

:::::Módulo II:::::.....

El Módulo II esta conformado por la Unidad 2 y 3. En la Unidad 2 veremos Aplicaciones e Imágenes vectoriales comparándolas con las de Mapa de Bits. En la unidad 3 nos introduciremos en la parte practica y desarrollaremos una serie de Diseños Editoriales aplicando todo los conocimientos vistos en el Modulo I.

La idea de este Modulo es aplicar los conocimientos incorporados en el Modulo I, en cuanto a elementos Compositivos a Desarrollos de Diseño Grafico y Editoriales.

Al finalizar los Ejercicios de este Modulo el alumno podrá manejar las Herramientas y los Elementos del Diseño, como así también las operaciones Básicas de Programas que actualmente se utilizan en el ámbito Editorial.

Módulo II

Unidad 2. Aplicaciones Vectoriales.

1. Vector y Mapa de Bits
2. La Bidimensión y la Tridimensión
3. Creación de una imagen a partir de nodos

Unidad 3. El Diseño Editorial.

1. Introducción al Diseño
2. El formato
3. Paletas de Colores
4. Graficadores y Editores
5. Resolución y Formateo de Imágenes
6. Acerca de la Impresión
7. Técnicas de Impresión
8. Desarrollos de Diseño Grafico y Editorial

Introducción:

En este Modulo veremos las diferencias que existen entre las Imágenes Vectoriales y los Mapas de Bits partiendo de cómo se componen ambas y que propiedades las caracterizan, elaboraremos imágenes con nodos para las vectoriales y trabajaremos las diferentes paletas de colores.

Terminaremos de ver algunos conceptos vistos en el Modulo 1 relacionados al Diseño, a la formación de las Imágenes Digitales, a la modificación de todos sus componentes y los diferentes formatos y características.

Trabajaremos con los archivos de Imágenes y todas sus variantes en cuanto al color, su aplicación y técnicas de Impresión.

Por ultimo desarrollaremos una serie de Diseños aplicando todo lo visto en cuanto a composición.

Objetivos:

Al finalizar el módulo el alumno será capaz de manejar los conceptos y elementos que componen la imagen en lo Conceptual y Practico, conociendo y pudiendo desarrollar Diseños aplicando componentes Plásticos y conociendo cada uno de los elementos que componen una Imagen Digital. Pudiendo manejar las herramientas básicas del Diseño Editorial.

Nos encontraremos con una serie de Ejercicios que nos permitirán aplicar y fijar los conceptos incorporados. La solución de los mismos la pueden encontrar en el Anexo Solución de Ejercicios del Modulo II.

Diseño Grafico y Multimedia

::Modulo.2::Unidad.2.1:::

Vector y Mapa de Bits

En esta Unidad veremos las diferencias que existen entre las Imágenes Vectoriales y los Mapas de Bits partiendo de cómo se componen ambas y que propiedades las caracterizan, elaboraremos imágenes con nodos para las vectoriales y trabajaremos las diferentes paletas de colores.

Realizaremos una serie de Ejercicios que nos permitirán aplicar y fijar los conceptos incorporados. La solución de los mismos la pueden encontrar en el Anexo Solución de Ejercicios del Modulo II.

..Imágenes de mapa de bits y gráficos vectoriales::

Los gráficos se dividen en dos categorías: mapas de bits y vectores. Comprender la diferencia entre las dos categorías facilita la creación, edición e importación de las ilustraciones.

Las imágenes de mapa de bits se denominan técnicamente imágenes rasterizadas y usan una cuadrícula de colores conocidos como píxeles para representar las imágenes. A cada píxel se le asigna una ubicación y un valor de color específicos. Una imagen de mapa de bits se compone de un mosaico de píxeles en dicha ubicación. Al trabajar con imágenes de mapa de bits, se editan los píxeles, en lugar de los objetos o las formas.

Las imágenes de mapa de bits pueden representar degradados sutiles de sombras y color, estas imágenes dependen de la resolución ya que contienen un número fijo de píxeles. Pueden perder detalle y mostrar bordes irregulares si se modifica el tamaño en pantalla o se imprimen en una resolución inferior a la que se crearon.

Los gráficos vectoriales se componen de líneas y curvas definidas por objetos matemáticos. Los vectores describen una imagen de acuerdo a sus características geométricas. No dependen de la resolución se pueden escalar a cualquier tamaño e imprimir en cualquier resolución sin pérdida de detalle ni claridad. Son la mejor opción para representar gráficos que requieren líneas nítidas que puedan escalarse.

::Modulo.2::Unidad.2.2:::

La Bidimensión y la Tridimensión

Siempre que trabajamos con imágenes en un monitor, un impresora o incluso al realizar un trabajo sobre un soporte como puede ser una hoja o un lienzo, estaremos trabajando con dos dimensión (ancho y alto) es decir con Imágenes Bidimensionales. Sobre esta imagen en dos dimensiones podemos crear la ilusión de la tercera dimensión y lograr la idea de profundidad. Para lograr este efecto utilizaremos la técnica de la perspectiva.

La Perspectiva es el "Arte de representar en una superficie los objetos, tal como aparecen a la vista". En una superficie o plano sólo se pueden dar dos dimensiones: alto y ancho. La tercera dimensión, la profundidad, sólo es posible representarla virtualmente "engañando a las facultades del plano" bajo un efecto óptico en el que toma un papel fundamental la combinación del volumen de los elementos con el "volumen del espacio". La sensación de volumen en el plano se consigue trazando líneas que definen la tercera dimensión.

