

:::::Módulo I:::::.....

El Módulo I esta conformado por la Unidad 1 cuyas características son fundamentalmente teóricas y de introducción a los conceptos de la materia.

La idea de esta Unidad es adentrarnos en la materia y empezar a manejar los términos y el lenguaje del Diseño Grafico y Multimedia con relación a todo lo que tenga que ver con la teoría para poder fijar conceptos y desarrollar la parte practica sin problemas dominando las herramientas adecuadas.

Al finalizar el módulo el alumno será capaz de manejar conceptos y elementos visuales, como así también comprender la imagen y sus elementos, tanto en el ámbito de la Informática como en el de las Artes.

Módulo I

Unidad 1. Introducción al Diseño.

1. Los elementos que componen el concepto visual
2. Elementos que componen la imagen digital
3. La composición y sus elementos
4. Medios Gráficos y Multimediales
5. Introducción a Adobe Photoshop

Introducción:

Nos proponemos en esta unidad desarrollar los conceptos básicos que componen la imagen tanto plástica como digital, los mismos se plantearan en su forma mas general para luego, en las siguientes unidades adentrarnos en lo particular de cada concepto y llevarlo a la practica.

A lo largo de esta materia nos manejaremos constantemente con archivos de Imagen, es por eso que debemos tener bien claro como se componen los mismos y como podemos modificar sus elementos.

Si hay conceptos que resultan difíciles de comprender, no se preocupen, en lo posible estaremos volviendo a la forma general de cada concepto antes de desarrollarlo.

Objetivos:

Que el alumno logre manejar los conceptos y elementos que componen la imagen en el campo de la Informática y el Arte.

Es también esta una Unidad donde nos abocaremos al conocimiento de los elementos Plásticos y Compositivos que conforman un concepto Visual y serán estos los que tendrán mayor importancia a la hora de desarrollar los ejercicios. Nos encontraremos con pequeñas Guías que nos ayudaran a llevar a cabo los ejercicios y a trabajar con los Programas, pero considero que los elementos que un Diseñador debe incorporar son los elementos Plásticos para luego valerse de diferentes herramientas para su aplicación.

Se realizará una serie de ejercicios para poner en practica todo lo desarrollado en este modulo, como así también distintas evaluaciones.

::Modulo.1::Unidad.1.1:::
Elementos que componen el concepto visual

En esta Unidad verá todos los elementos que componen una Imagen. También analizaremos cada uno de estos elementos de forma individual y su interrelación en un conjunto para poder realizar una distribución aplicando composición a nuestros Diseños.

Realizaremos una serie de ejercicios, la resolución y el desarrollo de cada uno de estos lo encontraran en el Anexo de Solución de Ejercicios del Modulo I.

..Introducción::

El diseñador tiene como objetivo transmitir una idea clara, un concepto o una imagen de forma eficaz, debe conocer y tener la mayor cantidad de información sobre lo que va a transmitir. Utilizando los elementos gráficos adecuados, imaginación y todo aquello que pueda servir a la comunicación.

Nuestro diseño debe constituir una unidad, donde cada uno de los elementos cumpla una función específica logrando una armonía. Se debe utilizar la mejor combinación de los elementos y su ubicación (texto, fotografías, líneas, colores, etc.), con el propósito de conseguir comunicar de forma eficaz y atractiva, un mensaje claro y directo.

Para lograr tener éxito en la comunicación debemos conocer los elementos básicos del diseño y la impresión o sensación que estos causan, ya que a la hora de transmitir es muy importante el factor psicológico. Hay que tener en cuenta lo que puede llegar a expresar o influir un color, una forma, un tamaño, una imagen o su disposición, la combinación de estos elementos determinará nuestro mensaje. Debemos lograr generar atracción, motivación e interés.

..Percepción del objeto::

Debemos conocer las leyes que guían la percepción y manejar el proceso de percepción física y psicológica de los objetos.

La percepción comienza por lo visual, siendo de todos los elementos gráficos, la imagen el más característico y fácil de recordar.

La percepción está fuertemente relacionada con el aprendizaje o conocimiento previo que tengamos de los objetos, ubicándolos dentro de parámetros referenciales y culturales.

..Algunos factores psicológicos::

Equilibrio: Frente a una composición buscamos el equilibrio y los ejes en los cuales descansa. El desequilibrio crea provocación e inestabilidad.

Referencia horizontal: Necesitamos ver que los objetos o partes que componen una composición están sobre una base, esta puede ser explícita o implícita. Lo importante es lograr un apoyo visual.

Angulo inferior izquierdo: Los hábitos de lectura occidentales fijan la atención en la parte inferior izquierda.

Relajamiento-tensión: psicológicamente una composición equilibrada, simétrica o predecible genera descanso, relajo; de lo contrario se generará tensión.

..Factores que influyen en la percepción::

Agrupación: tendemos a agrupar los elementos que percibimos en torno a conjuntos significativos organizados ya que existe una intención natural del ser humano de organizar y estructurar las imágenes. Pueden darse de varias maneras:

Diseño Grafico y Multimedia

- Proximidad: agrupar elementos próximos o cercanos.
- Semejanza: agrupar elementos parecidos o iguales.
- Continuidad: nuestra percepción crea continuidad significativa, como en el caso de las tramas de una imagen.

- Simetría: buscando que los elementos formen figuras conocidas.

Percepción figura-fondo: al percibir los elementos separados del fondo también estamos percibiendo el fondo como una figura.

Percepción de contorno: es lo que nos hace distinguir o separar la figura del fondo. Marcado por un cambio de color o de saturación del mismo.

Pregnancia: Nos permite completar la visión física incompleta de una imagen que tiene nuestra retina.

::Modulo.1::Unidad.1.1:::Ejercicio.1::

El objetivo de este ejercicio es empezar a leer las imágenes a través de los elementos visuales que la componen, a medida que empezemos a trabajar y manejar estos elementos mayor dominio tendrá sobre ellos, por esto que es importante, aunque sea de manera escasa tratar de leer (ver) cada imagen por medio de los elementos que la componen.



Observe detenidamente la imagen (Icarus de Henri Matisse) y realice el siguiente trabajo respondiendo las preguntas y justificando sus respuestas.

Sugiero para una mejor comprensión y análisis de este ejercicio cubrir y descubrir los diferentes elementos para poder notar como cada uno de ellos logra un aporte a la composición.

- Teniendo en cuenta parámetros referenciales y culturales que figuras o elementos puede distinguir dentro de la composición.
- ¿Que sensaciones le genera esta composición? ¿Que le llama la atención de esta composición?
- ¿Existe equilibrio en esta composición?, ¿La ausencia o presencia de que elementos lo marca?.
- ¿Encuentra simetría en la composición?.

El desarrollo de este ejercicio lo encontrará en el Anexo de Solución de Ejercicios del Modulo I.

..Elementos básicos del Diseño::

Existe en el lenguaje visual un alfabeto de significación, los elementos que componen este alfabeto son: el punto, la línea, el plano, el contorno, la textura y el color.

..El punto::

Diseño Grafico y Multimedia

Unidad mínima de comunicación visual, elemento gráfico fundamental y por tanto el más importante. También se refiere a un centro de atención. Su dinamismo y su valor esta definido por su color, dimensión y sobre todo por su ubicación en el plano.

Genera gran poder de atracción cuando se encuentra solo.

Genera tensión cuando construye un vector direccional junto a otro punto.

Da lugar a la creación de otros conceptos como el color cuando aparecen varios puntos en el mismo campo visual.

..La línea::

Conecta dos puntos en el espacio. Genera dinamismo y define una dirección en la composición. Genera tensión en el espacio y nunca es estática. Permite crear diferentes niveles y volúmenes. Según su grosor y valor varia su significado y expresión. Dirige la dirección de lectura dentro de una composición. Podemos elaborarla variando el espesor, la longitud, la dirección con respecto a la página, la forma (recta o curva), el color y la cantidad.

