajusta los tonos de una imagen en función de la luminosidad.

---

## **P**

### **Paleta de colores**

Selección de colores que se utilizan en una composición.

---

### **Papel de impresión**

Tipo de soporte utilizado para imprimir imágenes.

---

### **Pincel de clonado**

Herramienta que permite copiar partes de una imagen para corregirla.

---

### **Pinceles**

Herramientas que simulan el trazo de un pincel en la edición digital.

---

### **Píxel**

Unidad mínima de información en una imagen digital.

---

### **Plugins**

Extensiones que añaden funcionalidades adicionales a un software de edición.

---

## **PNG**

Formato que permite transparencias y compresión sin pérdida de calidad.

---

## **Postproducción**

Fase de edición y mejora de imágenes después de la captura.

---

## **Proporciones de imagen**

Relación entre el ancho y el alto de una imagen.

---

## **R RAW**

Formato de archivo que guarda toda la información capturada por el sensor de la cámara.

---

## **Recorte**

Proceso de eliminar partes no deseadas de una imagen.

---

## **Recuperación de archivos**

Proceso de restaurar imágenes borradas o dañadas.

---



### **Recuperación de color**

Restauración de colores en imágenes dañadas.

---

### **Recuperación de detalles**

Proceso de restaurar características en áreas dañadas de una imagen.

---

### **Recuperación de formato**

Proceso de restaurar una imagen a su formato original.

---

### **Recuperación de imagen**

Proceso de restaurar una imagen dañada o degradada.

---

### **Redimensionado**

Cambio en el tamaño de una imagen.

---

### **Reescalado**

Cambio en el tamaño de la imagen, manteniendo su relación de aspecto.

---

### **Resolución de imagen**

Cantidad de píxeles en una imagen, que afecta su calidad.

---

### **Resolución de impresión**

Calidad de imagen necesaria para imprimir una fotografía.

---

### **Retoque fotográfico**

Mejora de la apariencia de una imagen, a menudo para eliminar imperfecciones.

---

### **Revelado digital**

Proceso de procesamiento de archivos RAW para crear imágenes finales.

---

### **Revisar color**

Verificación de la corrección y balance de los colores.

---

### **Rotación de imagen**

Cambio de la orientación de una imagen.

---

### **S Selección rápida**

Herramienta que permite seleccionar rápidamente partes de una imagen.

---

### **Software de edición**

Programas utilizados para modificar y mejorar imágenes.

---

### **T Técnica de recorte en ángulo**

Método para ajustar el encuadre de una imagen en una dirección específica.

---

### **Técnicas de collage**

Combinación de varias imágenes para formar una nueva.

---

### **Técnicas de renderizado**

Métodos para procesar y generar imágenes en 3D.

---

### **Temas de color**

Paletas de colores utilizadas para crear un efecto visual cohesivo.

---

### **Teoría del color**

Estudio sobre cómo los colores interactúan entre sí.

---

### **Textura**

Superficie visual que da apariencia de material a una imagen.

---

### **TIFF**

Formato utilizado para imágenes de alta calidad, común en impresión.

---

### **Tonalidad**

Color o tono predominante en una imagen.

---

### **Transparencia**

Grado en que se puede ver a través de una imagen o capa.

---

### **V**

#### **Verificación de calidad**

Evaluación del estado final de una imagen antes de la publicación.

---

### **Viñeteado**

Oscurecimiento de los bordes de una imagen.

---

### **Visualización de capas**

Proceso de ver y gestionar las diferentes capas en un software de edición.

---

### **Visualización en pantalla completa**

Modo que permite ver la imagen en tamaño completo.

## TEMA 4. TÉCNICAS DE EDICIÓN DE SONIDO

### A

#### AAC (Advanced Audio Codec)

Formato de audio que ofrece mejor calidad que MP3.

---

#### Aislamiento de frecuencia

Proceso de eliminar ciertas frecuencias de una grabación.

---

#### Aislamiento de pistas

Proceso de trabajar con una sola pista de audio sin las demás.

---

#### Ajuste de contorno

Proceso de modificar el contorno de una onda de audio.

---

#### Ajuste de fase

Sincronización de señales de audio en una mezcla.

---

#### Ajuste de profundidad

Modificación de la percepción de la distancia en una mezcla de audio.

---

### **Ajuste de tono**

Modificación de la frecuencia de un sonido.

---

### **Ajuste de volumen**

Modificación del nivel de sonido de una pista.

---

### **Ajustes de volumen**

Modificaciones del nivel de sonido de una pista.

---

### **Análisis de frecuencias**

Evaluación de las distintas frecuencias presentes en una grabación.

---

### **Audición de referencia**

Escucha de un material conocido para evaluar la calidad de la mezcla.

---

### **Audio estéreo**

Sonido grabado en dos canales, creando una sensación de profundidad.

---

### **Audio mono**

Sonido grabado en un solo canal.

---

### **B Banda sonora**

Composición musical que acompaña a una producción audiovisual.

---

### **C Cadena de producción**

Proceso desde la grabación hasta la finalización de audio.

---

### **Cadena de señal**

Ruta que sigue el audio desde la captura hasta la salida.

