

¿Qué ofrece Autentia Real Business Solutions S.L?

Somos su empresa de **Soporte a Desarrollo Informático**.
 Ese apoyo que siempre quiso tener...

1. Desarrollo de componentes y proyectos a medida



2. Auditoría de código y recomendaciones de mejora

3. Arranque de proyectos basados en nuevas tecnologías

1. Definición de frameworks corporativos.
2. Transferencia de conocimiento de nuevas arquitecturas.
3. Soporte al arranque de proyectos.
4. Auditoría preventiva periódica de calidad.
5. Revisión previa a la certificación de proyectos.
6. Extensión de capacidad de equipos de calidad.
7. Identificación de problemas en producción.



4. Cursos de formación (impartidos por desarrolladores en activo)

Spring MVC, JSF-PrimeFaces /RichFaces,
 HTML5, CSS3, JavaScript-jQuery

Gestor portales (Liferay)
 Gestor de contenidos (Alfresco)
 Aplicaciones híbridas

Tareas programadas (Quartz)
 Gestor documental (Alfresco)
 Inversión de control (Spring)

Control de autenticación y
 acceso (Spring Security)
 UDDI
 Web Services
 Rest Services
 Social SSO
 SSO (Cas)

JPA-Hibernate, MyBatis
 Motor de búsqueda empresarial (Solr)
 ETL (Talend)

Dirección de Proyectos Informáticos.
 Metodologías ágiles
 Patrones de diseño
 TDD

BPM (jBPM o Bonita)
 Generación de informes (JasperReport)
 ESB (Open ESB)



Estás en:

[Inicio](#) [Tutoriales](#) [Técnica del Time-Lapse](#)



DESARROLLADO POR:
Alvaro Cuesta Viñolo

Consultor tecnológico de desarrollo de proyectos informáticos.

Puedes encontrarme en Autentia: Ofrecemos servicios de soporte a desarrollo, factoría y formación

Somos expertos en Java/JEE

[Catálogo de servicios Autentia](#)



Fecha de publicación del tutorial: 2009-02-26



Share |

[Regístrate para votar](#)

Técnica del Time-Lapse.

0. Índice de contenidos.

- 1. Introducción.
- 2. Entorno.
- 3. Teoría del Time-Lapse.
- 4. Panel de Scrum grabado en Time-Lapse.
- 5. Conclusiones.

1. Introducción

En este tutorial vamos a dar a conocer una técnica fotográfica sencilla que nos permite obtener videos espectaculares en base a una serie de fotografías.

Según wikipedia: "Se llama time-lapse a una secuencia de vídeo acelerada, donde los acontecimientos suceden a una velocidad mucho más rápida de la normal."

Como vemos existen diferentes métodos de realizar esta técnica:

- Grabando un video que posteriormente aceleraremos.
- Tomando fotografías para realizar un vídeo con su composición.

En este tutorial vamos a centrarnos en la segunda, explicando como realizar la toma que nos permita montar el video.

Para complementar la teoría grabaremos un Sprint con esta técnica.

2. Entorno

El tutorial está escrito usando el siguiente entorno:

- Hardware: MacBook Pro 15' (2.8 GHz Intel Core 2 Duo, 4GB DDR3 SDRAM).
- Sistema Operativo: Mac OS X Snow Leopard 10.6.3.
- NVIDIA GeForce 9600M GT 512Mb.
- Toshiba 500 Gb. 5400r.p.m.
- Camara: Canon 550D + Tamron 17-50mm F2.8.

Últimas Noticias

[XVII Charla Autentia - Grails](#)

[Charla en WhyFLOSS en el IE: la ppt](#)

[Charla en TheEvtnt: La Technicianta, de programador a empresario, la ppt](#)

[¿Una partidita?](#)

[iii 1000 tutoriales !!!](#)

[Histórico de NOTICIAS](#)

Últimos Tutoriales

[Incluir Gadgets en Liferay 6.0.5: Cómo añadir Gadgets de forma sencilla](#)

[Crear un paginador utilizando JSTL Core](#)

[Introducción a Selenium Grid y Test Paralelos con JUnit](#)

[Implementando nuestro propio formulario de validación con Spring MVC.](#)

[Uso de la Wiki de Github.](#)

- Tripode: Manfrotto 190XPROB + Rótula 804RC2.
- Software: EOS Utility Version 2.9.0.