..El contorno::

Da volumen a los objetos, es el medio indispensable para visualizar un objeto. Mediante el dibujo en línea representamos un objeto simbólicamente. Dependiendo de su carácter, puede ser ondulada y delicada, vacilante, inflexible, fría o sensual expresará la intencionalidad de su autor.

Gran expresividad gráfica y una fuerte energía.

Difícilmente sea estática.

Crea tensión en el espacio gráfico.

Se utiliza para expresar yuxtaposición de dos tonos.

Comunica movimiento, dirección e incluso estabilidad.

La línea articula la complejidad del contorno. Al cerrar la línea en un determinado espacio se crea una tensión entre el espacio y sus límites, esto genera atracción. Los contornos son estáticos o dinámicos dependiendo del uso que se les dé o de las diferentes direcciones que adopte.

Teniendo en cuenta los principios básicos de verticalidad, horizontalidad, centro e inclinación los contornos básicos son el círculo, el cuadrado, el rectángulo y el triángulo equilátero.

..Círculo::

Figura continuamente curvada cuyo perímetro equidista en todos sus puntos del centro. Representa tanto el área que abarca, como el movimiento de rotación que lo produce. Tiene un gran valor simbólico especialmente su centro. Significa protección, inestabilidad, totalidad, infinitud, calidez, cerrado.

Su direccionalidad es la curva y su proyección tridimensional la esfera. Las modificaciones son el óvalo y el ovoide.

..Cuadrado::

Figura de cuatro lados con ángulos rectos en sus esquinas y lados que tienen exactamente la misma longitud. Es una figura estable y de carácter permanente. Asociado a ideas de estabilidad, permanencia, torpeza, honestidad, rectitud, esmero y equilibrio. Su direccionalidad es la vertical y horizontal y su proyección tridimensional, el cubo en el caso del cuadrado y el paralelepípedo en el caso del rectángulo.

..Triángulo::

Diseño Grafico y Multimedia

Equilátero es una figura de tres lados cuyos ángulos y lados son todos iguales. Es una figura estable, con tres puntos de apoyo, uno en cada vértice, aunque no tan estático como el cuadrado. Su direccionalidad es la diagonal y su proyección tridimensional el tetraedro. Puede tener un fuerte sentido de verticalidad siempre que lo representemos por la base. Asociado a acción, conflicto y tensión.

::Modulo.1::Unidad.1.1:::.....Ejercicio.2::



Observe detenidamente la imagen (Musique de Henri Matisse) y analice:

- Observe el punto como centro de atención y establezca al menos tres zonas como principales.
- Realice un seguimiento de la línea y analice los contornos y figuras, detallando la utilización del cuadrado, el círculo y el triángulo, no solo como figura sino también como herramienta compositiva. Como dispone las figuras en la composición.

El desarrollo de este ejercicio lo encontrará en el Anexo de Solución de Ejercicios del Modulo I.

..Dirección::

Los contornos básicos son fundamentales, figuras planas y simples que pueden describirse y realizarse fácilmente. A partir de estos contornos básicos y mediante **Diseño Grafico y Multimedia**

combinaciones y variaciones podemos construir todas las formas físicas e imaginarias que se nos ocurran.

Dependiendo de la ubicación de las figuras podremos manejar las sensaciones.

El dominio de la referencia horizontal-vertical facilita la sensación de equilibrio, al contrario del dominio de la dirección diagonal que constituye una fuerza direccional inestable.

En cuanto al significado de las direcciones visuales básicas podemos agregar lo siguiente:

El cuadrado expresa la horizontal y la vertical: constituye la referencia primaria con respecto al equilibrio y bienestar.

El triángulo, la diagonal: Hace referencia a la estabilidad, pero en sentido opuesto, la diagonal es la fuerza direccional más inestable y provocadora. Es amenazador y subversivo.

Y el círculo la curva: Las fuerzas direccionales curvas tienen significados asociados a la circunferencia, la repetición y el calor.

..El plano::

Permite delimitar y clasificar nuestra composición, fragmentando y dividiendo el espacio.

..La textura::

Variación de los materiales utilizados en la superficie. El primer análisis que realiza el ojo en la percepción, queda reafirmado o contrastado a través del tacto. La experiencia con la textura es óptica, no táctil.

..Escala::

Capacidad que tienen los elementos visuales de definirse unos a otros. Así lo pequeño junto a lo grande se definen entre sí.

..Dimensión::

En las representaciones bidimensionales se simula mediante la técnica de la perspectiva, utiliza la línea, fórmulas y reglas exactas para crear los efectos volumétricos y de profundidad.

La perspectiva predomina en la fotografía, donde el lente imita propiedades del ojo utilizando los diferentes objetivos.

..Movimiento::

Deriva de nuestra experiencia de movimiento de la realidad. El ojo observa características como las tensiones y ritmos compositivos sacando conclusiones de "movimiento".

::Modulo.1::Unidad.1.1::Ejercicio.3::

Observe detenidamente la imagen *Musique* de Henri Matisse (Ejercicio 2) y analice:

- Observe como el cambio de dirección de la imagen genera una composición e imagen completamente diferente a la original, compare y analice.
- Observe la dimensión y las texturas, defina que sensación o efecto se busca desde la aplicación de las mismas.

- Analice las dimensiones y la escala. Cual es el objetivo de la alteración de las mismas. Defina y ubique áreas de movimiento, teniendo en cuenta la dinámica de la composición.

El desarrollo de este ejercicio lo encontrará en el Anexo de Solución de Ejercicios del Modulo I.

..El color::

Sensación que se produce en respuesta a la estimulación del ojo y de sus mecanismos nerviosos, por la energía luminosa de ciertas longitudes de onda. Es uno de los elementos fundamentales y más evidentes del diseño, imprime carácter y dinamismo a los elementos.

Resulta de las diferencias de percepciones del ojo a distintas longitudes de onda que componen lo que se denomina el "espectro" de luz blanca reflejada en una hoja de papel.

Lo que ocurre cuando percibimos un objeto de un determinado color, es que la superficie de ese objeto refleja una parte del espectro de luz blanca que recibe y absorbe las demás.

La luz blanca está formada por tres colores básicos: rojo intenso, verde y azul violeta.

Este fenómeno fue descubierto en 1666 por Isaac Newton, que observó que cuando un haz de luz blanca traspasaba un prisma de cristal, se dividía en un espectro de colores idéntico al del arco iris: rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul, añil y violeta.

En las artes gráficas tenemos dos grandes categorías con respecto al color, la imagen en color y la imagen en blanco y negro.

Las imágenes en blanco y negro se diferencian entre imágenes a pluma e imágenes tramadas mediante diferentes tipos de gris.

Las imágenes en color se dividen en colores planos: manchas uniformes de color y en degradados, también tramadas.

El color es un elemento básico a la hora de elaborar un mensaje visual no solo un simple atributo que recubre la forma de las cosas en busca de la fidelidad reproducida.

El color se utiliza para crear experiencias, puede llegar a ser la traducción visual de nuestros sentidos, o despertar éstos mediante la gama de colores utilizados. Está presente en todos los aspectos de la identidad de un concepto visual.

..El círculo cromático::

El ojo humano puede distinguir entre 10.000 colores. Emplea tres dimensiones físicas para relacionar experiencias de percepción con propiedades materiales como saturación, brillantez y tono.