Al representar un motivo irregular hemos de tener en cuenta lo siguiente:

Fijar la escala de valores.

Establecer el punto de fuga.

Aplicar la escala de valores que hayamos decidido para el plano.

Diseño Grafico y Multimedia

En lo que se refiere a archivos de imágenes veremos que la tercera dimensión, la profundidad se refiere a la paleta de color de la Imagen, será esta la que brinda a cada píxel una mayor posibilidad de elección de color.

::Modulo.2::Unidad.2.2:::Ejercicio.1::

El objetivo de este ejercicio es poder observar como a medida que se va restringiendo la paleta de colores de la Imagen la misma pierde Profundidad convirtiéndose de a poco en una imagen plana. Guarde las diferentes imágenes y realice un análisis de las diferentes opciones.

Para esto debe llevar a cabo los siguientes pasos:

Abrir el Photoshop.

Archivo > Abrir. Seleccione la Imagen Musique.jpg (de Henri Matisse) de la carpeta Imágenes.

Imagen > Modo > Color Indexado. Para cambiar la Paleta. Seleccione Paleta Local (Selectiva) de 256 colores.

Archivo > Guardar como. Otorgue un nombre y seleccione Formato .GIF (CompuServe GIF).

Con ese archivo aun abierto ir a Imagen > Modo y seleccionar RGB. La imagen cambiará su paleta de colores nuevamente a RGB.

Imagen > Modo > Color Indexado. Para cambiar la Paleta. Seleccione Paleta Local (Selectiva) de 200 colores.

Archivo > Guardar como. Otorgue un nombre y seleccione Formato .GIF (CompuServe GIF).

Repita estos pasos modificando la cantidad de colores de la Paleta de Color Indexado con los valores de 150, 100, 50. Guarde los Archivos con Diferentes Nombres y siempre con formato GIF.

Abra las Imágenes y analice las diferencias que existen entre ellas teniendo en cuenta como influye la Paleta de Colores en los efectos y en la Imagen y los diferentes tamaños de los archivos.

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

::Modulo.2::Unidad.2.3:::Creación de una imagen a partir de nodos

Creación de una imagen a partir de nodos

..Imágenes vectoriales::

Dibujar implica crear formas que se definen como objetos geométricos (también llamados objetos vectoriales). Si dibuja un círculo con la herramienta Elipse, el círculo queda definido por un radio, una ubicación y un color específicos. Puede seleccionar rápidamente el círculo entero y moverlo a una nueva ubicación o puede modificar el contorno de éste para distorsionar su forma.

Ventajas de trabajar con formas:

Las formas están orientadas a objeto: puede seleccionar, redimensionar y mover una forma, y modificar el contorno (denominado trazado) y los atributos de ésta (por ejemplo, el grosor de línea, el color de relleno y el estilo de relleno).

Las formas son independientes de la resolución. Mantienen los bordes nítidos cuando se redimensionan.

::Modulo.2::Unidad.2.3:::Ejercicio.1::

En este ejercicio crearemos una imagen vectorial a partir de una imagen de Mapa de Bits, luego compararemos los resultados y estableceremos en que momento debemos emplear cada una de estos formatos de imagen.

A continuación una guía para poder desarrollar este ejercicio.

Abrir el Photoshop.

Archivo > Abrir. Seleccione la imagen Icarus.jpg (de Henri Matisse) de la carpeta imágenes.

Antes de comenzar ir a Capa > Nuevo > Capa. De esta manera creara una capa nueva evitando realizar cambios en la capa de la Imagen Original.

Seleccione la Herramienta Pluma.

Ubique el puntero sobre el borde de la figura negra y haga clic, verá que se dibuja un nodo, efectúe distintos nodos alrededor del contorno de la figura negra, a medida que contornea la figura modifique los nodos hasta terminar el dibujo, al realizar todo el contorno y querer unir el primer nodo con el ultimo verá que junto a la pluma del puntero aparece una figura de pequeño círculo, esto significa que al hacer clic la firma del contorno se cerrara, de este modo ha quedado terminado el contorno de la imagen.

Presionando el botón derecho sobre la herramienta pluma seleccione Añadir o Eliminar punto de Ancla según lo desee.

Utilice la flecha negra de Selección de elemento de Trazado para mover el contorno.

Elija la herramienta Selección de Trazado y sitúe el puntero sobre el contorno, luego presione el clic derecho, del menú desplegable seleccione Rellenar Trazado, especifique las opciones y aplique. El contorno se rellenará del color que este seleccionado como Color Frontal. En caso de querer elegir otro color utilice el Gotero y tome la muestra que desee, como ser en este caso el Azul del Fondo.

Diríjase a la herramienta de Balde y pinte el Fondo de Azul.

Bien ya realizamos el Trazado de Contorno y le aplicamos un relleno de color Negro, luego pintamos el Fondo de Azul. Ahora realizaremos las demás figuras y las pintaremos.

Primero debemos hacer clic sobre el ojo que figura junto a la capa Activa, en la que estamos trabajando, de esta manera se hará NO visible y nos permitirá poder ver la capa de abajo.

Repetiremos los pasos anteriores para realizar los contornos de las figuras Amarillas y el punto Rojo, no olvidar seleccionar el color con el gotero antes de Rellenar el Trazado.

Al finalizar realizar clic derecho sobre la capa que quedo de fondo, la de la imagen original y eliminar de modo que en el archivo nos quede solo la capa que hemos creado nosotros con la copia de la imagen.

