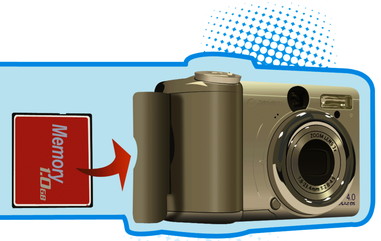
Electrodomésticos para el ocio

Cámara fotográfica digital

Estas cámaras funcionan con un sensor electrónico y en lugar de carretes de película, utilizan una tarjeta de almacenamiento de memoria donde se van guardando las fotos.

Además, la mayoría de los modelos permiten grabar vídeos de corta duración.



Capturamos la realidad

Cámara de vídeo

Con estas cámaras podemos grabar imagen y sonido como si hiciéramos una película. Las grabaciones se almacenan en una cinta de vídeo tradicional o digital, un disco duro, un disco DVD o una tarjeta de memoria.

La mayoría de los modelos permiten capturar fotografías, aunque la calidad suele ser mediocre.

Caben en una mano. Se han aligerado hasta el máximo y han aumentado tremendamente su calidad de imagen, de sonido y su compatibilidad con otros aparatos...

Jugamos y aprendemos

Videoconsola

Son dispositivos electrónicos que reproducen videojuegos. Existen modelos de sobremesa, que podemos conectar al televisor o cualquier otro monitor, y portátiles para llevar a cualquier sitio. Además, los modelos más recientes nos permiten escuchar música, ver un DVD o conectarnos a Internet.

Hay muchos modelos, ¿cuál compramos?

Antes de decidirnos por un modelo u otro de cámara fotográfica digital, vídeo o una consola de videojuegos, debemos valorar diversos aspectos y así comprobar que nuestra elección se ajusta a nuestras necesidades.

DISPOSITIVOS	ASPECTOS QUE DEBEMOS TENER EN CUENTA
Cámara fotográfica digital	**¿Réflex o compacta?** - Las cámaras réflex se componen de dos partes: el cuerpo y el objetivo. - En las compactas el objetivo no se puede cambiar y va unido al cuerpo.
	Resolución Se suele medir en megapíxeles. Cuantos más píxeles tenga un sensor, con más precisión podrá captar la realidad, mejor visualizaremos las fotos y las podremos imprimir a mayor tamaño sin perder calidad.
Vídeo	**Zoom óptico** Nos permite acercar o alejar la visión de los objetos. No debemos confundirlo con el zoom digital (que escala la imagen). La medida de zoom óptico se suele indicar con un número y un signo "X". Cuanto más "X" tenga nuestro zoom óptico, mejor será la cámara, aunque también más cara. Es decir, 4X es mejor que 3X.
	Sistema de almacenamiento Actualmente encontramos cámaras que pueden grabar en: cinta MiniDV, disco DVD de 8 cm., disco duro y tarjeta de memoria.
Consola de videojuegos	**"Generaciones" de las consolas** A los modelos más actuales se les denomina en el mercado consolas de la nueva generación. Éstas son más potentes y presentan mejoras (por ejemplo, mayor calidad gráfica). Hay consolas de sobremesa y otros modelos portátiles que tienen todo integrado en el chasis y podemos usarlas donde queramos.

Realizado con papel libre de cloro. Contribuya a respetar el medioambiente. No tire este manual a la basura. Cuando no le sea útil déselo a otra persona.

www.andaluciacompromisodigital.org tel.: 902 12 12 30

JUNTA DE ANDALUCIA
CONSEJERÍA DE INNOVACIÓN, CIENCIA Y EMPRESA

Andalucía al máximo

ANDALUCÍA COMPROMISO DIGITAL

UNIDAD DIDÁCTICA 02

CÁMARAS DIGITALES Y CONSOLAS DE VIDEOJUEGOS

GUÍA RECORDATORIA 2

JUNTA DE ANDALUCIA
CONSEJERÍA DE INNOVACIÓN, CIENCIA Y EMPRESA

Grabamos vídeos

¿Hacemos una película?