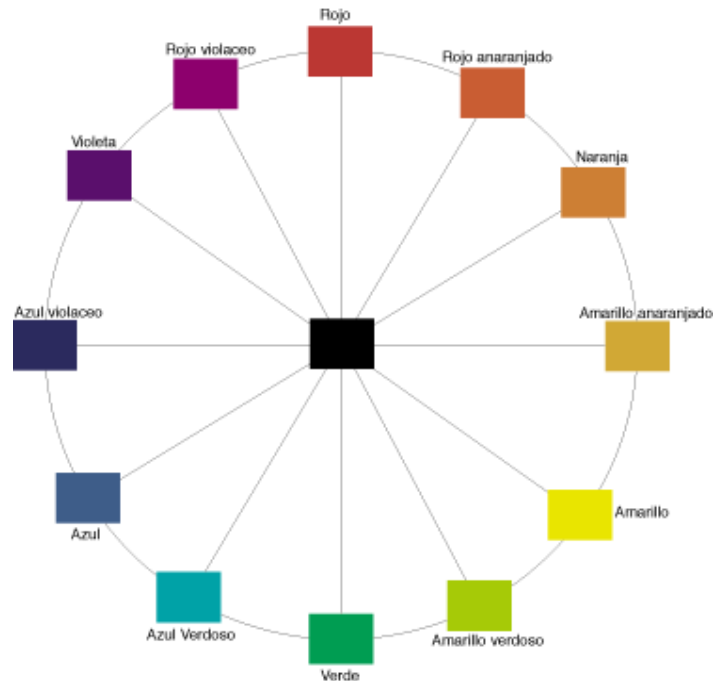
El círculo cromático sirve para observar la organización básica y la interrelación de los colores.

Primarios: rojo, azul y amarillo;

Secundarios: combinación de los primarios, verde (azul + amarillo), violeta (rojo + azul) y naranja (amarillo + rojo).

Terciarios: producto de la combinación de los secundarios, rojo violáceo, rojo anaranjado, amarillo anaranjado, amarillo verdoso, azul verdoso y azul violáceo.

El negro es producto de la suma de los demás.



..Colores Primarios::

Los primarios se consideran colores absolutos ya que no pueden crearse mediante la mezcla de otros colores. Los secundarios se obtienen al mezclar partes iguales de dos primarios y los terciarios se consiguen al mezclar partes iguales de un tono primario y de un secundario adyacente.

Encontramos tres juegos de colores primarios:

Rojo, Amarillo y Azul. Mezclando éstos colores pueden obtenerse todos los demás tonos. ■ ■ ■

Rojo, Verde y el Azul, primarios aditivos. Son los primarios de la luz y se utilizan en el campo de la ciencia o en la formación de imágenes de monitores. Si se mezclan forman otros colores y en cantidades iguales producen la luz blanca.



Magenta, Amarillo y Cyan. Primarios sustractivos, son los empleados en las impresiones ya que la separación de colores se realiza utilizando filtros para restar luz de los primarios aditivos, de este modo se obtienen los colores de impresión por proceso sustractivo. ■ ■ ■

..Tono::

Matiz del color, cualidad cromática, es un sinónimo de color. Define la mezcla de un color con blanco y negro.

Tonos cálidos: rojo, amarillo y anaranjados, asociados a la luz solar, al fuego.

Tonos fríos, azul y verde, asociados con el agua, la luz de la luna.

Esta diferenciación utilizando los términos "cálido" y "frío" se utilizan para calificar los tonos según cualidades o sensación de "temperatura de color".

..Brillantez::

Según intensidad o nivel de energía, hace referencia a la luminosidad de un color, a la capacidad de reflejar el blanco. Se puede variar añadiendo negro o blanco a un tono.

Diseño Grafico y Multimedia

..Saturación::

Relacionada con la pureza cromática. Constituye la pureza del color. Cuanto más saturado está un color, más puro es, menos mezcla de gris posee.

..Color luz y pigmento::

Los colores menos saturados transmiten sensaciones tranquilas y suaves, los colores más saturados transmiten tensión.

El concepto de matiz es la mezcla de un color con otro.

Debemos tener en cuenta que el color está íntimamente relacionado con la luz y el modo en que esta se refleja. Podemos diferenciar por esto, dos tipos de color: el color luz y el color pigmento.

El Color luz es el proceso de formación de colores a partir del trío básico azul, verde y rojo, síntesis aditiva, y donde la mezcla de los tres permite la obtención del blanco, siendo por definición el color más luminoso. Este es el caso del color luz.

Hablamos de Color pigmento cuando manejamos colores utilizando tintas. Siendo el color pigmento síntesis sustractiva, es decir, de pigmentos que aplicamos sobre las superficies para sustraer a la luz blanca parte de su composición espectral.

..Armonía y Contraste::

Debemos tener en cuenta el carácter del color relacionado con su entorno, el mismo puede provocar grandes cambios y diferentes lecturas de un mensaje.



El mismo elemento y del mismo color con fondos de diferente color cambia el tono y el valor.

Los colores reciben influencias que se reflejan en su luminosidad y oscuridad, calidez y frialdad, brillo y sombra y según los colores que los rodeen.

Dos formas básicas compositivas del color.

La armonía, que se da en una composición cuando todos los colores poseen una parte común al resto de los colores que la conforman. Se puede producir mediante modulaciones de un mismo tono, o de diferentes tonos, pero que mantengan parte de los mismos pigmentos.

En las armonías cromáticas observamos un tono dominante, el más neutro y de mayor extensión, su función es destacar los otros colores que conforman nuestra composición; y un color tónico, complementario del dominante, el más potente en color y valor.

La relación y proporción de los componentes cromáticos serán las que brinden sensación de armonía o concordancia.

La mezcla de colores consiste en hallar relaciones entre los tonos. La mezcla de dos colores para dar un tercero, crea un puente visual entre los dos primeros.

La habilidad para hallar similitudes entre los tonos favorece en gran medida el proceso de selección del color, pues permite combinar con armonía y equilibrio todos los colores de un diseño.

El contraste se da en una composición cuando los colores no tienen nada en común. Puede ser:

Contraste de tono: utilizando diversos tonos cromáticos.

Contraste de claro / oscuro: el punto extremo está representado por blanco y negro.

Contraste de saturación: modulación de un tono puro saturado con blanco, con negro, con gris, o con un color complementario.

Contraste de cantidad: contraposición de tamaños, de tal manera que ningún color tenga preponderancia sobre otro.

Contraste simultáneo: influencia que cada tono ejerce sobre los demás al yuxtaponerse a ellos.

Contraste entre complementarios: Para lograr algo más armónico conviene que uno de ellos sea un color puro, y el otro esté modulado con blanco o con negro. El tono puro debe ocupar una superficie muy limitada, la extensión de un color en una composición debe ser inversamente proporcional a su intensidad.

Contraste entre tonos cálidos y fríos. En un contraste de claro / oscuro: hay uno o varios colores más aproximado al blanco y uno o varios colores más aproximados al negro.

..La escala cromática y acromática::

Se consideran al blanco, el negro y el gris colores acromáticos, colores sin color.

Escala cromática: los valores del tono se obtienen mezclando los colores puros con el blanco o el negro, por lo que pueden perder fuerza cromática o luminosidad.

Escala acromática: escala de grises, modulación continua del blanco al negro. La escala de grises se utiliza para establecer comparativamente tanto el valor de la luminosidad de los colores puros como el grado de claridad de las correspondientes gradaciones de este color puro.

..Las gamas y sus tipos::

Son escalas formadas por gradaciones que realizan un paso regular de un color puro hacia el blanco o el negro, una serie continua de colores cálidos o fríos y una sucesión de diversos colores.

Las escalas monocromas: interviene un solo color, y se forma con todas las variaciones de este color, añadiendo blanco, negro o gris.

Podemos distinguir entre:

Escala de saturación, cuando al blanco se le añade un cierto color hasta conseguir una saturación determinada.

Escala de luminosidad o del negro, cuando al color saturado se le añade sólo negro.

Escala de valor, cuando al tono saturado se le mezcla gris.

En las escalas cromáticas podemos distinguir entre:

Escalas altas, modulaciones de valor y de saturación que contienen mucho blanco.

Escalas medias, modulaciones que no se alejan mucho del tono puro saturado del color.

