

CURSO DE PHOTOSHOP

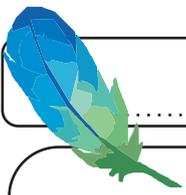
Prof. Marcelo Tejeda

ESTE APUNTE SE ENCUENTRA EN FORMATO PDF EN
www.marcelotejeda.com.ar

alumno

curso

año



Adobe
Photoshop 6.0



The world-standard image-editing solution



Adobe
Photoshop™

Macintosh version 2.0.1

Licensed to:
Jeff Schewe
Schewe Photo



Versic3.0.4

Adobe Photoshop™ 3.0



Adobe® Photoshop® 7.0



Adobe Photoshop 4.0



Adobe
Photoshop CS
Version 8.0

Adobe Photoshop CS



Licensed to: **Jeff Schewe**
Schewe Photo



Adobe® Photoshop® 5.0 PowerPC™



Scanning for plug-ins... Extract...
Adobe® Photoshop® 5.5

Version 5.5

Ps

ADOBE® PHOTOSHOP® CS3

Version 10.0

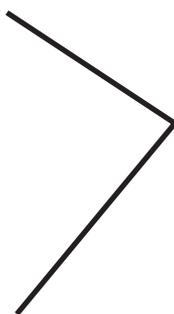
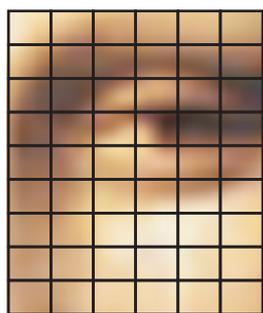


Adobe
Photoshop CS2
Versión 9

GRAFICACION BASADA EN PUNTOS

Antes de la aparición de las computadoras, el término "graficación" no se utilizaba demasiado, mas bien se hablaba de "dibujo". No era necesario aclarar en que se basaba dicho dibujo, ya que todos sabían que éste se creaba con trazos: líneas rectas o curvas, más o menos largas. Se trataba, entonces, de un dibujo basado en trazos.

Pero ¿ese era el único modo de dibujar? Todos creían que sí, hasta que alguien se le ocurrió otra manera de hacerlo. Ese persona fue LEONARDO DA VINCI, quien ideó el dibujo basado en puntos. En 1517, el rey de Francia le encargó a Leonardo Da Vinci dos cosas: un regalo especial para adornar el palacio y un invento práctico que pudiera llevar a todas partes. El regalo fue el retrato que estaba pintando desde 1503, LA GIOCONDA (más conocida como MONA LISA), cuyas singularidad consistió en ser la primera pintura de la historia pintada íntegramente con puntos. Por eso es tan famosa. ¿Y saben cuál fue el invento práctico? ¡Un inodoro portátil!



La idea de Leonardo Da Vinci, dibujar con puntos, no tuvo mucha aceptación en su época, ya que era más fácil hacerlo con trazos. Sin embargo, 450 años después la idea fue retomada por los ingenieros y diseñadores de computadoras digitales. Para representar dibujos en la pantalla, ésta se concibió como una rejilla o matriz rectangular de puntos.

Como el punto es el elemento básico de un dibujo en la pantalla, se lo llamó PIXEL, palabra inglesa formada por la asociación de los términos PICTURE y ELEMENT.

Cuando aparecieron las primeras computadoras con capacidad gráfica, únicamente tenían dos colores: blanco y negro, verde y negro o ámbar y negro. Cada punto podía tener, entonces dos estados: encendido y apagado; es decir, un punto se podía representar digitalmente con un bit. Cada dibujo basado en puntos tenía un contorno, como si fuera un mapa, de allí proviene el término BITMAP o MAPA DE BITS.

Las computadoras evolucionaron, y a cada punto se lo representó luego con 2, 4, 8, 16, 24 y 32 bits, y de este modo se pudo elegir entre 4, 16, 256, 65.536 y 16 millones de colores, respectivamente. No obstante, se sigue utilizando el término bitmap cada vez que se habla de un dibujo o gráfico basado en puntos.

A medida que aumentó el número de colores que podían representarse en la pantalla, también se incrementó el tamaño de la matriz de puntos, es decir, la resolución de la pantalla. La primera PC, que apareció en 1981, tenía una resolución de 320 pixels horizontal x 200 verticales. Hoy la mayoría de las computadora poseen una resolución de 1280 x 1024 puntos.

La mayoría de los efectos especiales de las películas se realizan con supercomputadoras, como la CRAY YMP, que tiene una resolución de 6000 x 6000.

Photoshop es la opción que siempre han elegido los diseñadores profesionales y tiene una gran tradición. Es por esto que cuenta con el apoyo no solo de grandes profesionales del diseño gráfico, sino que además existen compañías y particulares ajenos a Adobe encargados de desarrollar aplicaciones complementarias a este software.: los denominamos módulos plug-in.