Una vez que hallamos finalizado la imagen la guardaremos como GIF con una paleta exacta, es decir que tomará automáticamente la paleta que tiene.

Realizar una comparación de resultados de ambas imágenes, la de extensión JPG y la de extensión GIF.

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

::Modulo.2::Unidad.3.1:::

Introducción al Diseño

En esta Unidad terminaremos de ver algunos conceptos relacionados al Diseño, a la formación de las Imágenes Digitales, a la modificación de todos sus componentes y los diferentes formatos y características.

Trabajaremos con los archivos de Imágenes y todas sus variantes en cuanto al color, su aplicación y técnicas de Impresión.

Por último desarrollaremos una serie de Diseños aplicando todo lo visto en cuanto a composición.

Realizaremos una serie de Ejercicios que nos permitirán aplicar y fijar los conceptos incorporados. La solución de los mismos la pueden encontrar en el Anexo Solución de Ejercicios del Modulo II.

..Diseño editorial y publicitario::

El Diseño Grafico incluye al Editorial y al Publicitario.

Diseño Editorial: composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros. Diseño Publicitario como forma de presentar, promocionar o anunciar, un producto o servicio.

Algunas características a tener en cuenta

Producto:

Diseño Editorial: Debemos saber que contenido vamos a diseñar y el tipo de publicación.

Diseño Publicitario: Debemos conocer el producto, para transmitir sus características, ventajas y novedades.

El público o consumidor:

Diseño Editorial: Debemos conocer a quien va dirigida la publicación. Los elementos y rasgos de la composición serán en función del público destinatario.

Diseño Publicitario: Debemos realizar un estudio del público al que va dirigido, la base para crear un buen diseño es ser capaz de transmitir las características o atributos del producto de la forma más clara posible.

Medios:

Diseño Editorial: Debemos conocer el medio en el que trabajaremos ya que cada uno tiene sus propias características en cuanto a formato, composición, contenido de las páginas, e incluso jerarquía de los elementos.

Diseño Publicitario: Dependiendo del producto y el medio en el que será publicado un anuncio será más eficaz su publicidad. Cada medio tiene sus propias características en cuanto a formato, composición, contenido de las páginas, e incluso jerarquía de los elementos.

Competencia:

Diseño Editorial y Diseño Publicitario: Debemos evaluar nuestro trabajo conociendo y reflexionando sobre algunos puntos de la competencia. Los factores que determinan una buena comunicación deben formar un conjunto coherente y funcional.

..Imágenes y publicidad::

La percepción del mensaje publicitario se realiza a través de diferentes formas de comunicación, como son: la comunicación verbal (que transmite el mensaje mediante las diferentes frases y las palabras del mismo) y la comunicación no verbal (gestos, símbolos, imágenes).

Barthes analiza el conjunto de la significación del mensaje, a través de sus palabras e imágenes. Distinguiendo tres tipos de mensajes diferentes: el mensaje lingüístico; el mensaje icónico codificado y el mensaje icónico no codificado.

Diseño Grafico y Multimedia

1. El mensaje lingüístico, formado por un componente escrito o auditivo.
2. El mensaje icónico codificado, constituido elementos de las figuras que se traducen en un significado de carácter cultural.
3. El mensaje icónico no codificado, comprende el mensaje transmitido por los objetos reales de la situación que se expone.

La componente lingüística permite atribuir al mensaje icónico uno de los sentidos posibles, este se efectúa en dos niveles, según componente icónico codificada o no codificada. Identificando los objetos y guiando la interpretación del mensaje icónico. Se origina en el primer caso una "denotación", el significado se establece de forma automática y universal. En el segundo caso, tiene lugar una "connotación", una serie de evocaciones, a través de recuerdos o ideas, en un determinado sentido, pero con interpretación múltiple.

El anuncio está constituido por el conjunto de frases, símbolos, colores o sonidos que, combinados adecuadamente, deben comunicar con claridad y rapidez la evocación deseada.

::Modulo.2::Unidad.3.2::
El Formato

..Formatos en diseño Editorial::

Definiremos el formato como el tamaño del área que tenemos para realizar una composición.

La composición o ubicación de los elementos, deberá hacerse en coherencia con el formato.

Un aspecto que debemos tener en cuenta dentro de los formatos es el margen.

Los formatos se pueden dividir en diferentes estructuras:

Formatos de una columna, suele emplearse para libros , mostrando solo texto, una imagen acompañada de texto, o solo imagen.

Formatos de dos columnas, para combinar textos e imágenes.

Formatos de tres columnas, muchas posibilidades con respecto a la combinación de imágenes y textos de diferentes tamaños.

Formatos de cuatro columnas, en periódicos y revistas, facilita la composición con mucho texto. Tener en cuenta el tamaño de las columnas, condicionará el tamaño de la tipografía.

..Formatos en diseño Publicitario::

Existen diferentes formatos en los que podemos presentar la publicidad en una revista, periódico u otras publicaciones: página completa, doble página, media página, faldón y módulo.

El módulo, formato mínimo de representación. No será igual en todas las publicaciones pero su tamaño estará entre los 40mm. de alto por 46 mm de ancho.

El faldón, ocupa la parte inferior de la página, puede tener una altura variable, siempre inferior a media página.

La media página, se puede horizontal y verticalmente. La opción vertical puede resultar forzada para algunos diseños, es más ágil, eficaz y visible, ya que en la horizontal suele hacerse más complicada la comunicación al tener el peso de las noticias encima.