Escalas bajas, modulaciones de valor y luminosidad que contienen mucho negro.

Escala policroma, gamas de variaciones de dos o más colores, como ser el arco iris.

..La importancia y significado del color::

Debemos tenerlo en cuenta como elemento expresivo. Dentro del ámbito gráfico nos encontramos con diferentes aplicaciones del color, este puede ser: denotativo, connotativo y esquemático.

Color denotativo: Atributo realista o natural de los objetos. En tres categorías: Icónico, saturado y fantasioso, aunque siempre reconociendo la iconicidad de la forma que se presenta. El color icónico cumple una función identificadora, un color natural acentúa el efecto de realidad. Así el color ejerce una función de realismo que se superpone a la forma de las cosas.

Diseño Gráfico y Multimedia

El color saturado: como cromatismo exaltado de la realidad, más brillante. Colores más densos, más puros, más luminosos. Los medios visuales tales como el cine, la fotografía, la ilustración, la televisión y la grafica ofrecen una imagen cromática exagerada.

El color fantasioso: cuando la manipulación nace como una nueva forma expresiva. Crea una fantasía de representación. La forma permanece mientras que el color se altera.

Color connotativo: La connotación es la acción de elementos psicológicos, simbólicos o estéticos, que suscitan un cierto clima y corresponden a amplias subjetividades. Es un componente estético que afecta a las sutilezas perceptivas de la sensibilidad.

Color esquemático: el color extraído de su contexto considerado como materia cromática. Se convierte así en una propiedad autónoma, utilizable para los objetos de diseño y los mensajes gráficos. Es combinable infinitamente con todos sus tonos y matices, pero siempre color plano.

::Modulo.1::Unidad.1.1:::Ejercicio.4::

Observe detenidamente la imagen Musique de Henri Matisse (Ejercicio 2) y analice:

- Analice cada uno de los colores y como fueron aplicados y distribuidos dentro de la composición teniendo en cuenta tono y saturación.
- Analice armonía y contraste.
- Se ha aplicado un color denotativo, connotativo o esquemático.

El desarrollo de este ejercicio lo encontrará en el Anexo de Solución de Ejercicios del Modulo I.

::Modulo.1::Unidad.1.2:::Elementos que componen la imagen digital

..Acerca del tamaño y la resolución de las imágenes::

Para trabajar con imágenes de alta calidad debemos comprender cómo se miden y se ven en la pantalla los datos y los píxeles de las imágenes.

..Dimensión en píxeles::

La dimensión esta conformada por el número de píxeles que constituyen el alto y el ancho de una imagen de mapa de bits.

En un monitor con una configuración de 800 píxeles de ancho y 600 de alto, una imagen con dimensiones de 800 por 600 píxeles abarcaría la totalidad de esta pantalla. Si cambiamos la configuración de este monitor a 1024 por 768 píxeles mostraría la imagen en un tamaño más pequeño, ocupando sólo parte de la pantalla.

Las dimensiones en píxeles son importantes sobre todo al preparar imágenes para mostrarlas en pantalla.

..Resolución de imagen::

Número de píxeles mostrados por unidad de longitud impresa en una imagen, normalmente se mide en píxeles por pulgada (DPI, dots per inch).

La resolución de una imagen y sus dimensiones en píxeles son interdependientes, esto significa que la resolución depende de la dimensión de la imagen (alto y ancho) y la cantidad de píxel que contenga con relación a una medida fija. Lo más importante al hablar de Resolución es definir antes que nada

Diseño Grafico y Multimedia

cual será el medio final para el cual se desarrollará una imagen, ya que no requiere la misma resolución una imagen para imprenta que una que será visualizada en monitor. Esto es porque la cantidad de píxel que necesita un monitor para brindarnos una imagen de calidad no es la misma que la que necesita una impresora y por esto podemos ver en el monitor una imagen que consideremos que tenga una calidad relativa y al imprimirla nos encontremos con una imagen pixelada.

La calidad de una imagen depende de sus dimensiones en píxeles, mientras que la resolución de imagen controla el espacio que ocupan los píxeles impresos. Se puede modificar la resolución de una imagen cambiando el tamaño de impresión de la imagen, sin embargo si desea mantener las mismas dimensiones de salida se debe cambiar el número total de píxeles.

Una imagen con una resolución alta contiene más píxeles que una imagen con una resolución baja. Una imagen de 1 por 1 pulgada con una resolución de 72 DPI contiene un total de 5184 píxeles, resultado de la siguiente operación: 72 píxeles de ancho x 72 píxeles de alto = 5184. La misma imagen de 1 por 1 pulgada con una resolución de 300 DPI contiene un total de 90.000 píxeles. Las imágenes con una resolución más alta reproducen más detalle y transiciones de color más suaves que las imágenes con resolución más baja. Siempre partiendo de una imagen de alta calidad ya que aumentar la resolución de una imagen de baja resolución sólo extiende y genera un relleno de píxeles sin información.

Utilizar una resolución demasiado baja para una imagen impresa produce pixelación, píxeles de gran tamaño con un aspecto muy desigual en la impresión. Utilizar una resolución demasiado alta (píxeles más pequeños que los que puede generar el dispositivo de salida) aumenta el tamaño del archivo, además el dispositivo no será capaz de reproducir el detalle extra que proporciona la imagen con la resolución más alta.

::Modulo.1::Unidad.1.2:::::::::::Ejercicio de Configuración::

En este ejercicio veremos como modificar desde Photoshop las Dimensiones, tanto en Pantalla como de Impresión y la Resolución de una imagen.

Abrir Photoshop. Abrir *musique.jpg*, ir al menú Imagen > Tamaño de Imagen.

Dimensiones en píxel: muestra el tamaño del archivo.

Anchura: ancho en píxel de la imagen.

Altura: Alto en píxel de la imagen.

Esta unidad de medida puede representarse en porcentaje siendo 100 % = a una escala 1 a 1.

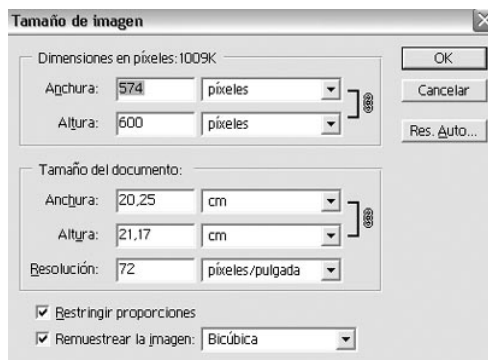
Tamaño del Documento. Se refiere a las medidas de impresión.

Anchura y Altura, se pueden representar en cm. , porcentaje, pica, columna, pulgada o punto.

Resolución: representa la cantidad de puntos que abra dentro de una pulgada (DPI) o centímetro. Para Pantalla 72 DPI, para Impresión 240 DPI.

Restringir proporciones mantendrá la proporción del Alto por Ancho, evitando que la imagen se distorsione.

Modificar la Altura a 150 y la Resolución a 50 píxel / pulgada (DPI), tener en cuenta que al modificar la Altura y luego la Resolución, nos volverá a modificar la Altura ya que la opción Restringir proporciones esta tildada. Vuelva a abrir la opción



de Propiedades de imagen y realice algunas otras modificaciones, observe siempre como se comportan las demás opciones cuando una es modificada.

..Resolución del monitor::

Cantidad de píxeles o puntos que se muestran por unidad de longitud en el monitor, normalmente se mide en puntos por pulgada (DPI). La resolución del monitor depende del tamaño del monitor y del ajuste de los píxeles. La mayoría de los monitores nuevos tienen una resolución de unos 72 DPI.

Comprender la resolución del monitor ayuda a explicar por qué el tamaño de visualización de una imagen en pantalla suele ser distinto del tamaño impreso. Los píxeles de la imagen se traducen directamente a píxeles del monitor.