1. Primero, ponemos la cámara en modo grabación (encotramos un botón con distintas posiciones para elegir el modo). Después, pulsamos el botón de grabar (Rec) que suele ser de color rojo.

2. Podemos ver en el visor lo que vamos grabando.

Transferimos los vídeos al ordenador y... ¡a editar!

- Podemos reproducir los vídeos que tenemos almacenados, borrarlos o modificar las partes que queramos.

- Conectamos la cámara, con los cables accesorios que trae, al ordenador o a la tele para ver nuestros vídeos.

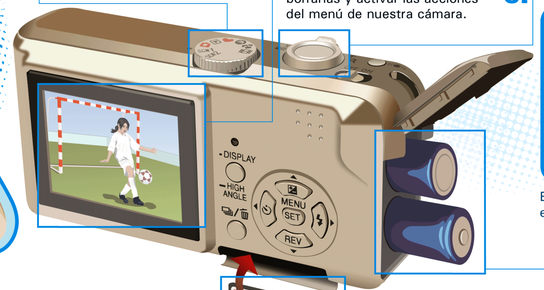
- Con un programa de edición de vídeo podremos hacerle retoques o montajes a nuestras grabaciones y crear "películas".

Hacemos fotos

¡Qué buenos recuerdos!

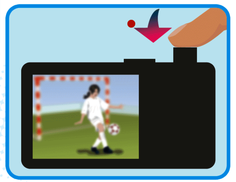
1. Encedemos la cámara y seleccionamos en el botón de opciones, el modo captura.

2. En el display vemos la imagen que vamos a capturar en nuestra foto y también podemos ver las fotos que ya hemos hecho, borrarlas y activar las acciones del menú de nuestra cámara.



Guardamos las fotos y elegimos las mejores para tenerlas en papel

3. **Sistema enfoque-captura**



Enfocamos presionando ligeramente el disparador.

Capturamos la foto presionando el disparador hasta el final.

- **Sistema de alimentación:** pilas o baterías recargables. Debemos localizarlo para extraer y poner las pilas.

- Existen tarjetas de distintas capacidades para almacenar más o menos fotos. Todas admiten más número de fotos que los carretes convencionales (12, 24 ó 36).

- Nosotros mismos introducimos o extraemos la **tarjeta de memoria.**

- En las tarjetas se almacenan nuestras grabaciones. Si queremos conservar lo que tenemos en ellas, podemos grabarlo en el ordenador, en un CD o DVD. Esto nos permite borrar la tarjeta y así reutilizarla cuantas veces queramos.

- Si nuestro ordenador tiene lector de tarjeta, la introducimos en su correspondiente ranura y pasamos las fotos al ordenador directamente.

- Conectamos la cámara directamente al ordenador a través del cable accesorio y transferimos las fotos para imprimir las que más nos gusten.

- Para ver nuestras fotos en la tele, conectamos las clavijas roja, blanca y amarilla en las entradas con los mismos colores.

¿Jugamos ya?

Consola de salón o sobremesa

1. Las consolas suelen tener dos cables, uno para conectar al monitor (tv, ordenador, cañón...) y el otro, a la corriente eléctrica. Para ponerla en funcionamiento, primero conectamos estos dos cables.

2. Encendemos la consola y configuramos, es decir elegimos idioma, fijamos hora, país, contrastes de visualización en pantalla... según las indicaciones que se muestren.

3. Por último, ponemos el juego en la unidad lectora y pulsamos "start". Normalmente, vienen en un CD, DVD o BluRay Disc (discos de gran capacidad).

- Mandos a distancia para controlar la consola.

Consola portátil

- El funcionamiento es sencillo, introducimos un juego y encendemos.

- Los juegos vienen en pequeñas tarjetas y/o discos.

- Pantalla y mandos integrados en el propio chasis.

Otras opciones

La oferta de juegos para aprender y entretener al mismo tiempo es cada vez mayor. Podemos encontrar propuestas para todas las edades: juegos de cálculo, componer palabras, música...