La página, formato adecuado para crear impacto.

La doble página, este formato es aún más impactante y eficaz que la propia página.

::Modulo.2::Unidad.3.2::Ejercicio.1::

En este ejercicio empezaremos el desarrollo de los trabajos prácticos de este Modulo.

Desarrollaremos el Diseño de un Díptico, un Tríptico, una Invitación, un Afiche y una Tarjeta Personal. Las medidas de estos archivos las podrán definir Uds. Solo deben tener cuenta el fin de cada uno de estos Diseños y en cuanto al tema será sobre algún evento imaginado. Definiremos una Pagina Maestra y Estilos que utilizará en sus Diseños.

A continuación una guía para poder llevar a cabo este ejercicio.

Repita estos pasos para definir el Díptico, Tríptico, Invitación, Afiche y la Tarjeta Personal.

Abrir Page Maker.

Archivo > Nuevo.

Definir Tamaño.

Dimensiones.

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.

Consulta las barras de herramientas del Modulo 1.

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

::Modulo.2::Unidad.3.3:::

Paleta de Colores

..Convertir entre modos de color::

La selección de un modo de color distinto cambia de forma permanente los valores de color de la imagen. Al convertir una imagen RGB al modo CMYK, los valores de color RGB fuera de la gama CMYK se ajustan para quedar dentro de la gama. Por lo tanto, antes de convertir las imágenes, lo más aconsejable asegurarse de guardar una copia de la imagen que incluya todas las capas para poder editar la versión original de la imagen.

Para convertir una imagen a otro modo:

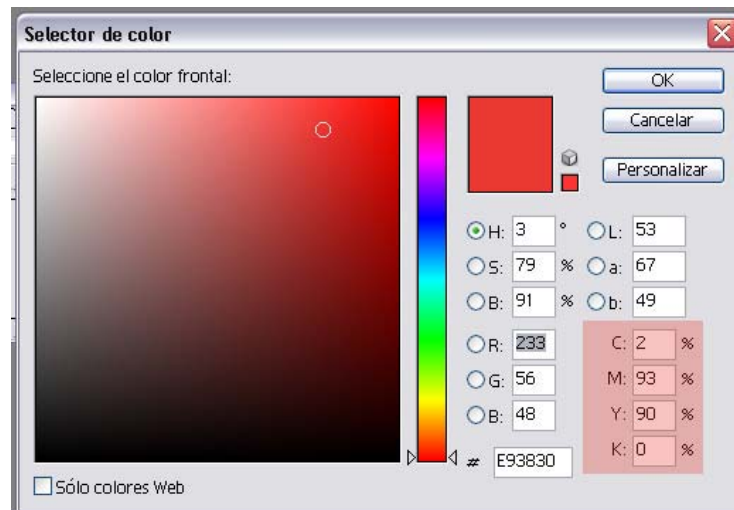
Imagen > Modo y el modo que desea en el submenú.

..Modo CMYK::

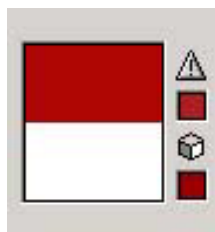
A cada píxel se le asigna un valor de porcentaje para las tintas de cuatricromía. Los colores más claros (iluminación) tienen un porcentaje pequeño de tinta, mientras que los más oscuros (sombra) tienen porcentajes mayores.

Un rojo brillante podría tener 2% de Cyam, 93% de Magenta, 90% de Amarillo y 0% de Negro.

El blanco puro se genera si los cuatro componentes tienen valores del 0%.



Esta paleta de colores es la indicada para imágenes que deban luego ser impresas, utilizando cuatricromía, ya que las impresoras utilizan para formar los colores de un archivo de imágenes la mezcla de Cyan, Magenta, Amarillo (Yellow) y Negro (Black), a diferencia de RGB que utiliza para formar la imagen que nos representa la mezcla de Red (Rojo), Green (Verde) y Blue (Azul).



Al seleccionar un color y si estamos en Modo RGB debemos tener en cuenta la siguiente imagen, que nos mostrará el color que vamos a seleccionar, el signo de exclamación que aparece representa que ese color no se va a poder lograr exactamente con una paleta CMYK y veremos que debajo de este signo nos muestra otro tipo de rojo, justo debajo del cuadradito, este es el rojo que lograra combinando CMYK, al trabajar con una imagen que irá a impresión revisar que la paleta de la misma sea CMYK.