---

### **Captura de audio**

Proceso de grabar sonido.

---

### **Captura de campo**

Grabación de sonido en un entorno real.

---

### **Captura de sonido**

Proceso de grabación de audio mediante dispositivos.

---

### **Compensación de fase**

Ajuste para sincronizar múltiples pistas de audio.

---

### **Compresión de audio**

Reducción del tamaño del archivo de audio manteniendo calidad.

---

### **Compresor**

Herramienta que reduce la diferencia entre los sonidos más suaves y más fuertes.

---

### **Conversión de audio**

Proceso de cambiar el formato de un archivo de audio.

---

### **Corte de audio**

Eliminación de secciones no deseadas en una grabación.

---

**D**  
**DAW (Digital Audio Workstation)**

Software utilizado para grabar, editar y mezclar audio.

---

**Delay**

Efecto que repite el sonido después de un tiempo determinado.

---

**Descomposición de audio**

Análisis de los elementos que componen una grabación.

---

**Desplazamiento de audio**

Ajuste de la posición de los sonidos en una mezcla.

---

**Doblaje**

Grabación de voces adicionales en la postproducción.

---

**E**  
**Ecualización gráfica**

Ajuste de diferentes bandas de frecuencia en un audio.

---

### **Ecualizador**

Herramienta que ajusta las frecuencias de un audio.

---

### **Edición de efectos de sonido**

Proceso de mejorar o añadir efectos a una grabación.

---

### **Edición de música**

Proceso de modificar y ajustar composiciones musicales.

---

### **Edición de sonido**

Proceso de manipular audio para mejorar su calidad o adaptarlo a un proyecto.

---

### **Edición no destructiva**

Proceso de editar audio sin alterar el archivo original.

---

### **Efecto de canal**

Técnica que aplica efectos de audio a pistas individuales.

---

### **Efecto de panoramización**

Proceso de mover un sonido de un lado a otro en el campo estéreo.

---

### **Efectos de sonido**

Sonidos añadidos en postproducción para mejorar la narrativa.

---

### **Escucha crítica**

Evaluación minuciosa de la calidad del audio.

---

### **Estándares de calidad de audio**

Requisitos que definen la calidad esperada de una grabación.

---

### **F FLAC (Free Lossless Audio Codec)**

Formato de audio que comprime sin perder calidad.

---

### **Foley**

Creación de efectos de sonido en postproducción para dar realismo.

---

### **Fondo musical**

Música que acompaña el audio principal.

---

### **Formato de audio**

Estructura en la que se guarda un archivo de audio.

---

### **Formato de entrega**

Tipo de archivo que se proporciona al cliente o al público.

---

### **Fuentes de sonido**

Orígenes de donde provienen los sonidos en una grabación.

---

## **G**

### **Grabación de ambiente**

Captura de sonidos de fondo en un lugar específico.

---

### **Grabación de campo**

Captura de sonido natural en un entorno específico.

---

### **Grabación de voz**

Proceso de capturar la voz de un locutor o actor.

---

## I

### **Interfaz de audio**

Dispositivo que conecta micrófonos y otros equipos a una computadora.

---

### **Interfaz de usuario**

Diseño y funcionalidad de un software de edición de audio.

---

### **Interfaz gráfica de usuario**

Elemento visual que permite la interacción con el software de edición de sonido.

---

## L

### **Limite**

Herramienta que evita que el audio supere un nivel específico.

---

### **Looping**

Repetición continua de un segmento de audio.

---



## **M**

### **Manejo de pista**

Organización y gestión de diferentes pistas de audio en un proyecto.

---

### **Manejo de ruido**

Técnicas para reducir o eliminar el ruido no deseado.

---

### **Masterización**

Proceso final de optimización del audio para su distribución.

---

### **Medición de audio**

Evaluación de los niveles de sonido en una grabación.

---

### **Métricas de audio**

Estándares utilizados para medir la calidad del sonido.

---

### **Metrónomo**

Dispositivo o software que marca el ritmo para las grabaciones.

---

### **Mezcla**

Proceso de combinar diferentes pistas de audio en una sola.

---

### **Mezcla multicanal**

Proceso de combinar varios canales de audio en una sola pista.

---

### **Monitor de estudio**

Altavoz diseñado para la reproducción precisa del sonido.

---

### **MP3**

Formato de audio comprimido que reduce el tamaño del archivo.

---

### **N** **Normalización**

Ajuste del volumen de un archivo para un nivel estándar.

---

### **P** **Pista de audio**

Canal individual en una mezcla de sonido.

---

### **Protocolo de grabación**

Procedimiento seguido para capturar audio.

---

### **Prueba de sonido**

Verificación de la calidad y el equilibrio de los niveles de audio antes de la grabación.

---

### **Pruebas de audio**

Verificación de la calidad y la claridad del sonido.

---

### **Pruebas de mezcla**

Evaluación de diferentes versiones de una mezcla de audio.

---

### **R** **Rango de frecuencia**

Intervalo de frecuencias que puede captar un micrófono.

---

### **Rango dinámico**

Diferencia entre los sonidos más suaves y más fuertes que puede capturar un micrófono.