¿Qué se puede hacer con el Photoshop?

- ✦ Crear texturas originales.
- ✦ Elaborar composiciones con imágenes.
- ✦ Realzar colores, luces, sombras, etc en fotografías.
- ✦ Corregir imperfecciones de fotografías.
- ✦ Dibujar caricaturas y colorearlas, insertar textos, etc.
- ✦ Deformar, escalar o rotar imágenes.
- ✦ Crear elementos gráficos para el diseño Web.
- ✦ Retoques en fotografías desde una cámara
- ✦ Elaboración de fotomontajes.



A medianos de los años 40, el diseño grafico se orientó, además de satisfacer las necesidades tradicionales, a responder a las demandas de las grandes empresas y de las agencias de publicidad.

Finalmente, podemos decir que, a lo largo de su historia, el diseño fue constituyéndose en una disciplina organizada sobre la base de conocimientos derivados de la Psicología de la percepción, la Semiótica, la Sociología de la forma y de la Informática; y, al mismo tiempo, fue acumulando información sobre una cultura de la imagen.

En la actualidad, en plena era electrónica, el tratamiento de imágenes por computadora y los nuevos medios visuales dan lugar a un rico y novedoso lenguaje cuyas posibilidades se encuentran en una etapa de exploración y desarrollo.

Por consiguiente, el diseño grafico continua siendo un gran desafío para quienes deciden abocarse a el.

INTRODUCCIÓN AL TRATAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES

Adobe Photoshop es un programa de edición de imágenes, una aplicación especialmente creada para las tareas relacionadas con el arte grafico por computadora. Permite el tratamiento integral de imágenes, es decir, todo aquello que involucra su manipulación, desde retocar y restaurar una fotografía hasta la obtención de numerosas, creativas y originales composiciones.

En los últimos años, han aparecido distintas versiones de este poderoso software:

--	--	--	--	--	--	--	--

En general, se suele denominar INFORMACIÓN DIGITAL a aquella que es representada mediante series de pulsos eléctricos discretos basados en el sistema binario (ceros y unos). Esta información puede ser interpretada y manipulada por una computadora.

Una imagen digital es, entonces, una imagen fija o en movimiento que puede ser capturada almacenada en un archivo para su posterior tratamiento. Se trata de imágenes compuestas por una trama de puntos de colores, llamados pixels. La perfecta ubicación de estos puntos de colores genera la imagen.

Las características de un formato de imágenes son: **Profundidad**(cantidad de colores soportados), **Compresión**(ocupa menor espacio), **Acepta Layers o capas**, **Transparencias** y **Animación**.

familia ADOBE

Adobe, La solución estándar para la edición profesional de imágenes. Con la aplicación de herramientas Web integradas ImageReady, Photoshop presenta un entorno completo para diseñadores y grafistas profesionales en el que podrá crear sofisticadas imágenes para impresión, Internet, dispositivos inalámbricos y otros medios. Además, Photoshop proporciona un entorno de trabajo coherente con otras aplicaciones, entre las que se incluyen: ILLUSTRATOR, INDESIGN, GOLIVE!, LIVEMOTION, AFTER EFFECTS y PREMIERE.

Algunos de los formatos de mapa de bits mas difundidos son:

BMP (bitmap, o mapa de bits): Corresponde a una imagen digitalizada representa como el valor de luminancia o color para cada pixel que la define. Es el sistema estandar empleado por Windows. La imagen se almacena sin comprimir, pero la calidad resultante es elevada, ya que las imágenes puedes componerse en un rango que abarca entre 1 y 24 bits por pixel.

GIF (graphics interchange format o formato de intercambio de gráficos): Este sistema se creo como formato estandar para intercambiar archivos gráficos a través de la red de datos COMPUSERVE, y luego difundida a gran escala. Cuenta con la ventaja de archivar con la técnica de compresión LZW, que hace que el tamaño del archivo disminuya notablemente. Es un formato muy utilizada en INTERNET.

EPS(encapsulated PostScript o encapsulado postscript): Es el formato utilizado para la impresión en PostScript, un lenguaje de descripción de pagina que puede contener todo tipo de información y que es empleado por muchos dispositivos de salida, como impresoras láser. Este formato no es para visualizar en el monitor, sino la impresión en papel.

JPEG (Joint Photographics Expert Group o grupo de unión de expertos fotográficos): Este sistema emplea un método de compresión a través del cual se eliminan algunas partes de la imagen consideradas "sobrantes". Por lo tanto, una imagen que ya se ha comprimido puede que resulte no ser exactamente igual al original. Ofrece la posibilidad de seleccionar entre varios niveles de compresión (a mayor compresión, peor calidad de imagen). El nivel excelente de JPEG, que comprime menos la imagen, genera una calidad insuperable en la imagen resultante. Es el formato estándar utilizado en Internet.