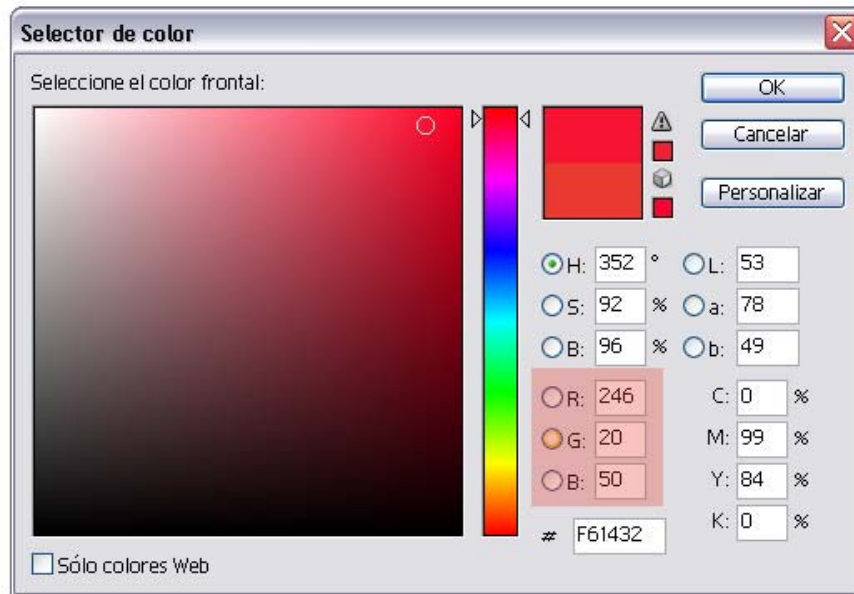
Al imprimir una imagen cuya paleta de colores es RGB, es muy posible que los colores no coincidan con los que se nos muestran en pantalla, la causa de este problema es la paleta de colores de la imagen.

Convertir una imagen RGB a CMYK crea una separación de color. Si ha comenzado con una imagen RGB, lo mejor es editar primero y después convertir a CMYK. En el modo RGB, puede utilizar los comandos Ajuste de prueba para simular los efectos de una conversión a CMYK sin cambiar los datos reales de la imagen. Aunque CMYK es un modelo de color estándar, puede variar el rango exacto de los colores representados, dependiendo de la imprenta y las condiciones de impresión.

..Modo RGB::

Asigna a cada píxel un valor de intensidad comprendido entre 0 (negro) y 255 (blanco) en cada componente RGB de una imagen en color.

Un color rojo brillante podría tener un valor R (Rojo) de 246, un valor G (Verde) de 20 y un valor B (Azul) de 50. Si los valores de los tres componentes son idénticos, se obtiene un tono de gris neutro. Si el valor de todos los componentes es de 255, el resultado es blanco puro; y negro puro si el valor es de 0.



Las imágenes RGB utilizan tres colores, o canales, para reproducir en pantalla hasta 16,7 millones de colores; los tres canales se convierten en 24 (8 x 3) bits de información del color por píxel. (En las imágenes de 16 bits por canal, esto se convierte en 48 bits por píxel, con la capacidad de reproducir muchos más colores.) El modelo RGB lo utilizan por defecto los monitores (al igual que los televisores) para mostrar los colores. Esto significa que si se trabaja en modos de color distintos a RGB, como CMYK, se utiliza el modo RGB para mostrar las imágenes en la pantalla.

Aunque RGB es un modelo de color estándar, puede variar el rango exacto de colores representados, según la aplicación o el dispositivo de visualización.

..CMYK y RGB::

Aunque todas las correcciones de color y tono se pueden realizar en el modo CMYK o en el modo RGB, es muy importante la elección del modo. Evite realizar conversiones entre modos puesto que los valores de color se redondean y se pierden con cada conversión. Si una imagen RGB se va a utilizar en pantalla, no es necesario convertirla al modo CMYK.

Si debe convertir la imagen de un modo a otro, realice la mayoría de correcciones de color y tono en el modo RGB y use el modo CMYK para ajustarlos. RGB tiene las siguientes ventajas:

Puede ahorrar memoria y mejorar el rendimiento porque trabaja con menos canales.

No depende tanto de los dispositivos porque los espacios de color RGB no dependen de las tintas. Las correcciones realizadas en la imagen se mantienen con independencia del monitor, el ordenador o el dispositivo de salida utilizados.

La gama de espacios RGB es mucho más grande que la de los espacios CMYK y, por tanto, es probable que se mantengan más colores después de los ajustes.

::Modulo.2::Unidad.3.2.....Ejercicio de Configuración::

El objetivo de este ejercicio es establecer las diferencias que se producen al cambiar la paleta de colores de una Imagen.

Siempre que empiece a trabajar con una imagen tenga en cuenta que paleta tiene y cual debería tener. En caso de trabajar con un Scanner y Digitalizar las imágenes tener en cuenta si formará parte de un Diseño editorial o será presentada en un monitor o Medio Visual, ya que en el primero de los casos la Paleta Indicada a la hora de Digitalizar la Imagen será CMYK, en cambio en el segundo caso será RGB. Es importante tener en cuenta esto ya que cada vez que cambiamos el modo de una Imagen los colores se irán adaptando a ese nuevo modo y algunos se cambiarán y perderán, no pudiéndose recuperar luego.

Para Modificar la Paleta de Colores de una Imagen:
Imagen > Modo > Seleccionar el Modo.

::Modulo.2::Unidad.3.4::
Graficadores y Editores

Los Editores gráficos se emplean desde un punto de vista instrumental para realizar dibujos, portadas para los trabajos, murales, anuncios, etc. Además constituyen un recurso idóneo para desarrollar todo lo que tenga que ver con Diseños Editoriales. Los Editores de Imagen se utilizan para trabajar sobre un archivo de Imagen permiten crear efectos, guardar con diferentes extensiones, como así también modificar sus propiedades para dejarlo optimo e insertarlo luego sobre algún Diseño Editorial.

Como Programa Editor utilizaremos en Adobe Page Maker, a continuación una breve introducción a sus herramientas.

Abrir Programa

Archivo > Nuevo.

Definir Tamaño. Permite seleccionar las medidas de nuestro Diseño.

Dimensiones. Permite seleccionar las dimensiones de nuestro Diseño.

Orientación Alta o Apaisada, a elección.