---

### **Recuperación de audio**

Proceso de restaurar sonido deteriorado o perdido.

---

### **Reverberación**

Efecto que simula el eco en una grabación.

---

### **Revisión de mezcla**

Evaluación del equilibrio y la calidad de una mezcla de audio.

---

### **Ritmo**

Patrón de sonido en el tiempo.

---

### **Ruido de fondo**

Sonido no deseado capturado durante la grabación.

---

### **S** **Silencio**

Ausencia de sonido en una grabación.

---

### **Silencio programado**

Porción de tiempo en una grabación donde no hay sonido.

---

### **Sincronización**

Proceso de alinear el audio con el video.

---

### **Sonido ambiente**

Sonido natural del entorno capturado durante la grabación.

---

### **Sonido de fondo**

Sonido ambiental que acompaña a la acción principal.

---

### **Sonido de interfaz**

Sonido utilizado en programas y aplicaciones para mejorar la experiencia del usuario.

---

### **Sonido de sala**

Sonido ambiente capturado en un lugar específico.

---

### **Sonido directo**

Grabación de sonido realizada con micrófonos.

---

### **Sonido directorial**

Instrucciones sobre cómo se debe capturar el audio durante la producción.

---

### **Sonido en vivo**

Captura de sonido en un evento en tiempo real.

---

### **Sonido envolvente**

Sistema que proporciona una experiencia de sonido tridimensional.

---

### **T**

### **Tasa de bits (bitrate)**

Cantidad de datos procesados por segundo en un archivo de audio.

---

### **Técnicas de mezcla**

Métodos utilizados para combinar audio de manera efectiva.

---

### **Toma de audio**

Grabación específica de una parte del sonido.

---

### **Toma de campo**

Grabación de sonido realizada en un lugar específico.

---

### **Toma de diálogos**

Grabación específica de voces habladas.

---

### **Transcripción**

Conversión de audio a texto escrito.

---

### **Transcripción de audio**

Conversión de sonido grabado a texto.

---

### **Transiciones de audio**

Cambios suaves entre diferentes pistas de audio.

---

### **W WAV**

Formato de audio sin compresión de alta calidad.

## TEMA 5. TÉCNICAS DE MONTAJE AUDIOVISUAL

### A

#### **Análisis de continuidad**

Evaluación de la coherencia visual y narrativa en un montaje.

---

#### **Análisis de montaje**

Evaluación crítica del proceso de edición.

---

#### **Análisis de ritmo**

Evaluación de la cadencia y el flujo del montaje.

---

#### **Análisis de sonido**

Evaluación del audio en un montaje.

---

#### **Animación de texto**

Proceso de crear texto en movimiento en un video.

---

#### **Avid Media Composer**

Programa de edición profesional utilizado en la industria del cine.

---

**B**

**Banda sonora**

Música o efectos de sonido que acompañan a la narrativa visual.

---

**C**

**Capas de video**

Elementos visuales superpuestos en la línea de tiempo de edición.

---

**Clip**

Segmento individual de audio o video.

---

**Clip de referencia**

Toma utilizada como guía durante el montaje.

---

**Clips de referencia**

Ejemplos de material que sirven como guía durante la edición.

---

**Compresión de video**

Reducción del tamaño del archivo de video manteniendo calidad.

---

### **Control de velocidad**

Ajuste de la velocidad de reproducción de un clip.

---

### **Corrección de color**

Proceso de ajustar y mejorar los colores en un video.

---

### **Corrección de contraste**

Ajuste de la diferencia entre las partes más claras y oscuras de una imagen.

---

### **Corte**

Método más básico de montaje, donde se eliminan partes no deseadas.

---

### **Corte a negro**

Transición que lleva a una pantalla en negro.

---

### **Corte de ángulo de cámara**

Técnica que cambia el ángulo de la cámara en el montaje.

---

### **Corte de continuidad**

Técnica que busca mantener el flujo de la narrativa.

---

### **Corte de reacción**

Transición a otra toma que muestra la reacción de un personaje.

---

### **Corte en el movimiento**

Técnica que corta de una toma a otra mientras algo está en movimiento.

---

### **Corte en frío**

Transición abrupta entre tomas que puede provocar sorpresa.

---

### **Corte en la acción**

Método que corta a una nueva toma justo cuando una acción comienza o termina.

---

### **Corte rápido**

Transición rápida entre tomas para crear dinamismo.

---

## **D**

### **Desenfoque de movimiento**

Efecto que simula el movimiento en una imagen estática.

---

## **E**

### **Edición de efectos especiales**

Integración de elementos visuales generados por computadora en el montaje.

---

### **Edición de montaje**

Proceso de organizar y cortar material grabado.

---

### **Edición de noticias**

Proceso de ensamblar segmentos para reportajes de noticias.

---

### **Edición de película**

Proceso de ensamblar y ajustar el material filmado en la producción de cine.

---

### **Edición de velocidad**

Ajuste de la velocidad de reproducción de un clip.

---



### **Edición de video corporativo**

Proceso de crear contenido audiovisual para empresas.

---

### **Edición de video musical**

Proceso específico para crear videos que acompañan a canciones.