PCX: Este formato esta basado en un sistema de mapa de bits no comprimido, ya utilizado por el programa PAINT para DOS. Posee características similares al formato BMP. Cuenta con la posibilidad de compresión(basada en el sistema RLE) aunque menos sofisticada que la del formato GIF.

TIFF (tagged image file format o formato de archivos con imagen etiquetada): Es un formato estandarizado para el intercambio de imágenes entre distintos sistemas de computadoras (por ejemplo, entre PC y Macintosh). Esta provisto del mismo sistema de compresión de archivos que el formato GIF y soporta todo tipo de imágenes de mapa de bits, excepto las de color indexado.

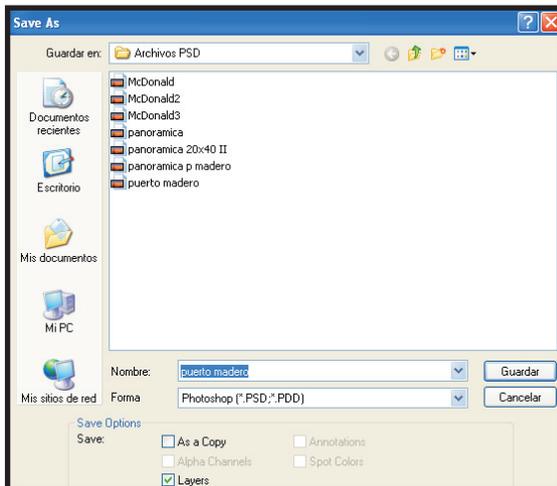
Enumera otros formatos que permite grabar o exportar Adobe Photoshop:

Enumera otros formatos que permite importar Adobe Photoshop:

ALMACENAMIENTO

Para guardar o almacenar una imagen, consiste en guardarla en un archivo que la contenga, para la cual se selección la opción GUARDAR(SAVE) del menú ARCHIVO(FILE).

Si es la primera vez que se graba la imagen en un soporte físico(disco rigido, zip o diskette), hay que completar un cuadro de dialogo como este:

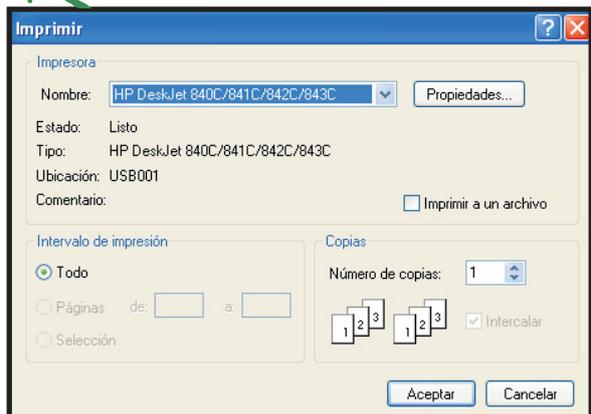


GUARDAR COMO. Por defecto, PHOTOSHOP le asigna a la imagen que guarda su formato estándar, que es PSD. No obstante se puede elegir otro formato para poder visualizarlo con otros programas de edición de imágenes. Se debe tipear el nombre del archivo y escoger en que carpeta o unidad se guarda esta información

¿Que diferencias hay entre JPEG y GIF?

IMPRESIÓN

La impresión consiste en obtener una copia de la imagen a través de la impresora o plotter, para lo cual se elige la opción IMPRIMIR (PRINT) del menú ARCHIVO (FILE). Luego se requiere, mediante un cuadro de dialogo, la siguiente información:



Este cuadro de dialogo, se debe ingresar:

Cantidad de copias

Calidad(esta condicionada por la impresora que se posea, esta expresada en DPI)

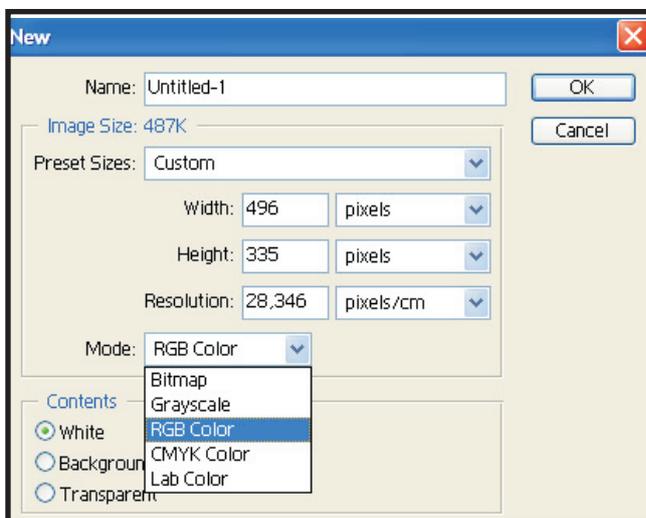
Imprimir a archivo: se almacena la informacion en un archivo y posterior se puede imprimir sin necesidad de tener el photoshop instalado en la computadora.