Cara Simple o Doble.

Numero de Paginas. Definir cantidad de paginas.

Numero de Pagina Inicial. Definir cual será la Pagina Inicial.

Márgenes. Definir las medidas de los márgenes.

Resolución 300 DPI. Definir la Resolución, por defecto para Impresión es 300.

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.

Descripción de los elementos de la Barra de Herramientas.

- | | | | |
|---|--|----|--|
| 1 | | 8 | 1. Seleccionar, mover y redimensionar los objetos de texto y los gráficos. |
| 2 | | 9 | 2. Seleccionar y rotar objetos. |
| 3 | | 10 | 3. Dibujar líneas rectas en cualquier dirección. |
| 4 | | 11 | 4. Dibujar cuadrados y rectángulos. |
| 5 | | 12 | 5. Dibujar círculos y elipses. |
| 6 | | 13 | 6. Dibujar polígonos. |
| 7 | | 14 | 7. Desplazarse por la página o previsualizar y probar hiperenlaces. |
| | | | 8. Escribir, seleccionar y modificar texto. |
| | | | 9. Recortar gráficos importados. |

10. Dibujar líneas verticales u horizontales.

11. 12. 13. Crear formas de marcadores de posición.

14. Ampliar o reducir un área de la página.

Para la Edición de Imágenes utilizaremos el Adobe Photoshop.

Abrir el Programa

Archivo > Nuevo.

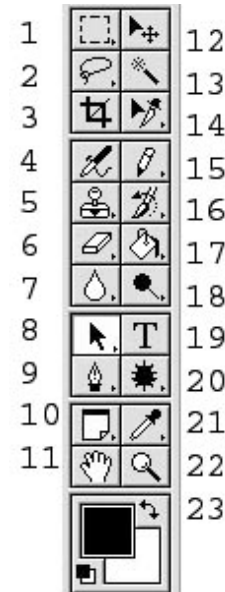
Diseño Grafico y Multimedia

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.

Para trabajar con imágenes utilizaremos en Adobe PhotoShop, a continuación una breve introducción a sus herramientas.

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.



::Modulo.2::Unidad.3.5:.....
Resolución y Formateo de Imágenes

..Formato de imágenes::

BMP es un formato de imagen estándar de Windows en ordenadores compatibles con DOS y Windows. El formato BMP admite los modos de color RGB, Color indexado, Escala de grises y Mapa de bits.

..Formato GIF::

Es el formato de archivo que se utiliza habitualmente para mostrar gráficos e imágenes de color indexado en documentos HTML a través de la World Wide Web. GIF es un formato comprimido con LZW diseñado para minimizar el tamaño del archivo y el tiempo de transferencia. Preserva la transparencia en imágenes de color indexado.

Archivo > Guardar como CompuServe GIF en el menú Formato.

En imágenes RGB, aparecerá el cuadro de diálogo Color indexado. Especifique las opciones de conversión.

Diseño Grafico y Multimedia

..Formato JPEG (Joint Photographic Experts Group)::

Para fotografías e imágenes de tono continuo en documentos HTML a través de la World Wide Web. Admite modos de color CMYK, RGB y Escala de grises. Retiene toda la información de color de una imagen RGB comprimiendo mediante descarte de datos selectivos.

Archivo > Guardar como JPEG en el menú Formato.
 Seleccione las opciones de calidad.

..Formato TIFF (Tagged-Image File Format)::

Se utiliza para intercambiar archivos entre aplicaciones y plataformas. Es un formato flexible de imágenes de mapa de bits que admiten todas las aplicaciones de pintura, edición de imágenes y diseño de páginas. Admite CMYK, RGB, Lab, de color indexado y en escala de grises con canales alfa, e imágenes en modo de mapa de bits sin canales alfa.

Archivo > Guardar como TIFF en el menú Formato.
 Especifica un método para comprimir los datos de la imagen compuesta.

::Modulo.2::Unidad.3.6::

Acerca de la Impresión

Tanto si la imagen se lleva a un servicio de impresión externo como si se realiza una prueba rápida en la impresora de escritorio, conocer los conceptos básicos acerca de la impresión convertirá el trabajo de impresión en una tarea mucho más fácil y asegurará que la imagen final tenga el resultado esperado.

..Tipos de impresión::

Al imprimir un archivo se envía la imagen a un dispositivo de impresión, para imprimir en papel o para convertirla en una imagen positiva o negativa en película. La película se puede utilizar para crear una placa maestra para imprimir en una imprenta mecánica, estas películas se deben hacer por cada canal de color que componga la imagen.

..Tipos de imágenes::

Las imágenes sencillas, arte lineal, utiliza sólo un color de un nivel de gris. Las imágenes más complejas como las fotografías, tiene tonos de color que varían dentro de la imagen. Este tipo de imagen se conoce como imagen de tono continuo.

Para crear la ilusión de tonos continuos al imprimir, las imágenes se descomponen en una serie de puntos. Este proceso se llama semitono. Si se varían los tamaños de los puntos en una trama de semitonos, se crea la ilusión óptica de variaciones de gris o de color continuo en la imagen.

..Separación de color::

Las ilustraciones que se envían a imprenta y contienen más de un color deben imprimirse en placas maestras independientes, una para cada color. Este proceso se llama separación de color y normalmente utiliza tintas Cyam, Amarillo, Magenta y Negro (CMYK, Cyam, Magenta, Yellow, Black).