3. Teoría del Time-Lapse.

Consideraciones a tener en cuenta a la hora de realizar un Timelapse:

- Tiempo de exposición, diafragma y sensibilidad:
Debemos definirlos desde la primera fotografía y no modificarlos para evitar cambios en la luminosidad, enfoque y profundidad de campo.
Es importante no utilizar "Modos automáticos" que podrían cambiarnos estos parámetros entre tomas.
- Resolución de las fotografías:
El objetivo es montar en un video, y para ello no es necesario que estas posean una alta resolución, ya que a la hora de generar el vídeo nos llevará mucho más tiempo procesarlas sin obtener ventaja alguna.
Si analizamos las resoluciones que soportan los televisores, Full-HD: 1920 x 1080 = 2.073.600 píxeles = 2MP aprox. HD-READY: 1280 x 720 = 921.600 píxeles = 1MP aprox. vemos que con 2MP es más que suficiente.
- Formato de las fotografías:
Por defecto la mayoría de las cámaras disparan en formato 4:3, mientras que la mayoría de los televisores son 16:9.
Si queremos darle un aspecto cinematográfico tendremos que modificar este durante la edición, lo que nos obliga a recortar las imágenes.
Es un factor a tener muy en cuenta a la hora de componer, ya que tendremos que recortar la parte superior e inferior de las fotografías, aunque algunas cámaras modernas nos permiten disparar directamente en 16:9.
- Establecer los intervalos entre fotografías:
Un video reproduce como mínimo 24 fotogramas por segundo, este es el número de fotografías que tendremos que hacer para montar 1sg. de vídeo. También podemos duplicar fotogramas durante la edición del mismo.
Si queremos un video fluido, con movimientos limpios, debemos acortar el tiempo entre tomas y basarnos en estos 24 fps.
Si por el contrario estamos interesados en emplear la técnica de forma creativa, se puede jugar con esto creando efectos muy interesantes.
Los disparos puede realizarse de forma manual, controlando nosotros la secuencia o mediante un intervalómetro que dispare una captura cada 5 segundos, un minuto, una hora o el tiempo que consideremos oportuno.
- Estabilidad de la cámara:
Es imprescindible disponer de un trípode que nos garantice que todas las fotografías tienen el mismo encuadre.
Con un disparador remoto garantizamos que la cámara no se mueve al apretar el disparador si optamos por hacer las tomas de forma manual. Otra buena opción es emplear un intervalómetro con el que programar una cadencia de disparo, ya sea hardware o conectandola a un ordenador mediante software específico, en mi caso utilicé Cano EOS Utility.

4. Panel de Scrum grabado en Time-Lapse.

Para ilustrar la técnica incluimos este video, resultado de montar 600 fotografías disparadas contra el panel de Scrum durante las dos semanas que dura el Sprint.

Últimos Tutoriales del Autor

 [Hibernate - Como definir la forma de persistir nuestros objetos mediante la interfaz CompositeUserType.](#)

 [MySQL - Sensibilidad a mayúsculas/minúsculas de los nombres de las tablas](#)

 [Validación de acciones sobre botones en Jsf con Icefaces](#)

 [VirtualBox. Configuración de la conexión de red.](#)

Síguenos a través de:



Últimas ofertas de empleo

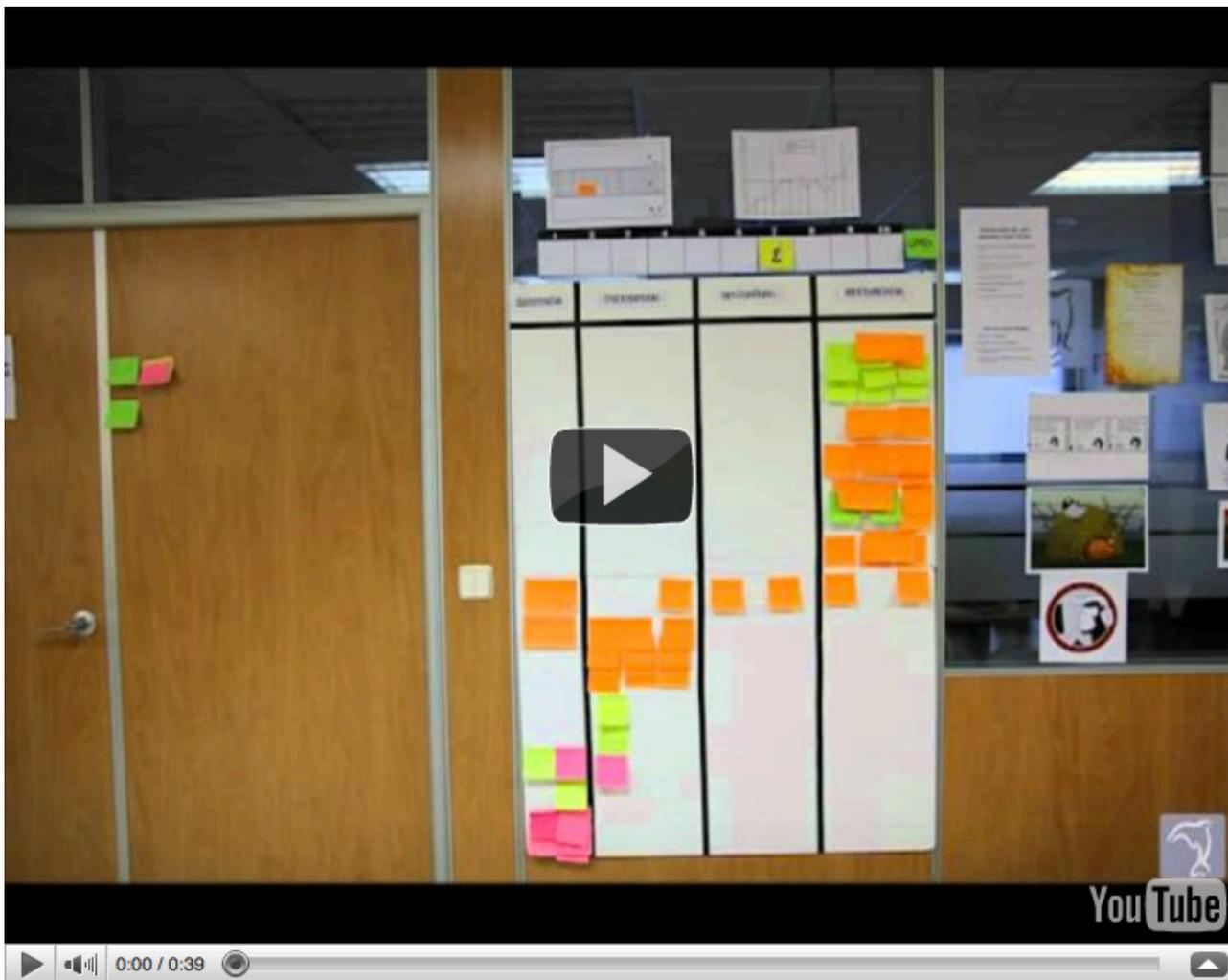
2011-05-24
 [Contabilidad - Especialista Contable - BARCELONA.](#)

2011-05-14
 [Comercial - Ventas - TARRAGONA.](#)

2011-04-13
 [Comercial - Ventas - VALENCIA.](#)

2011-04-04
 [Comercial - Compras - CANTABRIA.](#)

2011-03-02
 [T. Información - Analista / Programador - MALAGA.](#)



5. Conclusión.

Como hemos podido ver, son varias las consideraciones a tener en cuenta a la hora de ponernos a realizar un Time-Lapse. Los conceptos son sencillos y espero que este tutorial os sirva como primera aproximación a esta técnica.

Disponer de tiempo y ganas son las únicas cosas imprescindibles.

Cualquier aclaración, duda o sugerencia podéis incluirla en la zona de comentarios.

Un saludo.
Alvaro Cuesta.

Anímate y coméntanos lo que pienses sobre este **TUTORIAL**:

Puedes opinar o comentar cualquier sugerencia que quieras comunicarnos sobre este tutorial; con tu ayuda, podemos ofrecerte un mejor servicio.

Enviar comentario

(Sólo para usuarios registrados)

» **Regístrate** y accede a esta y otras ventajas «

COMENTARIOS



Esta obra está licenciada bajo licencia Creative Commons de Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 2.5