Espacio: Se establece el modo RGB, CMYK, Lab, etc.

Rango: Se establece que parte o bien toda la imagen para imprimir.

CREACIÓN Y RECUPERACIÓN

Para crear una imagen, se debe seleccionar la opción NUEVO(NEW) y se completar los datos del siguiente cuadro de dialogo.



Se debe ingresar:

NOMBRE: Del archivo(recuerde ingresar un nombre acorde a la imagen).

TAMAÑO: Muestra el espacio en KB que ocupara la imagen.

ANCHO y ALTO: Se especifica el ancho y el alto. se puede ingresar en pixel, pulgada o cm.

MODO: Esta relacionado al sistema de colores que utilizara la imagen.

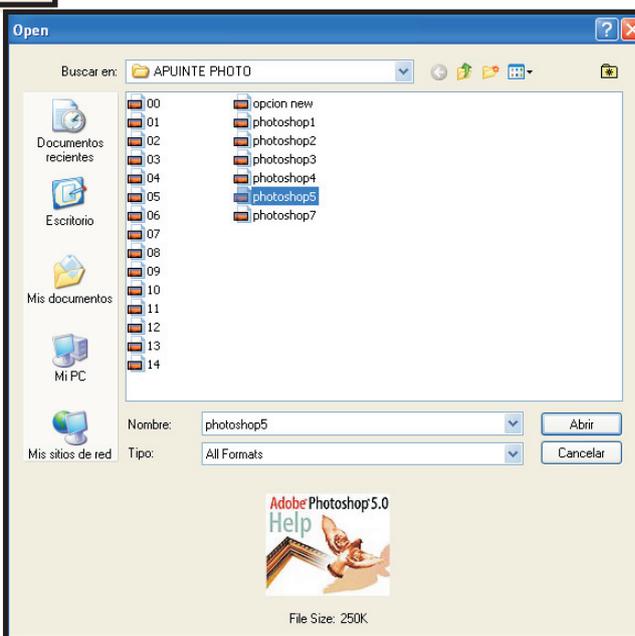
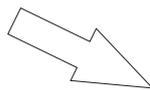
RESOLUCIÓN: Se mide en pixel x pulgada o pixel x centimetro. Cuando mas pixels por cm o pulg. tenga la imagen mayor será la calidad y el espacio que ocupara físicamente.

CONTENIDO: Se debe especificar el fondo de la imagen, puede ser BLANCO, TRANSPARENTE o COLOR DE FRENTE de la barra de Herramientas.