Calidad de detalle

El detalle de una imagen impresa proviene de una combinación de resolución y frecuencia de trama.

..Acerca de los canales::

Los canales son imágenes en escala de grises que almacenan diferentes tipos de información. El modo de color de la imagen determina el número de canales de color creados.

Una imagen puede tener un máximo de 24 canales. El tamaño de archivo necesario para un canal depende de la información de los píxeles del canal.

..Gama de color::

Rango de colores que un sistema de color puede mostrar en pantalla o imprimir.

Entre los modelos de color que se LAB tiene la gama mayor, abarca todos los colores de las gamas RGB y CMYK. Las gamas RGB contienen el subconjunto de estos colores que se pueden ver en un monitor o una televisión (que emite luz roja, verde y azul). El cian o el amarillo puros, no se pueden mostrar con precisión en un monitor. Las gamas CMYK son más pequeñas, sólo se componen de aquellos colores que se pueden imprimir utilizando tintas de cuatricromía.

::Modulo.2::Unidad.3.7:::
Técnicas de la Impresión

..Impresión en Page Maker::

Los documentos se pueden imprimir en blanco y negro, escala de grises y en color. Todos los elementos de página se imprimen de la misma página, a diferencia de las separaciones, en las que se imprimen por separado, según su asignación de página y de color.

Si imprime pruebas y copias finales en impresoras diferentes, las opciones de Ajustar documento deben coincidir con las de la impresora final.

Opciones de impresión de documentos

Archivo > Imprimir.

Defina los datos sobre la impresora y ajustes:

Impresora: Muestra impresora seleccionada.

PPD: Sólo para impresoras PostScript; indica el archivo PPD que Page Maker usará para imprimir.

Copias: Cantidad de copias que desea imprimir.

Agrupar: Imprime una copia completa del documento o libro.

Orden inverso: Cambia el orden en que se imprimen las páginas.

Prueba: Omite gráficos importados y en su lugar imprime rectángulos de igual tamaño

..Enviar a una imprenta::

Puede enviar un archivo Page Maker o un archivo PostScript del documento. Los archivos Page Maker se pueden modificar, comprobar los ajustes de impresión o llevar a cabo algún proceso de preimpresión. En el caso de los archivos PostScript, será su responsabilidad que los ajustes de impresión sean correctos.

Ventajas de los archivos PostScript:

Puede tener distintas versiones de Page Maker, plataformas o software que la imprenta.

Pueden contener comentarios OPI y DCS, estos permiten prescindir de archivos de imagen de gran tamaño, que se incorporaran en la imprenta.

Incorporan fuentes descargables utilizadas en el documento para que se impriman correctamente aunque el taller de imprenta no disponga de dichas fuentes.

Consulte con el taller de imprenta antes de guardar el documento como archivo PostScript. Adjunte un informe escrito sobre el archivo Post.

..Impresión en Photoshop::

Para imprimir cualquier tipo de imagen, debe seleccionar las opciones generales de impresión y luego especificar los ajustes en particular.

Los cuadros de diálogo relacionados con la impresión son: Opciones de impresión, Ajustar página e Imprimir.

Para seleccionar opciones de impresión:

Archivo > Ajustar página.

Seleccione una impresora de la lista.

Seleccione el tamaño y la orientación del papel en la sección de atributos de página del cuadro de diálogo Ajustar página.

Archivo > Opciones de impresión para:

Ajustar la posición y la escala de la imagen en función del tamaño y la orientación del papel.

Defina opciones de salida.

Seleccione atributos de trama de semitonos.

Defina otras opciones de impresión.

Defina opciones de gestión del color.

Clic en OK para guardar las opciones de impresión.

Clic en Imprimir para imprimir la imagen.

..Imprimir separaciones de color::

Al trabajar con imágenes CMYK o imágenes con tintas planas, puede imprimir cada canal de color como una página independiente. Esto es necesario si la imagen será enviada a una Imprenta o si Ud. Trabaja en una imprenta con Imágenes.

Archivo > Opciones de impresión.

Mostrar más opciones y seleccione Gestión de color en el menú.

Del menú emergente Perfil seleccione Separaciones.

Clic en Imprimir.

..Imprimir gráficos vectoriales::

Cuando elige incluir datos vectoriales, Photoshop envía a la impresora una imagen independiente de cada capa de texto y de cada capa de forma vectorial. Estas imágenes adicionales se imprimen encima de la imagen base y se recortan utilizando su contorno vectorial. Como consecuencia, los bordes de los gráficos vectoriales se imprimen con la resolución completa de la impresora, aunque el contenido de cada capa esté limitado a la resolución del archivo de imagen.

Tenga en cuenta que al incluir datos vectoriales es probable que aumente el tamaño de su trabajo de impresión, en especial si los objetos vectoriales se superponen y utilizan transparencia.

Imprimir datos vectoriales:

Archivo > Opciones de impresión.

Seleccione Incluir datos vectoriales

::Modulo.2::Unidad.3.8::

Desarrollos de Diseño Grafico y Editorial

En este punto de la Unidad 3 nos abocaremos al Desarrollo de los Diseños Editoriales a través de la creación de un Tríptico, un Díptico, una Invitación, una

Diseño Grafico y Multimedia

Tarjeta Personal y un Afiche. El tema de los mismos será un evento Imaginado por Uds. Deberán definir las medidas de los mismos.