::Modulo.1::Unidad.1.2:::.....:Ejercicio de configuración::

Modifique las medidas de su monitor haciendo un clic derecho sobre su escritorio o el fondo de su pantalla, luego Propiedades. Ir a la solapa de Configuración y modificar Resolución de Pantalla. Cuanto mayor sean las dimensiones de Ancho y Alto, menor se vera la imagen.

..Resolución de la impresora::

Número de puntos de tinta por pulgada (DPI) que generan las impresoras láser. La mayoría de las impresoras láser tienen una resolución de 600 DPI.

Las impresoras de inyección de tinta generan un spray de tinta microscópico, no puntos reales; sin embargo, la mayoría de estas impresoras tienen una resolución aproximada de 300 a 720 DPI.

..Tamaño de archivo::

Se mide en bytes, 1.000 = 1 kilobytes (KB), 1.000 KB = 1 megabytes (MB) y 1.000 MB = 1 gigabytes (GB). Influirá en él las dimensiones en píxeles de la imagen. La resolución de imagen llega a ser un compromiso entre la calidad de la imagen (datos) y el tamaño del archivo.

Los tamaños de archivo varían de forma considerable para las mismas dimensiones en píxeles según su formato y la profundidad de los bits de color, como así también la cantidad de capas y canales de una imagen afectan al tamaño del archivo.

Mas adelante veremos como diferentes extensiones trabajan con la información de la imagen, incluso algunos formatos como JPG comprimen considerablemente una imagen respetando su calidad.

..Acerca de la profundidad de bits::

La profundidad de bits, profundidad de píxel o profundidad de color, es la posibilidad de información de color que está disponible para mostrar en pantalla o imprimir cada píxel de una imagen. Mayor profundidad de bits significa más colores disponibles, representación del color más precisa en la imagen digital. Un píxel con una profundidad de bits de 1 tiene dos valores posibles: blanco y negro. Un píxel con una profundidad de bits de 8 tiene 2^8 o 256 valores posibles. Y un píxel con una profundidad de bits de 24 tiene 2^{24} o aproximadamente 16 millones de colores posibles.

En la mayoría de los casos, las imágenes Lab, RGB, escala de grises y CMYK contienen 8 bits de datos por canal de color. Esto se convierte en una profundidad de bits Lab de 24 bits (8 bits x 3 canales); una profundidad de bits RGB de 24 bits

(8 bits x 3 canales); una profundidad de bits de escala de grises de 8 bits (8 bits x 1 canal); y una profundidad de bits CMYK de 32 bits (8 bits x 4 canales).

::Modulo.1::Unidad.1.2:::.....:Ejercicio de configuración::

Modifique la Profundidad de color de su monitor haciendo un clic derecho sobre su escritorio o el fondo de su pantalla, luego Propiedades. Ir a la solapa de Configuración y modificar Calidad de Color.

::Modulo.1::Unidad.1.3:::.....:

La composición y sus elementos

Estudiaremos la composición como ubicar distintos elementos gráficos dentro de un espacio visual, combinándolos de tal forma que todos ellos sean capaces de poder aportar un significado para transmitir un mensaje claro.

En diseño definimos la composición como la disposición de elementos diversos para expresar una sensación o bien como la disposición de elementos para crear un todo satisfactorio que presente un equilibrio, un peso y una ubicación perfecta.

Todo mensaje gráfico se elabora por medio de una combinación coherente y estudiada de elementos visuales.

Algunas reglas básicas son

- Los situados a la derecha poseen un mayor peso visual y dan sensación de proyección y avance en la composición.

- Los situados a la izquierda retrotraen la composición y dan sensación de ligereza.

- La parte superior de la composición es la que posee mayor ligereza visual, en esta parte el peso de los elementos es mínimo.

- El borde inferior los elementos que ubiquemos tendrá un mayor peso.

Debemos saber a quien va dirigido, que margen geográfico y cultural va a cubrir nuestro mensaje.

Todos los elementos que componen la composición deben estar justificados.

Debemos hacer unos bocetos de la composición, cambiando la ubicación de elementos, colores, tamaño del cuerpo de texto.

..Proporciones::

Lo primero que tendremos que determinar es el área gráfica que vamos a utilizar. La más común es la rectangular en posición vertical (DIN-A4, 21x29,7 cm.)

Establecer que área ocuparan los elementos y que espacios quedarán ausentes de elementos, luego podemos combinar estos elementos dentro de un mismo espacio para crear composiciones alternativas.

Cada elemento tiene una función determinada dentro de la composición, por tanto la elección de tamaño, forma, o dimensión son fundamentales.

La proporción es una importante variante que influye en el modo en el que percibimos las cosas. Las formas angulares, alargadas y las formas ovales amplían el campo de visión. Las formas angulares cortas dan la impresión de ser más tímidas y humildes.

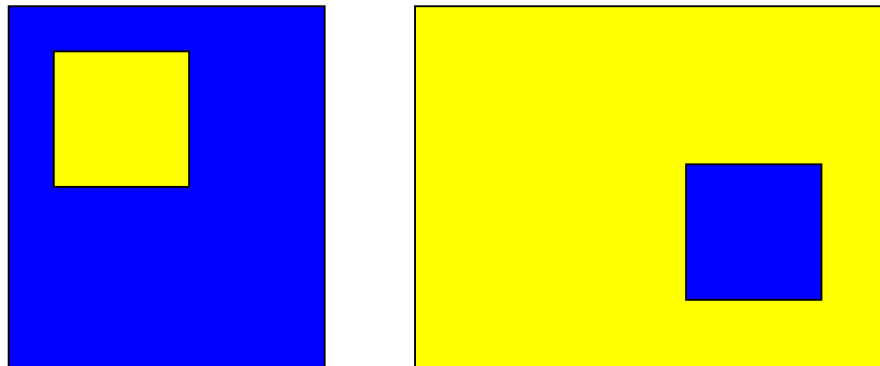
..Proporciones y simetría::

La proporción y la simetría suelen combinarse con las formas redondeadas puesto que las circulares son simétricas. Suelen ser menos potentes que las formas ovales, creando sensación de armonía, con suavidad y perfección.

El tamaño de un elemento en relación con el resto tendrá diferentes significados. Las formas grandes, altas o anchas, suelen ser percibidas como potentes o fuertes, mientras que las formas pequeñas, cortas o finas, nos parecen delicadas y débiles.

Diseño Grafico y Multimedia

Todos los elementos visuales tienen capacidad para modificarse y definirse unos a otros, este proceso se llama escala, en el caso del color es brillante o apagado en yuxtaposición con otros valores.



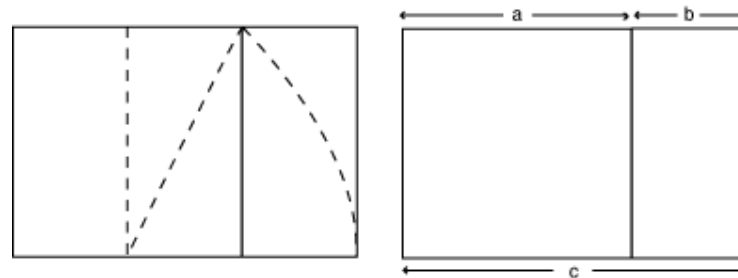
Estos cuadrados de igual dimensión pero con diferente color y en diferentes contextos, nos transmiten mensajes muy distintos. Su posicionamiento con respecto al contexto, el color de los elementos y las dimensiones de su ubicación modificará el contenido del mensaje.

Los colores claros son expansivos, mientras que los colores oscuros se contraen.

..La regla áurea::

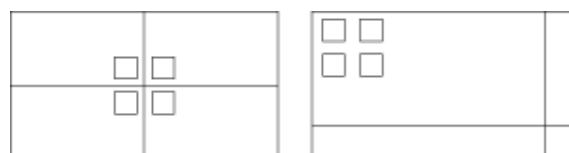
La medición universal es la propia medida del hombre, el tamaño medio de las proporciones humanas.