---

### **Edición no lineal**

Proceso que permite acceder y editar cualquier parte del material sin un orden específico.

---

### **Edición por lotes**

Proceso de aplicar cambios a múltiples clips a la vez.

---

### **Efecto de fade**

Transición gradual que se desvanece de una imagen a otra.

---

### **Efecto de zoom**

Técnica que hace que una toma parezca acercarse o alejarse.

---

### **Efectos de transición**

Elementos visuales que conectan dos clips.

---

### **Efectos visuales (VFX)**

Elementos generados por computadora añadidos en la postproducción.

---

### **Estilo de edición**

Métodos y técnicas que utiliza un editor para definir la atmósfera del proyecto.

---

### **Estilo de montaje**

Enfoque particular utilizado por un editor para dar forma a la narrativa.

---

### **Estilo de narración**

Forma de contar la historia a través del montaje.

---

### **F Final Cut Pro**

Software de edición de video utilizado principalmente en Mac.

---

### **Formato de archivo**

Tipo de archivo en que se guarda el video editado.

---

### **Formato de entrega**

Tipo de archivo en que se proporciona el video editado.

---

### **Fuentes de sonido**

Elementos de audio que se integran en el montaje.

---

### **Fusión de clips**

Combinación de varios clips en una sola imagen.

---

### **G**

#### **Grabación en 4K**

Captura de video a una resolución de 3840x2160 píxeles.

---

#### **Grado de dureza**

Evaluación de la dureza de un corte o transición.

---

### **I**

#### **Interactividad**

Elemento que permite a los espectadores interactuar con el contenido.

---

## **M**

### **Manejo de color**

Proceso de ajustar el color en una imagen o video.

---

### **Metrónomo visual**

Indicación de tiempo que ayuda a mantener el ritmo durante la edición.

---

### **Montaje audiovisual**

Proceso de ensamblar clips de video y audio para crear una narrativa.

---

### **Montaje continuo**

Método que busca mantener la continuidad en la narrativa visual.

---

### **Montaje de acción**

Proceso de ensamblar tomas dinámicas y rápidas.

---

### **Montaje de atracciones**

Técnica que combina diferentes imágenes para provocar una respuesta emocional.

---

### **Montaje de documental**

Proceso específico para ensamblar material en documentales.

---

### **Montaje de escenas**

Proceso de ensamblar diferentes tomas para crear una secuencia narrativa.

---

### **Montaje de ficción**

Proceso de ensamblar material filmado para una narrativa ficticia.

---

### **Montaje discontinuo**

Técnica que interrumpe la secuencia narrativa para crear un efecto específico.

---

### **Montaje en paralelo**

Técnica que muestra dos o más acciones que ocurren al mismo tiempo.

---

### **Montaje experimental**

Edición no convencional que desafía las normas narrativas.

---

### **Montaje intelectual**

Método que utiliza el contraste de imágenes para crear una idea o mensaje.

---

### **Montaje rítmico**

Edición que utiliza el ritmo de la música o el sonido para sincronizar las imágenes.

---

### **N**

#### **Narración en off**

Comentario de un narrador que acompaña a las imágenes.

---

#### **Narrativa visual**

Forma de contar una historia utilizando imágenes y sonidos.

---

### **P**

#### **Planificación de montaje**

Proceso de definir cómo se ensamblará el material grabado.

---

#### **Premiere Pro**

Herramienta popular para la edición no lineal de video.

---

#### **Proporción de aspecto**

Relación entre el ancho y la altura de un cuadro de video.

---

### **Pruebas de visualización**

Evaluación de un montaje para obtener feedback.

---

### **R**

#### **Rastreo de movimiento**

Técnica que sigue el movimiento de un objeto en la edición.

---

#### **Recuperación de audio**

Proceso de restaurar sonido deteriorado o perdido.

---

#### **Recuperación de calidad**

Proceso de mejorar la calidad de un clip en la postproducción.

---

#### **Recuperación de clips**

Proceso de restaurar tomas perdidas o dañadas.

---

#### **Resolución de salida**

Calidad final del video editado.

---

### **Revisión de calidad**

Evaluación del video editado antes de la entrega.

---

### **Revisión de escena**

Evaluación de cada escena en busca de mejora.

---

### **Revisión de montaje**

Evaluación de un montaje para identificar posibles mejoras.

---

### **Revisión de secuencias**

Evaluación de cada parte del montaje para asegurar coherencia.

---

### **Ritmo de montaje**

Velocidad y cadencia con la que se presentan las tomas.

---

### **S Secuencia**

Conjunto de tomas que se presentan en un orden específico.

---

### **Secuencia de apertura**

Introducción visual a un video o programa.

---

### **Sincronización de audio**

Proceso de alinear el audio con el video durante el montaje.

---

### **Software de edición de video**

Programas utilizados para cortar, ensamblar y ajustar videos.

---

### **Storyboard**

Secuencia de dibujos que representan cada toma planificada.

---

### **T Técnicas de corte**

Estrategias utilizadas para realizar transiciones entre tomas.

---

### **Técnicas de enmascaramiento**

Métodos para ocultar o revelar partes de un clip.