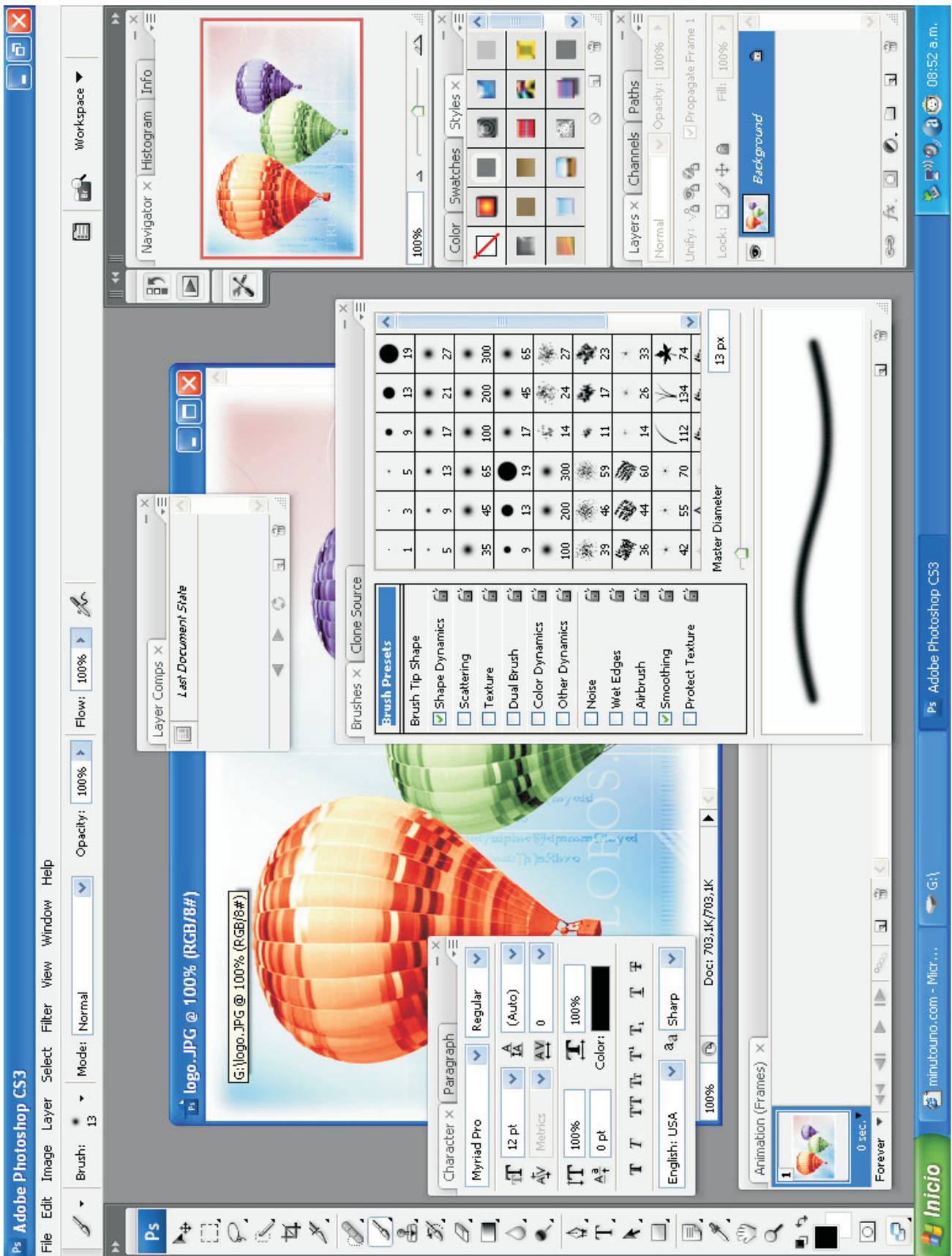
Para recuperar o abrir un archivo, se debe utilizar la opción ABRIR(OPEN) del menú ARCHIVO(FILE). La recuperación consiste en cargar en la memoria una imagen ya creada y almacenada en un soporte fisico (disco rigido, cd-rom, dvd, zip o diskette).

Para cerrar una imagen activa se debe ejecutar del menú ARCHIVO(FILE), la opción CERRAR(CLOSE).

Para abrir una imagen, aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:

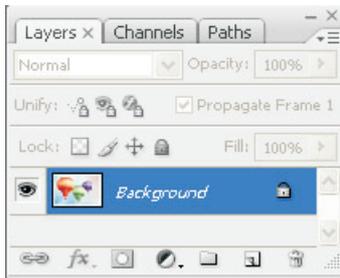


PANTALLA PRINCIPAL

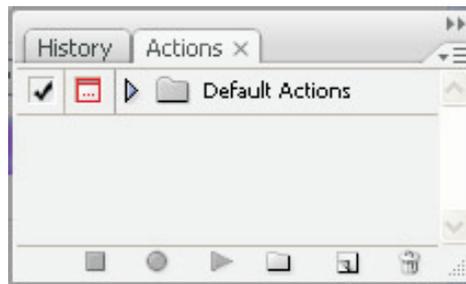


La siguiente es la pantalla de Adobe Photoshop, donde esta integrada por: BARRA DE TITULO, BARRA DE MENU, BARRA DE ESTADO, CUADRO DE HERRAMIENTAS Y PALETAS.

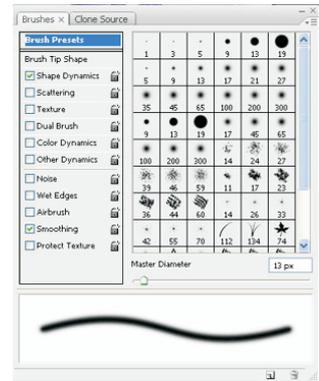
Cada grupo de paletas esta compuesto por varias de ellas: COLOR, MUESTRAS, PINCELES, HISTORIAL, CAPAS, ESTILOS, HISTORIAL, NAVEGADOR DE IMAGENES, etc



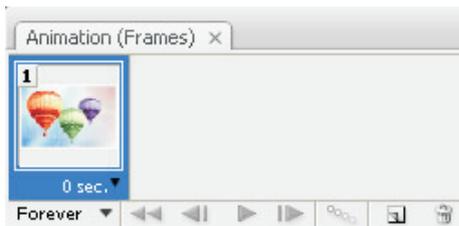
LAYER(CAPA)



ACTIONS (ACCIONES)



BRUSHES (PINCELES)