No hay una norma que nos indique la composición perfecta, pero existe una fórmula que permite dividir el espacio en partes iguales, para lograr un efecto estético agradable y muy eficaz. Esta teoría se denomina "La regla Áurea".



Sección Aurea / Rectángulo áureo

La creó Vitruvio, la autoridad romana en arquitectura, quien ideó un sistema de cálculo matemático de la división pictórica, para seccionar los espacios en partes iguales y así conseguir una mejor composición. Se basa en el principio general de contemplar un espacio rectangular dividido, a grandes rasgos, en terceras partes, tanto vertical como horizontalmente. Se llega a la proporción $a:b = c:a$. Al ubicar elementos de diseño en una de estas líneas, se cobra conciencia del equilibrio creado entre estos elementos y el resto del diseño.



Diseño Grafico y Multimedia

..Factor equilibrio::

El concepto de equilibrio parte de nuestra percepción en relación con nuestra anatomía, nos lleva a interpretar la ubicación de pesos, magnitudes, masas y volúmenes en relación con nuestro propio concepto de simetría humana.

Tipos de equilibrio.

La utilización más eficaz de los mecanismos de la percepción visual consiste en identificar claves visuales en un sentido o en otro, en equilibrio o en desequilibrio, fuertes o débiles.

La manera de medir el peso de las formas y líneas del diseño es, analizando la importancia visual de estos dentro de nuestra composición. Existen dos tipos de equilibrio: el equilibrio simétrico se produce cuando encontramos igualdad de peso y tono en ambos lados de nuestra composición, y el equilibrio asimétrico se produce cuando no existen las mismas dimensiones en ambos lados, de todos modos siempre debe existir el equilibrio entre los elementos.



El equilibrio que crea la simetría es un factor importante de la forma en que evaluamos el atractivo visual de un objeto. La simetría transmite orden y alivia la tensión; la asimetría crea agitación y tensión consiguiendo romper la monotonía.

También podemos referirnos al equilibrio como equilibrio formal y equilibrio informal.

El equilibrio formal busca un centro óptico dentro del diseño. Reflejará estabilidad, calma y estatismo, no supone una composición muy audaz.

El equilibrio informal está altamente cargado de fuerza gráfica y dinamismo. Prescinde de la simetría, y el equilibrio se consigue sobre la base de contraponer y contrastar los pesos visuales de los elementos, buscando diferentes densidades tanto formales como de color que consigan armonizar visualmente dentro de una asimetría intencionada.

Para conseguir una declaración visual válida debemos decidirnos por el contraste o por la armonía. El área intermedia entre una técnica u otra es confusa y poco clara, debemos evitarla.



..Contraste o Armonía::

Cuando elegimos el camino de la armonía, estamos eligiendo soluciones más sencillas de establecer. La excesiva armonía de nuestro diseño puede generar aburrimiento y no despertaremos sorpresa.

El contraste nos permite excitar y atraer la atención del receptor, dramatizar mediante la utilización de diferentes contrastes, dar un mayor significado a la comunicación que estemos articulando e incluso dar un aspecto más dinámico a nuestro diseño.

El contraste es una herramienta esencial para producir y controlar diferentes efectos visuales.

Diseño Grafico y Multimedia

Contraste

Una obra de arte es una composición de tensiones y resoluciones, de equilibrios y desequilibrios.

El contraste puede conseguirse a través de múltiples articulaciones:

Contraste de tono. Utilización de tonos muy contrastados, claridad-oscuridad, establecen el contraste tonal.

Contraste de colores. El tono tiene mayor fuerza que el propio color en el establecimiento del contraste. Dentro de las dimensiones del color, el matiz, el tono y el croma, el tono domina.

Contraste de contornos: Los contornos irregulares llaman más la atención. Una forma abstracta atrae mucho más la atención que una forma geométrica.

Contraste de escala: Utilizando elementos a diferentes escalas de las normales, o la utilización de proporciones irreales. Creando una percepción inusual y dramatizamos la percepción del elemento.

En cuanto al factor de tensión y ritmo, veremos que la tensión otorga fuerza y dinamismo al diseño. Caminos para reflejar tensión:

- Método sugestivo, consiste en dirigir la mirada a un punto concreto, por medio de otros elementos.
- Método rítmico, consiste en aprovechar la tendencia que tiene el ser humano en completar secuencias de elementos.
- Método mecánico, consiste en dirigir la atención del receptor de una forma obligada.

El factor de ritmo se produce cuando encontramos una repetición secuencial de un conjunto de elementos.

::Modulo.1::Unidad.1.3:::Ejercicio.1::

En un documento de Page Maker realice una composición utilizando el siguiente texto.

Fragmento de una carta escrita por Macedonio Fernández a Jorge Luis Borges en 1938.

“Tienes que disculparme no haber ido anoche. Soy tan distraído que iba para allá y en el camino me acuerdo de que me había quedado en casa. Estas distracciones constantes son una vergüenza y me olvido de avergonzarme también.”

Utilice para la composición diferentes volúmenes, proporciones, simetría y color.

El desarrollo de este ejercicio lo encontrará en el Anexo de Solución de Ejercicios del Modulo I.

A continuación una guía para poder desarrollar este ejercicio.

Abrir Programa

Archivo > Nuevo.

Definir Tamaño, Carta.

Dimensiones 215,9 y 279,4 mm.

Orientación Alta o Apaisada, a elección.

Simple Cara.

Numero de Paginas 1.

Numero de Pagina Inicial 1.

Márgenes por defecto.

Resolución 300 DPI.

Archivo > Guardar como. Defina un nombre y guarde periódicamente.

Ventana > Mostrar Herramientas. Para Visualizar esta ventana.

Ventana > Mostrar Paleta de control. Para Visualizar esta ventana.

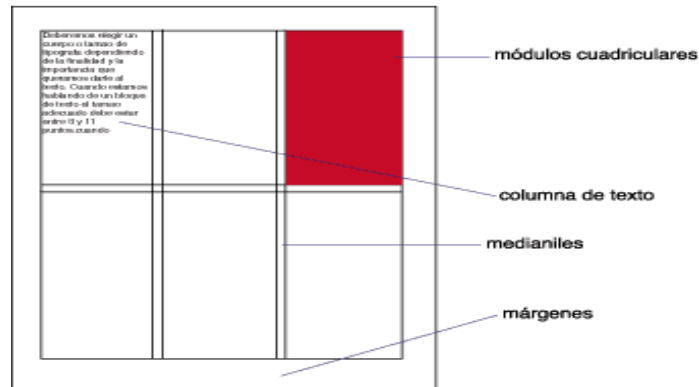
Ventana > Mostrar Colores. Para Visualizar esta ventana.

Diseño Grafico y Multimedia

texto de señales creadas por la abundancia de las formas de las letras, trazos ascendentes y descendentes y formas irregulares

..Cuadrícula tipográfica::

Las dos unidades de medidas básicas en tipografía son la pica y el punto. Seis picas o 72 puntos equivalen a una pulgada; doce puntos equivalen a una pica.



La cuadrícula tipográfica organiza los elementos de una página y unifica el diseño. Las cuadrículas tipográficas estándar poseen líneas de contorno, módulos cuadrículados, columnas de texto, medianiles (espacio en blanco entre dos columnas de texto) y márgenes.

Cuando comenzamos con el diseño de una retícula debemos comenzar por los elementos más pequeños y a partir de ahí hacer una progresión ascendente y congruente. Debemos establecer el interlineado (o espacio entre líneas = suma entre el cuerpo y la interlínea) del tipo más pequeño que utilizemos en nuestro diseño.

..La legibilidad de la tipografía::

El primer objetivo es que el texto sea legible.

Debemos escoger caracteres que sean abiertos y bien proporcionados, con regularidad en los tipos y con remates clásicos. Los caracteres que contienen afectaciones estilísticas o irregularidades son más adecuados para textos cortos o titulares.