---

### **Técnicas de síntesis**

Métodos que integran varios elementos en una única composición.

---

### **Timeline (línea de tiempo)**

Representación visual de las secuencias de video y audio en el software de edición.

---

### **Toma de vista previa**

Visualización rápida de cómo quedará el video editado.

---

### **Tomas de inserción**

Toma breve que se inserta en una secuencia para añadir información.

---

### **Tomas de transición**

Imágenes que sirven para conectar diferentes secciones de un video.

---

### **Transición de audio**

Cambio suave entre diferentes pistas de audio.

---

### **Transiciones**

Efectos utilizados para pasar de una toma a otra.



---

## **V**

### **Visualización de efectos**

Proceso de comprobar cómo los efectos impactan en la imagen final.

---

### **Visualización de preproducción**

Proceso de planificar la edición antes de grabar.

## TEMA 6. PROCESOS DIGITALES DE CREACIÓN Y EDICIÓN DE IMÁGENES Y SONIDOS

### A

#### Ajuste de fase

Sincronización de señales de audio en una mezcla.

---

#### Ajuste de profundidad

Modificación de la percepción de la distancia en una mezcla de audio.

---

#### Ajuste de saturación

Modificación de la intensidad de los colores en una imagen.

---

#### Ajuste de tono

Modificación de la frecuencia de un sonido.

---

#### Ajustes de volumen

Modificaciones del nivel de sonido de una pista.

---

#### Ajustes preestablecidos

Configuraciones guardadas que se pueden aplicar a las imágenes o sonidos.

---

### **Análisis de composición**

Evaluación de cómo se organizan los elementos visuales en una imagen.

---

### **Análisis de frecuencias**

Evaluación de las distintas frecuencias presentes en una grabación.

---

### **Análisis de imagen**

Evaluación de los elementos visuales en una imagen.

---

### **Animación 2D**

Creación de movimiento en gráficos bidimensionales.

---

### **Animación 3D**

Proceso de dar movimiento a modelos tridimensionales.

---

### **Audio ambiente**

Sonido natural de un entorno que acompaña a la acción principal.

---

## **C**

### **Calibración de monitor**

Proceso de ajustar la pantalla para una representación precisa de los colores.

---

### **Calidad de imagen**

Grado de detalle y claridad en una fotografía o video.

---

### **Cámara de acción**

Cámara pequeña y resistente diseñada para grabar en situaciones dinámicas.

---

### **Cámara digital**

Dispositivo utilizado para capturar imágenes electrónicamente.

---

### **Captura de pantalla**

Imagen tomada de la pantalla de un dispositivo.

---

### **Color grading**

Proceso de ajuste del color para dar un estilo específico a las imágenes.

---

### **Compresión de audio**

Reducción del tamaño del archivo de audio manteniendo calidad.

---

### **Compresión de video**

Reducción del tamaño del archivo de video manteniendo calidad.

---

### **Compresión sin pérdida**

Reducción del tamaño de archivo sin perder calidad.

---

### **Conversión de archivos**

Proceso de cambiar un archivo de un formato a otro.

---

### **Corrección de color**

Ajuste de los colores en una imagen o video.

---

### **Corrección de distorsión**

Proceso de ajustar el audio para eliminar imperfecciones.

---

### **Corte de audio**

Eliminación de secciones no deseadas en una grabación.

---

### **Creación digital**

Proceso de generar contenido utilizando herramientas digitales.

---

### **D** **Descomposición de audio**

Análisis de los elementos que componen una grabación.

---

### **Desenfoque selectivo**

Aplicación de desenfoque en áreas específicas de una imagen.

---

### **Desplazamiento de audio**

Ajuste de la posición de los sonidos en una mezcla.

---

### **Dibujo digital**

Creación de imágenes mediante herramientas digitales.

---

### **Dibujo vectorial**

Creación de imágenes a partir de líneas y formas que pueden escalarse sin perder calidad.

---



### **Diseño de sonido**

Creación de paisajes sonoros para cine, televisión y videojuegos.

---

### **E**

### **Edición de audio**

Proceso de manipulación y mejora de grabaciones sonoras.

---

### **Edición de efectos de sonido**

Proceso de mejorar o añadir efectos a una grabación.

---

### **Edición de música**

Proceso de modificar y ajustar composiciones musicales.

---

### **Edición digital**

Manipulación y mejora de imágenes y sonidos en un entorno digital.

---

### **Edición en tiempo real**

Proceso de editar mientras se graba.

---



### **Edición no destructiva**

Proceso de editar sin alterar el archivo original.

---

### **Efecto de canal**

Técnica que aplica efectos de audio a pistas individuales.

---

### **Efecto de mosaico**

Técnica que divide una imagen en partes más pequeñas.

---

### **Efectos de desenfoque**

Técnicas que suavizan los detalles de una imagen.

---

### **Efectos de transición**

Elementos visuales que conectan dos clips.

---

### **Efectos especiales**

Técnicas que añaden elementos visuales llamativos a una imagen o video.

---

### **Exportación de archivos**

Proceso de guardar un archivo en un formato específico.