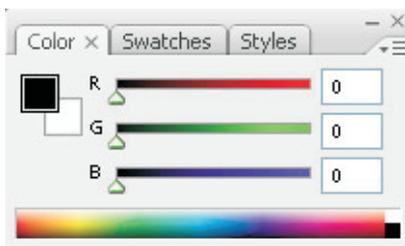
ANIMATION / FRAMES
(ANIMACIÓN/FOTOGRAMAS)



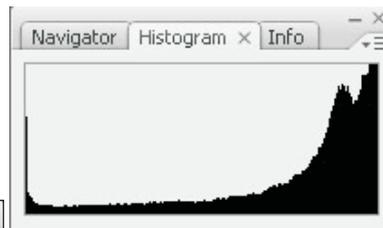
CHANNELS (CANALES)



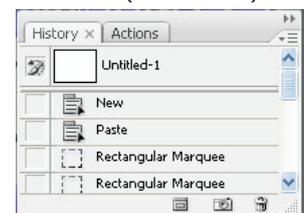
CHARACTER (CARACTER)



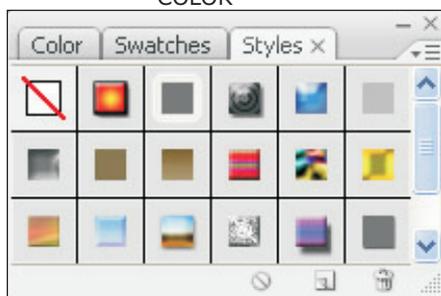
COLOR



HISTOGRAM (HISTOGRAMA)



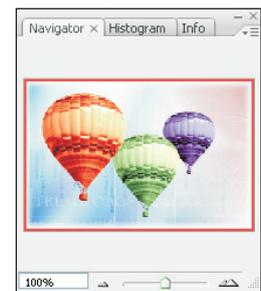
HISTORY (HISTORIAL)



STYLES (ESTILOS)



SWATCHES (MUESTRAS)



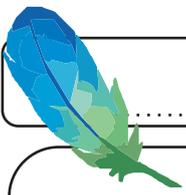
NAVIGATOR
(NAVEGADOR)



INFO (INFORMACIÓN)

CUESTIONARIO

- 1- ¿En que menú se activan o desactivan estas paletas?
- 2- Mencione que paletas son imprescindibles para trabajar en adobe photoshop. Fundamente la respuesta.



COMPLETAR: Indicar a que paleta le corresponde cada texto explicativo

En esta paleta, obtenemos toda la informacion sobre color, posicion, longitud, angulo, etc., dependiendo de la herramienta elegida. Para acceder a ella, podemos hacer doble clic en la herramienta correspondiente.

En la misma, podemos redimensionar la vista de la imagen al tanto por ciento que deseamos, ya sea de forma numerica o utilizando el regulador que contiene.

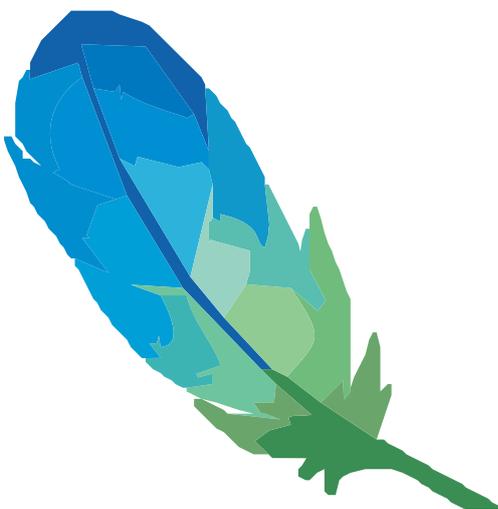
Con esta paleta, podemos editar cualquier de los canales de color que componen, asi como trabajar con mascararas.

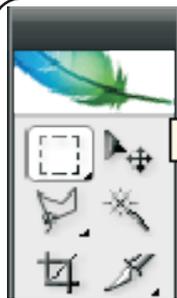
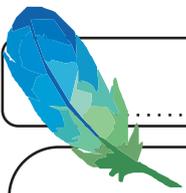
En la paleta trazados, podemos editar los trazados que hagamos utilizando la herramienta pluma.

Esta paleta, permite visualizar las tareas o acciones que se realizaron en la imagen trabajada. Las mismas se pueden deshacer las ultimas acciones, sino que tambien deshacerlas parcialmente, o deshacerlas de forma no lineal(es decir, en el orden en que se ejecutaron).

Con esta paleta, podemos editar o personalizar el texto que vamos a utilizar.

¿Qué canales existen?





Go to www.adobe.com

HERRAMIENTAS OCULTAS

Un pequeño triángulo situado en el extremo inferior derecho de ciertas herramientas, indica que esta opción posee herramientas ocultas.

Para visualizarla se debe presionar en la opción con el bot



tón derecho del mouse o presionar la tecla ALT.