También debemos tener en cuenta el cuerpo con el que trabajaremos, la longitud de la línea o el interlineado. En un bloque de texto el tamaño idóneo debe estar entre 8 y 11 puntos.

Como regla podemos establecer entre sesenta a setenta caracteres por línea y en cuanto al interlineado debe ser aproximadamente un 20% mayor que el tamaño de la fuente.

Tradicionalmente se ha utilizado el track para alterar la densidad visual del texto, este ajuste actúa globalmente sobre toda la tipografía y depende del tamaño de los caracteres; como regla general, cuanto más grande sea el cuerpo más apretado debe ser el track.

El kern se utiliza para ajustar el espacio entre algunos pares de caracteres cuando llaman la atención por estar demasiado juntos o separados, normalmente en cuerpos grandes. Ambos se miden en unidades relativas al tamaño en puntos de los caracteres.

..Formas de alineación::

El texto puede alinearse de cinco formas distintas: alineado a la izquierda, alineado a la derecha, justificado, centrado o asimétrico.

Alineado a la izquierda es el más natural y recomendable para textos largos. Esta es posiblemente la forma de alineación de textos que resulta más legible.

Alineado a la derecha va en contra del lector porque es difícil encontrar la nueva línea. Adecuado para un texto que no sea muy extenso.

Texto justificado puede ser muy legible si el diseñador asegura que el espacio entre letras y palabras sea uniforme y los molestos huecos llamados "ríos" no interrumpen el curso del texto.

Alineaciones centradas dan al texto una apariencia muy formal y son adecuadas cuando se usan mínimamente.

Alineaciones asimétricas para romper
el texto en unidades de pensamiento lógicas,
o para dar a la página un aspecto más expresivo.

..Color en la tipografía::

A la hora de elegir el color debemos tener en cuenta la legibilidad. La combinación más utilizada y legible es tipos negros sobre papel blanco.

Se deben tener en cuenta las propiedades del color: tono, valor e intensidad; y determinar el contraste apropiado entre las letras y su fondo.

Suavizar o acentuar uno de los tonos haciendo que su valor pase a ser claro u oscuro, puede llegar a ser una solución aceptable, como así también trabajar con colores que en el círculo cromático no estén directamente enfrentados ni demasiado próximos, que difieran en valor e intensidad.

..Espaciado::

El espaciado entre letras, palabras y líneas afecta al tipo y al color. Las palabras parecen de un tono más luminoso si las letras están más separadas.

Cuando el tipo se coloca sobre un fondo texturado, debemos asegurarnos que esté muy contrastado. Cuando se combinan con fotografías, debe buscarse un espacio liso dentro de la foto, buscar un gran contraste entre el color tipográfico y el fondo o insertarlo en un fondo superpuesto.

Si la letra es demasiado pequeña o demasiado fina, existen posibilidades de que los puntos de la imagen invadan los tipos y alteren su legibilidad. Si el contraste de colores no basta por sí solo para destacar el tipo sobre el fondo, pueden añadirse perfiles y sombras.

Algunas reglas para tener en cuenta a la hora de elegir combinaciones de color adecuadas para texto y fondo:

Fuertes contrastes de tono (cálidos y fríos).

Contrastes de valor (luminosos y oscuros)

Contrastes de saturación (vivos y apagados).

El contraste de valor es crucial y las letras oscuras sobre fondo claro altamente efectivas.

..Armonía::

Sugerencias para lograr armonía de colores en un diseño:

- Emplear sólo unos cuantos colores y escoger uno como dominante.
- Elegir tonos con características en común, como ser colores análogos o complementarios.

Diseño Grafico y Multimedia

- No usar colores demasiado vivos: mezclar con variantes de tono claras y oscuras. Generar niveles de color o profundidad.
- Combinar colores acromáticos con tonos puros y colores claros y oscuros.
- Partir de los esquemas básicos de color y trabajar sobre ellos.

..Legibilidad::

Resumen de algunas normas para la correcta legibilidad de los tipos:

- Las letras redondas y minúsculas suelen ser las más legibles.
 - Dar importancia a la separación entre letras y palabras.
 - En la separación entre letras tener en cuenta especialmente las mayúsculas y sobre todo en rotulación.
 - Cuidar relación tamaño de letra y distancia de lectura. Cartel observado a 10 metros, altura de al menos 2,5 cm. ; valla publicitaria a 60 metros altura de al menos 15 cm.
 - La tipografía debe diseñarse de forma que sea de agradable lectura y esté íntimamente relacionada con el objetivo del mensaje y con el público al que va dirigido.
 - La tipografía como elemento gráfico, está sujeta a las normas de la teoría del color y a las normas generales que aplicamos en el diseño.
- Según algunos estudios, la letra más legible es la negra sobre fondo amarillo.

..Nociones sobre hipertextos Multimediales::

Quien incorporo el termino "hipertexto" al campo de la informática fue Theodor Nelson (1960) aplicado a la escritura no lineal y la posibilidad de diseñar un sistema (dispositivo informático) que imitara la capacidad asociativa del pensamiento humano.

Propiedades básicas:

Conexiones entre diferentes nodos de información; expansión continua, útil para que los usuarios incluyan sus ideas; presenta estrategias para incluir documentos dentro de otros en una construcción progresiva conservando la identidad de las partes según la proveniencia.

Crea múltiples vías para que los lectores puedan decidir su propia secuencia de presentación, basada en sus estilos preferidos de lectura y los requerimientos particulares de información (Theodor Nelson; 1974, 1981).

Los lectores no están restringidos a seguir la estructura de la materia en cuestión o la lógica de la secuencia con que el autor concibió el tema. En consecuencia es el texto el que debe acomodarse al lector haciendo más personal y significativa la lectura.

Los elementos a los que se asocia son, la no secuencialidad, la navegabilidad, la representación de conocimiento (de contenidos o de expertos), la representación de la interacción y la presentación estética de los contenidos. Al incorporar video y sonido hablamos de Multimedialidad.

La conexión electrónica hipertextual (multimedial) reconfigura nuestras nociones y experiencias tanto de autor-escritor como de lector. La forma como se presenta la información incide en la manera como nos relacionamos con ésta.

Según George Landow, existe en la hipertextualidad una materialización de ideas y de teorías que se vienen desarrollando desde una perspectiva crítica. La necesidad de abrir espacios efectivos de participación, rompiendo con las centralidades y jerarquías, con los discursos unilaterales y autoritarios, con las relaciones entre los que hacen y los que consumen, entre los que son autores y los lectores.

La visión del hipertexto como investidura democrática depende de la posibilidad de acceso y participación. La democratización de la que nos habla George Landow, se refiere a la efectiva participación

Diseño Grafico y Multimedia

::Modulo.1::Unidad.1.4:::::::::::Ejercicio.1::

En este ejercicio crearemos una Pagina Maestra, un Estilo, y definiremos Cajas de Texto, poniendo en practica los que hemos visto en Tipografías, Colores, Espaciado, Legibilidad y Armonía.

El desarrollo de este ejercicio lo encontrará en el Anexo de Solución de Ejercicios del Modulo I.

A continuación una guía para poder desarrollar este ejercicio.

Abrir Programa.

Archivo > Nuevo.

Definir Tamaño, Carta.

Dimensiones 215,9 y 279,4 mm.

Orientación Alta o apaisada, a elección.

Simple Cara.

Numero de Paginas 1.

Numero de Pagina Inicial 1.

Márgenes por defecto.

Resolución 300 DPI.

Archivo > Guardar como. Salvar el documento periódicamente.

..Crear Pagina Maestra::

Ventana > Mostrar Paginas Maestras.

Clic en el botón de maestra nueva (📄) en la parte inferior de la paleta.

Defina un nombre e indique si desea una sola página o doble página.

Especifique los márgenes, el número de columnas y el espacio entre columnas.