---

### **Exportación de medios**

Proceso de guardar un archivo en un formato específico.

---

### **F Formato de entrega**

Tipo de archivo que se proporciona al cliente o al público.

---

### **Formato JPEG**

Archivo de imagen comprimido comúnmente utilizado.

---

### **Formato RAW**

Archivo que guarda toda la información del sensor de la cámara.

---

### **Formato TIFF**

Archivo de imagen de alta calidad, utilizado en impresión.

---

### **Formatos de imagen**

Tipos de archivo en que se guardan las imágenes digitales.

---

### **Fotografía digital**

Captura de imágenes mediante dispositivos electrónicos.

---

### **Fusión de capas**

Proceso de combinar varias capas en una imagen.

---

### **G**

### **Gestión de archivos**

Organización y almacenamiento de imágenes y sonidos digitales.

---

### **Grabación de audio en campo**

Captura de sonido natural en un entorno específico.

---

### **Grabación de voz**

Proceso de capturar la voz para diferentes aplicaciones.

---

### **Grabación en alta definición**

Captura de video a una resolución superior a la estándar.

---



### **Gráficos en movimiento**

Elementos gráficos que incluyen animación para videos.

---

### **Gráficos por computadora**

Imágenes creadas mediante programación y diseño digital.

---

### **H**

#### **Herramientas de selección**

Funciones en software de edición que permiten elegir áreas específicas de una imagen.

---

### **I**

#### **Illustrator**

Herramienta de diseño gráfico utilizada para crear imágenes vectoriales.

---

### **Importación de medios**

Proceso de cargar archivos en un software de edición.

---

### **M**

#### **Manejo de color**

Proceso de ajustar el color en una imagen o video.

---

### **Métodos de exportación**

Procedimientos utilizados para guardar archivos en diferentes formatos.

---

### **Modelado 3D**

Creación de objetos tridimensionales mediante software especializado.

---

### **Monitoreo de audio**

Proceso de escuchar el audio en tiempo real durante la grabación.

---

### **Montaje de video**

Proceso de ensamblar clips de video y audio para crear una narrativa.

---

### **P Pantalla verde**

Técnica que permite reemplazar el fondo de una toma durante la edición.

---

### **Photoshop**

Software líder en la edición de imágenes.

---

### **Pincel digital**

Herramienta utilizada para pintar o editar imágenes en software.

---

### **Píxel**

Unidad mínima de una imagen digital.

---

### **Producción de video**

Proceso completo de crear un video desde la idea inicial hasta la entrega.

---

### **Producción musical**

Proceso de creación y grabación de música.

---

### **Pruebas de color**

Evaluación de la precisión del color en una imagen.

---

### **R**

### **Rango de frecuencia**

Intervalo de frecuencias que puede captar un micrófono.

---

### **Rango dinámico**

Diferencia entre los sonidos más suaves y más fuertes que puede captar un micrófono.

---

### **Recuperación de audio**

Proceso de restaurar sonido deteriorado o perdido.

---

### **Recuperación de calidad**

Proceso de mejorar la calidad de un clip en la postproducción.

---

### **Recuperación de imagen**

Proceso de restaurar la calidad de una imagen durante la edición.

---

### **Renderizado**

Proceso de generar una imagen final a partir de un modelo digital.

---

### **Resolución de audio**

Calidad de una grabación de audio medida en frecuencia de muestreo y profundidad de bits.

---

### **Revisión de calidad**

Evaluación de imágenes y sonidos para asegurar su calidad.

---

## **S**

### **Silencio programado**

Porción de tiempo en una grabación donde no hay sonido.

---

### **Sincronización de audio y video**

Proceso de alinear el audio con el video.

---

### **Software de creación de audio**

Programas utilizados para generar y editar sonidos.

---

### **Software de edición de imágenes**

Programas utilizados para modificar y mejorar fotografías digitales.

---

### **Sonido de interfaz**

Sonido utilizado en programas y aplicaciones para mejorar la experiencia del usuario.

---

### **Sonido envolvente**

Sistema que proporciona una experiencia de sonido tridimensional.

---

## **T**

### **Técnicas de animación**

Métodos utilizados para crear movimiento en gráficos.

---

### **Técnicas de renderizado**

Métodos para procesar y generar imágenes en 3D.

---

### **Técnicas de síntesis**

Métodos que integran varios elementos en una única composición.

---

### **Textura digital**

Superficie visual que añade profundidad a imágenes.

---

## **V**

### **Visualización de audio**

Representación gráfica de las ondas sonoras.

---

### **Visualización de capas**

Proceso de ver y gestionar las diferentes capas en un software de edición.

---

### **Visualización de efectos**

Proceso de comprobar cómo los efectos impactan en la imagen final.

---

### **Visualización de preproducción**

Proceso de planificar la edición antes de grabar.

## **TEMA 7. DISEÑO DE PROCESOS Y TÉCNICAS PARA PRODUCTOS DIGITALES, AUDIOVISUALES Y MULTIMEDIA**

### **A**

#### **Análisis de datos**

Evaluación de estadísticas para entender el rendimiento de contenido audiovisual.