Polygonal Lasso Tool (L)

¿Cual es el efecto producido al hacer sobre el icono del cuadro de herramienta?



¿Que opciones tienen las herramientas ocultas?

¿Cuántos KB ocupará en memoria una imagen que tiene 350 pixels de ancho y 450 pixels de altura, en modo RGB y en formato JPG?

KiloBytes

¿Cuántos KB ocupará en memoria una imagen que tiene 350 pixels de ancho y 450 pixels de altura, en modo RGB y en formato PSD?

KiloBytes

¿Cuáles son, en centímetros, las dimensiones de una imagen que tiene 480 pixels de alto y 640 pixels de ancho?

X

Centímetros

Completar el cuadro

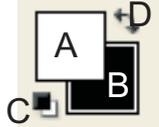
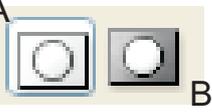
FORMATO	PROFUNDIDAD	LAYERS	COMPRESION	TRANSPARENCIA	ANIMACION
PSD					
GIF					
JPG					
TIFF					
PNG					



Aquí se explicarán las herramientas más utilizadas. Completa el cuadro con el nombre en inglés de cada herramienta

NOMBRE	ICONO	DESCRIPCIÓN
MARCO		Realiza selecciones de distintas formas por ejemplo: Cuadrado, Rectangular, Circular, etc
LAZO		Realiza selecciones de forma libre como: mano alzada o uniendo puntos.
MOVER		Permite desplazar selecciones o capas, dentro de una misma imagen o hacia otro archivo.
VARITA MAGICA		Selecciona superficies de la imagen que tienen similitud de color (varia según la tolerancia).
AEROGRAFO		Pinta trazos con bordes esfumados. Produce efecto similar al aerosol en una pared.
PINCEL		Pinta trazos cuyos bordes son más suaves que los obtenidos por el LAPIZ.
TAMPON DE CLONAR		Genera un duplicado de una parte de la imagen. Pinta con una copia de ella (presionando ALT)
PINCEL DE HISTORIA		Pinta teniendo en cuenta el estado o la instantánea actual seleccionada.
BORRADOR		Borra pixels y restaura partes de la imagen.
DEGRADADO		Rellena una superficie con una escala de colores, de un menú preestablecido o bien creando nuevas.
DESEFOCAR		Desenfoca los bordes marcados de la imagen.
CUENTAGOTAS		Toma una muestra del color de la imagen.
PLUMA		Dibuja líneas mediante trazos de borde suave.
BOTE DE PINTURA		Rellena superficie con el color de fondo.
TEXTO		Incorpora texto en la imagen.
ZOOM O LENTE		Aumenta (Shift +) o Reduce (Alt -) la visualización de la imagen.
MANO		Desplaza la imagen. El efecto que produce es similar al movimiento de la imagen.



	A-Color Frontal, B-Color de Fondo, C-Colores predeterminados y D-Intercambiar colores
	A: Activa el modo normal de trabajo. B: Permite mostrar la imagen original y una máscara en escala de grises al mismo tiempo.
	A: Vista normal de Photoshop. B: Amplia la ventana solo con el menú. C: Pantalla completa.
	Envia la imagen a ADOBE IMAGEREADY

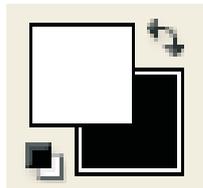
¿Que sucede cuando se hace doble click con el mouse en la opción ZOOM?

¿Que acción genera el macro CTRL + A?

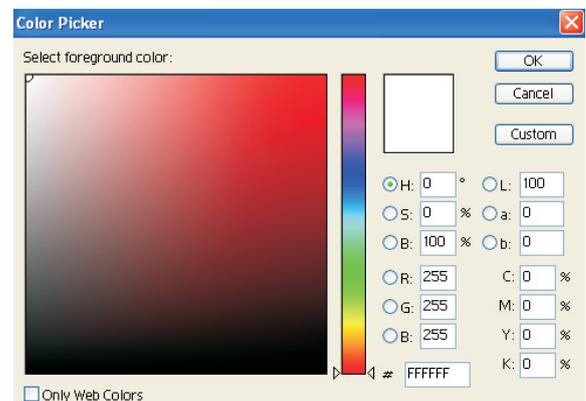
Indique las diferencias entre las herramientas: VARITA MAGICA y CUENTAGOTAS.

COLORES

En el cuadro de herramientas del programa Adobe Photoshop encontramos el cuadro de colores que permite cambiarlos.



Se puede obtener el color deseado, haciendo un click en el cuadro o bien obtenerlo mediante el ingreso de los valores segun el modo especificado: RGB, Lab, CMYK, HSB.