Trabajaremos sobre el Desarrollo de los elementos que realizó en el Ejercicio 1 de la Unidad 3.2. El Díptico, Tríptico, Invitación, Afiche y la Tarjeta Personal, la Pagina Maestra y los Estilos.

Para el Desarrollo de estos Diseños utilizaremos Imágenes Scaneadas o Imágenes bajadas de Internet (aclarando su origen) que cumplan con las condiciones mínimas de calidad para poder lograr un trabajo Profesional.

Las mismas las trabajaremos en Adobe Photoshop adaptando su paleta de Colores, modificando sus Dimensiones, su Resolución y la extensión.

A continuación una Guía para poder llevar adelante este Ejercicio, de todos modos en el Anexo Solución de Ejercicios, del Modulo II encontrarán en detalle el Desarrollo de estos Diseños.

Abrir Page Maker.

Archivo > Abrir. Seleccione los archivos que guardó como Díptico, Tríptico, Invitación, Afiche y la Tarjeta Personal, al realizar el Ejercicio 1 de la Unidad 3.2.

Ventana > Mostrar Herramientas. Para Visualizar esta ventana.

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

Ventana > Mostrar Colores. Para Visualizar esta ventana.

Consulta las barras de herramientas del Modulo 1.

Ventana > Mostrar Paginas Maestras.

Seleccione de la ventana la Pagina Maestra que definió en el Ejercicio 1 de la Unidad 3.2.

Ventana > Mostrar estilos.

Seleccione de la Ventana los Estilos que definió en el Ejercicio 1 de la Unidad 3.2.

..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.

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.

..La Herramienta de Dibujo::

Pasos básicos que debe realizar para dibujar líneas, rectángulos, elipses y polígonos.

Para dibujar una línea o línea restringida:

Seleccione la herramienta de línea (—) o de línea restringida (|—) y arrastre para dibujar una línea.

Para dibujar un rectángulo o cuadrado:

Diseño Grafico y Multimedia

Seleccione la herramienta de rectángulo () o marco rectangular () y arrastre para dibujar la forma. Mantenga pulsada Mayús para restringir el objeto a un cuadrado.

Para dibujar una elipse o un círculo:

Seleccione la herramienta de elipse () o marco elipsoide () y arrastre para dibujar la forma. Mantenga pulsada Mayús para restringir el objeto a un círculo.

Para dibujar un polígono:

Seleccione la herramienta de polígono () o marco poligonal () y realice una de estas acciones:

Arrastre para dibujar la forma. Mantenga pulsada Mayús para restringir el objeto.

Dibuje un polígono abierto; haga clic para situar los segmentos de línea y, después, haga doble clic (o pulse Esc) para dejar la forma abierta. Haga clic para situar los segmentos de línea (izq.) y doble clic o pulse Esc para dejar la forma abierta (der.).

Dibuje un polígono cerrado; haga clic para situar los segmentos de línea y pulse cualquier tecla diferente a Retroceso, Supr o Esc (o haga clic en el primer punto de ubicación).

Haga clic para situar los segmentos de línea (izq.) y pulse cualquier tecla diferente a Retroceso, Supr o Esc o haga clic en el primer punto (der.).

..Cambiar líneas y rellenos::

En el caso de los objetos dibujados se puede cambiar el grosor de las líneas y de los contornos de los rectángulos, óvalos y polígonos, así como los motivos de línea y de relleno.

Si elige algún atributo de línea o de relleno sin tener ningún objeto seleccionado, éstos se convertirán en el nuevo ajuste por defecto.

Por defecto, los objetos se dibujan en negro y se reservan las separaciones de color para los objetos subyacentes. Existen tres formas de evitar que el contorno de un objeto, el relleno o ambos se reserven sobre los objetos inferiores:

Definir un color como sobrepresión y aplicarlo a la línea o al relleno.

Con el objeto seleccionado, elegir Elementos > Rellenos y líneas y seleccionar Sobreimprimir para ambos.

En los objetos negros, elegir Archivo > Preferencias > Reventado y especificar que los rellenos, las líneas o ambos se sobreimpriman.

Para dibujar un rectángulo en torno a un gráfico importado, selecciónelo y elija Utilidades > Plugins > Enmarcar. Consulte Enmarcar.

Para aplicar o cambiar los atributos de relleno y línea:

Seleccione un objeto con el puntero.

Emplee uno de los métodos siguientes:

Para ajustar los atributos de línea y el motivo de relleno de la selección, elija Elementos > Rellenos y líneas y escoja los atributos que desee de los submenús desplegados Rellenos y líneas.

Para cambiar los motivos de línea o los atributos de relleno, elija Elementos > Rellenos o Elementos > Líneas y seleccione los atributos de los menús desplegados.

Si el grosor de línea que desea no aparece en los menús Líneas, elija Elementos > Líneas > Propia y especifique un grosor de 0 a 800 puntos en incrementos de 0,1.

Elija cualquier atributo adicional para las líneas:

Haga clic en la opción Fondo transparente si desea que los objetos colocados tras una línea con motivo de relleno se muestren a través de los blancos de este motivo (si no, el blanco del motivo será opaco).

Haga clic en la opción Negativa para trazar una línea del color del papel o el contorno de una figura en un fondo de contraste negro, sombreado o de color.

Diseño Grafico y Multimedia

..Colocar una Imagen::

Archivo > Colocar. Seleccione la Imagen.

Para Modificar sus dimensiones o ubicación seleccione la Herramienta con forma de Flecha de la Barra. Seleccionar, mover y redimensionar los objetos de texto y los gráficos.