---

#### **Análisis de métricas de rendimiento**

Evaluación de datos para entender la efectividad del contenido.

---

#### **Análisis de tendencias en contenido**

Estudio de las preferencias del público en el consumo de contenido.

---

#### **Aplicaciones de realidad aumentada**

Programas que utilizan AR para ofrecer experiencias interactivas.

---

#### **Aprendizaje automático**

Algoritmos que permiten a las máquinas aprender de datos sin programación explícita.

---

### **Asistentes virtuales**

Programas que utilizan IA para ayudar en tareas relacionadas con el contenido.

---

### **Automatización de edición**

Uso de herramientas digitales para simplificar el proceso de edición.

---

### **Automatización de producción**

Uso de tecnología para simplificar los procesos de creación audiovisual.

---

### **B Blockchain**

Tecnología que permite asegurar la propiedad y distribución de contenido digital.

---

### **C Cámara de acción**

Dispositivo que graba en situaciones extremas y dinámicas.

---

### **Cámaras de 360 grados**

Dispositivos que graban video en todas las direcciones.

---

### **Chatbots**

Programas que utilizan IA para interactuar con usuarios en tiempo real.

---

### **Cine en casa**

Experiencia de ver películas en la comodidad del hogar con tecnología avanzada.

---

### **Cine inmersivo**

Experiencia cinematográfica que envuelve al espectador en el contenido.

---

### **Cinemática de movimiento**

Estudio del movimiento en el cine y la animación.

---

### **Contenido generado por el usuario**

Contenido creado y compartido por los propios usuarios.

---

### **Contenido vertical**

Formato de video diseñado específicamente para ser visto en dispositivos móviles.

---

### **Creación de comunidades en línea**

Fomentar la interacción entre los consumidores de contenido.

---

### **Creación de contenido con IA**

Uso de inteligencia artificial en el desarrollo de material audiovisual.

---

### **Creación de contenido inclusivo**

Producción de material que refleja la diversidad y la inclusión.

---

### **Crowdsourcing**

Proceso de obtener ideas o contenido de un gran número de personas a través de internet.

---

### **D**

#### **Deepfake**

Técnica que utiliza IA para crear videos falsos mediante la manipulación de imágenes.

---

### **Desarrollo de aplicaciones móviles**

Creación de software para dispositivos móviles que incluye contenido audiovisual.

---

### **Desarrollo de aplicaciones para streaming**

Creación de software que facilita la transmisión de contenido.

---



### **Desarrollo de contenido adaptativo**

Creación de contenido que se ajusta a las preferencias del usuario.

---

### **Desarrollo de contenido interactivo**

Creación de materiales que permiten la participación activa del usuario.

---

### **Desarrollo de contenido multiplataforma**

Creación de contenido que se puede distribuir en varias plataformas.

---

### **Desarrollo de experiencias de usuario**

Creación de contenido enfocado en la satisfacción del usuario.

---

### **Desarrollo de videojuegos**

Creación de software interactivo para entretenimiento.

---

### **Diseño de experiencias interactivas**

Creación de contenido que permite la participación activa del usuario.

---

### **Diseño de sonido interactivo**

Creación de paisajes sonoros que responden a la interacción del usuario.

---

### **Drones**

Dispositivos voladores utilizados para capturar imágenes aéreas.

---

### **Drones en la producción audiovisual**

Uso de drones para capturar imágenes aéreas y dinámicas.

---

## **E**

### **Edición colaborativa**

Proceso de trabajo conjunto en la creación de contenido audiovisual.

---

### **Edición en la nube**

Proceso de edición de contenido utilizando servidores remotos.

---

### **Efectos de sonido en tiempo real**

Implementación de sonidos durante la grabación.

---

### **Efectos visuales en tiempo real**

Técnicas que permiten la creación de efectos durante la grabación.

---



### **Estándares de transmisión**

Normas que regulan la calidad y formato de la transmisión audiovisual.

---

### **Estrategia de marketing digital**

Plan para promocionar contenido audiovisual en línea.

---

### **Estrategias de contenido viral**

Técnicas para crear material que se difunda rápidamente en línea.

---

### **Estrategias de monetización**

Métodos para generar ingresos a partir de contenido audiovisual.

---

### **Estudio de producción virtual**

Espacio digital que simula un estudio de grabación.

---

### **Experiencia de usuario (UX)**

Cómo interactúan los usuarios con el contenido audiovisual.

---

### **F**

### **Formatos multimedia**

Combinaciones de diferentes tipos de contenido, como texto, video y audio.

---

### **Futuros en tecnología audiovisual**

Tendencias emergentes que están dando forma a la industria.

---

### **G Gamificación**

Uso de elementos de juego en experiencias no lúdicas para aumentar la participación.

---

### **H Herramientas de creación de contenido**

Software y aplicaciones para facilitar la producción audiovisual.

---

### **Herramientas de edición basadas en IA**

Software que utiliza inteligencia artificial para mejorar la edición.

---

### **I Impacto social de los medios**

Efecto que tiene el contenido audiovisual en la sociedad.

---

### **Innovaciones en cinematografía**

Nuevas técnicas y tecnologías utilizadas en la grabación de películas.