Haga clic en Aceptar.

..Crear Estilo::

Ventana > Mostrar estilos.

Clic en el botón de estilo nuevo (📄) de la parte inferior de la paleta.

Escriba un nombre y seleccione Basado en Ninguno.

Clic en Aceptar.

Car Especificaciones de carácter y selección de atributos.

Par Especificaciones de párrafo y selección de atributos.

Tabuladores para ajustar los tabuladores y sangrías.

Sep para separar palabras y definir separación en párrafos.

..Crear Bloque de Texto::

Seleccione la herramienta de texto.

Clic donde desee insertar el texto.

Arrastre un área rectangular para definir el ancho que ocupara el texto.

Escriba el texto.

..Crear Marco de Texto::

Cualquier objeto puede convertirse en un marco, o bien puede usar una herramienta de marcos para crear uno.

Un marco se convertirá en marco de texto o de gráficos según el contenido añadido. Si añade un gráfico no podrá incluir texto a menos que elimine el gráfico.

Diseño Grafico y Multimedia

- El ancho o alto no cambiará si añade o elimina texto.
- Dibuje un marco nuevo con una herramienta de marcos.
- Para añadir texto a un marco:
- Seleccione la herramienta de texto y escriba o pegue texto.

::Modulo.1::Unidad.1.5:.....

Introducción a Adobe Photoshop

En este punto de la Unidad 1 haremos una introducción practica al Programa Adobe Photoshop que utilizaremos para la Edición de Imágenes. Este Programa nos permitirá trabajar con nuestras imágenes modificando sus propiedades, dimensiones, tamaño en pantalla, de impresión, su resolución y formato, como así también aplicarles filtros y efectos.

A continuación una guía sobre la descripción de su barra de herramientas y las operaciones básicas.

Abrir el Programa

Abrir la imagen en el programa desde Archivo > Abrir.

O abrir un archivo nuevo. Archivo > Nuevo.

Definir Nombre, Ancho, Alto, Resolución y Modo.

Ventana > Mostrar Herramientas. Si no visualiza la paleta de herramientas.

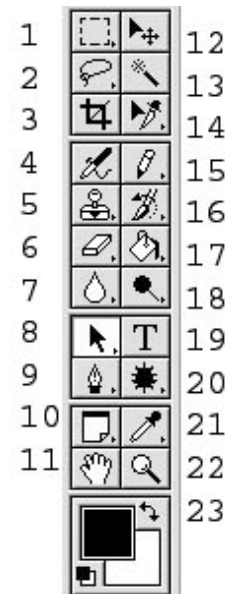
Ventana > Mostrar Capas. Si no visualiza la ventana de Capas.

Mantenga ambas ventanas visibles.

Todas las herramientas que en su ángulo inferior derecho tienen una flecha al hacer clic derecho despliegan un menú de variantes de la misma herramienta.

Cada herramienta trabajarla junto con la Ventana de Opciones.

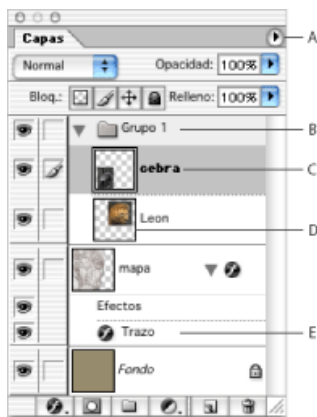
1. Marco de Selección.
2. Lazo. Para selecciones poligonales.
3. Recortar.
4. Aerógrafo.
5. Tampón de Clonar. Junto con Alt selecciona y copia.
6. Borrador. Actúa aplicando color de fondo.
7. Desenfocar.
8. Selección de trazado.
9. Pluma. Para crear imágenes con nodos.
10. Notas
11. Mano.
12. Mover. Actúa sobre las capas.
13. Varita mágica. Para seleccionar por asociación.
14. Sector.
15. Pincel.
16. Pincel de historia.
17. Pintura. Pinta sectores seleccionados.
18. Sobreexponer.
19. Texto. Todo respecto a Texto y tipografía.
20. Trazado poligonal.
21. Cuentagotas. Selecciona un color como frontal.
22. Zoom. Acercamiento a la imagen. Junto con Alt Alejamiento.
23. Color frontal / fondo.



..Usar la Paleta Capas::

Permite crear, ocultar, mostrar, copiar y eliminar capas.

Diseño Grafico y Multimedia



Paleta Capas

- A. Menú de la paleta Capas
- B. Conjunto de capas
- C. Capa
- D. Miniatura de capa
- E. Efecto de capa

En la paleta de Capas veremos que la imagen que abrimos nos figura con el nombre de fondo, esto significa que dentro de la composición tendrá propiedades de fondo y esto limitara algunas acciones que podamos necesitar, por lo tanto es necesario que Dupliquemos esta Capa, de esta manera se comportara como una Capa común. Para esto haga clic derecho sobre la Capa Fondo y seleccione Duplicar Capa, acepte el siguiente menú de dialogo y elimine la Capa Fondo, también con clic derecho, eliminar Capa.

menú de dialogo y elimine la Capa Fondo, también con clic derecho, eliminar Capa.

..La paleta Historia::



Utilizamos la paleta Historia para volver a un estado anterior de una imagen, para eliminar un estado de una imagen y para crear un documento a partir de un estado o una instantánea. Es una de las herramientas más importantes ya que nos permite volver a algún paso anterior de la Imagen. El contenido se borra cuando cerramos o abrimos un archivo.

Paleta

Historia

- A. Fija el origen del pincel de historia
- B. Miniatura de una instantánea
- C. Estado de historia
- D. Regulador de estado de historia

Para volver a un estado anterior de una imagen, Haga clic en el nombre del estado. Arrastre el regulador hacia arriba o hacia abajo hasta un estado diferente.

Para eliminar uno o más estados de la imagen, Haga clic en el nombre del estado y arrastre el estado hasta la Papelera.

Para crear un documento a partir del estado arrastre un estado o una instantánea hasta la opción Nuevo documento.

Es importante ir realizando copias de seguridad de los diferentes estados de un trabajo o desarrollo.

..Guardar::

Archivo > Guardar. Nombre, ubicación y formato actuales.

Guardar un archivo modificando el nombre y la ubicación

Archivo > Guardar como.

Introduzca un nombre de archivo y seleccione una ubicación para el mismo.

Clic en Guardar.

Para guardar un archivo con un formato de archivo distinto:

Archivo > Guardar como. Seleccione un formato del menú de formatos.

Especifique un nombre de archivo y una ubicación.

Clic en Guardar.

..Guardar como GIF::

Diseño Grafico y Multimedia

Para imágenes RGB, de color indexado, de escala de grises o imágenes en modo de Mapa de bits directamente en formato GIF.

Archivo > Guardar como y seleccione CompuServe GIF en la lista de formatos.
Especifique un nombre de archivo y una ubicación,
En imágenes RGB, aparecerá el cuadro de diálogo Color indexado.

..Guardar como JPEG::

Para imágenes CMYK, RGB y de escala de grises, mantiene la información de color de una imagen RGB ya que comprime el tamaño descartando datos selectivamente.

Archivo > Guardar como y seleccione JPEG en la lista de formatos.
Especifique un nombre de archivo y una ubicación
Seleccione la calidad de imagen

..Guardar como TIFF::

TIFF es un formato flexible de imágenes de mapa de bits que admiten todas las aplicaciones de pintura, edición de imágenes y diseño de páginas.

Archivo > Guardar como y seleccione TIFF en la lista de formatos.
Especifique un nombre de archivo y una ubicación
Seleccione un método de compresión.

Si tiene pensado abrir el archivo TIFF en una aplicación distinta de Photoshop, se recomienda la compresión LZW.

Seleccione Guardar transparencia si desea preservar las transparencias cuando el archivo se abre en otra aplicación.