---

### **Innovaciones en edición**

Nuevas técnicas y herramientas que están cambiando la forma de editar contenido.

---

### **Inteligencia Artificial (IA)**

Herramientas automatizadas utilizadas en la creación y edición de contenido audiovisual.

---

### **Interacción en redes sociales**

Participación del público a través de comentarios, compartidos y likes.

---

### **Interactividad**

Elemento que permite a los espectadores interactuar con el contenido.

---

### **N** **Narrativa de marca**

Forma en que las empresas cuentan historias a través de su contenido.

---



### **Narrativa multimedia**

Contar historias utilizando múltiples formatos de contenido.

---

### **Narrativa transmedia**

Estrategia que utiliza múltiples plataformas para contar una historia.

---

### **NFT (Non-Fungible Token)**

Activos digitales únicos que representan propiedad en blockchain.

---

### **Nuevas estrategias de contenido**

Enfoques emergentes para crear y distribuir material audiovisual.

---

### **Nuevas herramientas de edición**

Software y aplicaciones emergentes que están cambiando la forma de editar.

---

### **Nuevos formatos de video**

Tendencias emergentes en la producción y presentación de contenido visual.

---

### **P**

### **Participación en plataformas de video**

Interacción de usuarios en sitios de contenido audiovisual.

---

### **Plataformas de crowdfunding**

Sitios que permiten financiar proyectos a través de aportes de usuarios.

---

### **Plataformas de streaming**

Servicios que distribuyen contenido audiovisual a través de internet.

---

### **Plataformas de video corto**

Servicios que permiten compartir videos de corta duración, como TikTok.

---

### **Podcast**

Programa de audio que se distribuye en línea, frecuentemente en formato de serie.

---

### **Producción de contenido de formato corto**

Creación de videos de duración limitada.

---

### **Producción de contenido efímero**

Creación de material que tiene una duración limitada en línea.

---

### **Producción de contenido en tiempo real**

Generación de material a medida que se desarrolla un evento.

---

### **Producción de contenido inclusivo**

Generación de material que refleje la diversidad.

---

### **Producción de eventos virtuales**

Creación de experiencias en línea que simulan eventos en persona.

---

### **Producción híbrida**

Combinación de métodos de grabación en vivo y virtual.

---

### **Producción multimedia**

Creación de contenido que combina diferentes formas de medios, como video, audio y texto.

---

### **Producción remota**

Proceso de crear contenido audiovisual desde ubicaciones separadas.

---



### **Prototipos de producción**

Modelos preliminares de proyectos audiovisuales.

---

### **R**

#### **Realidad Aumentada (AR)**

Tecnología que superpone elementos digitales sobre el entorno real.

---

#### **Realidad aumentada en publicidad**

Uso de AR para mejorar la interacción con campañas publicitarias.

---

#### **Realidad mixta**

Combinación de realidad virtual y aumentada para crear experiencias inmersivas.

---

#### **Realidad Virtual (VR)**

Tecnología que sumerge al usuario en un entorno digital.

---

#### **Revisión y análisis crítico**

Evaluación de contenido audiovisual para identificar áreas de mejora.

---

## **S**

### **Sistemas de feedback del usuario**

Métodos para obtener retroalimentación sobre contenido audiovisual.

---

### **Sistemas de recomendación**

Algoritmos que sugieren contenido basado en preferencias del usuario.

---

### **Streaming de música**

Transmisión de música en línea en tiempo real.

---

### **Streaming de videojuegos**

Transmisión en vivo de sesiones de juego en línea.

---

### **Streaming en vivo**

Transmisión de eventos en tiempo real a través de internet.

---

## **T** **Técnicas de filmación de bajo presupuesto**

Métodos para producir contenido de alta calidad sin altos costos.

---

## **Técnicas de marketing viral**

Métodos para promover contenido que fomente el boca a boca.

---

## **Técnicas de producción sostenible**

Métodos para reducir el impacto ambiental en la creación audiovisual.

---

## **Tecnología de reconocimiento facial**

Uso de IA para identificar y clasificar rostros en videos.

---

## **Tecnología de sonido espacial**

Métodos que permiten a los oyentes experimentar audio en tres dimensiones.

---

## **Tecnología de transmisión**

Herramientas y protocolos utilizados para transmitir contenido en línea.

---



### **Televisión por internet**

Distribución de contenido televisivo a través de plataformas digitales.

---

### **Tendencias en animación**

Innovaciones en técnicas de animación digital.

---

### **Tendencias en educación audiovisual**

Cambios en la enseñanza y aprendizaje de técnicas de producción.

---

### **Tendencias en redes sociales**

Cambios en las preferencias de contenido en plataformas sociales.

---

### **Transiciones innovadoras**

Nuevas formas de cambiar de una toma a otra en la edición.

---

### **V**

### **Video bajo demanda (VoD)**

Sistema que permite a los usuarios acceder a contenido a petición.

---



### **Video interactivo**

Contenido que permite a los espectadores tomar decisiones que afectan el resultado.

---

### **Visualización de datos**

Uso de gráficos y animaciones para representar información de manera clara.