SISTEMAS DE COLOR

SISTEMA HBS

Se basa en la forma en que el ojo humano percibe los colores, y estos quedan descriptos por tres atributos principales:

TONO: En general, se lo asocia al nombre del color, por ejemplo, rojo, amarillo, etc. Es la longitud de onda luminosa que refleja un objeto. Se mide como una posición, expresada en grados, en una rueda de colores denominada rueda estándar.

SATURACION O CROMATISMO: Establece la intensidad, la pureza o la fuerza del color y se relaciona con la cantidad de gris que tiene el tono. Se expresa como porcentaje, y varía entre gris (0%) y saturación completa (100%).

BRILLO: Es la luminosidad del color. Se expresa como porcentaje y varía entre negro(0%) y blanco(100%).

RGB

Se basa en el concepto de que una gran cantidad de colores del espectro visible puede obtenerse a partir de las combinaciones (en proporciones e intensidades distintas) de los colores ROJO(**R**ED), VERDE(**G**REEN) y AZUL (**B**LUE). Como estos tres colores permiten generar el blanco, reciben el nombre de COLORES ADITIVOS.

El modo RGB de Photoshop usa este sistema y da un valor de intensidad a cada píxel comprendido entre 0 (negro) y 255 (blanco). Por ejemplo, un color rojo brillante puede tener un valor R de 246, valor G de 20 y B de 50.

Las imágenes RGB utilizan tres colores para producir en pantalla hasta unos 16.000.000 de colores, emplean 3 canales y contienen 24 bits por píxel.

CMYK

Tiene en cuenta la calidad absorbente de la luz de la tinta por impreso por papel. Esta teoría sostiene que los pigmentos cian (**C**yan), magenta (**M**agenta) y amarillo (**Y**ellow) generan el negro(**blacK**). Y es por eso que a estos se los denomina SUSTRACTIVOS.

Photoshop asigna a cada píxel un porcentaje de cada una de las tintas. Los colores más claros tienen un bajo porcentaje de los cuatro colores mencionados, y los más oscuros, uno elevado. Por ejemplo, un rojo brillante puede tener un 2% de cian, 93% de magenta, 90% de amarillo y 0% de negro.

LAB

El sistema LAB se basa en el modelo de color propuesto en 1931 por la Commission Internationale d'Eclairage (CIE) como estándar de medida para el color; más tarde, en 1976, ya perfeccionado, pasó a llamarse LAB.

Este sistema crea colores que no dependen de la impresora ni del monitor, y están compuestos por tres elementos principales: LUMINOSIDAD y dos componentes cromáticos designados A y B. El componente cromático A varía entre el verde y el rojo, y el B entre el azul y amarillo. Este sistema se utiliza generalmente para trabajar con imágenes PhotoCD o cuando se desean modificar valores de luminosidad y de color de una imagen en forma separada.

LUMINOSIDAD varía entre 0 y 100 y los componentes A y B toman valores comprendidos entre -120 y 120.

COMPLETAR EL SIGUIENTE CUADRO:

SISTEMA	LOS PRINCIPALES COMPONENTES	SE UTILIZA GENERALMENTE EN:
RGB		
CMYK		
Lab		

¿En qué opción puedo cambiar el modo de una imagen?

¿Qué formato de imagen digital está "asociado" al modo "COLOR INDEXADO"?

¿Una imagen en modo "Grayscale" que no puede recibir?

12

COMPLETAR EL SIGUIENTE CUADRO:

Trabajando con distintos modos, ¿cuál debe ser el porcentaje o valores para obtener el blanco puro y negro puro?

	RGB			CMYK		
BLANCO						
NEGRO						

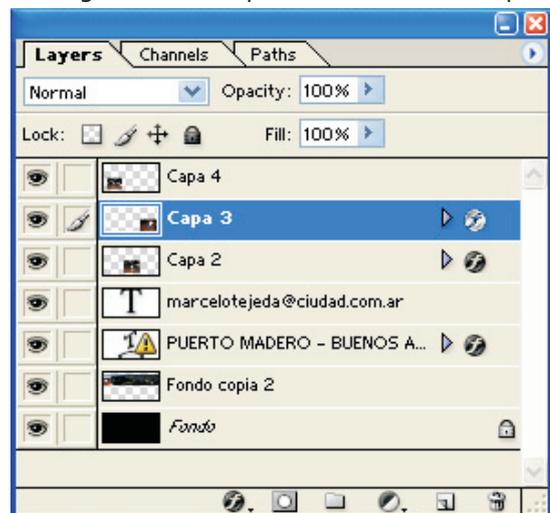
CAPAS (LAYERS)

En algunas de las funciones de Photoshop, ciertas imagenes se componen de distintas capas o layers, siendo éstas las que generan la imagen final.

Cuando se comienza a dibujar una imagen, existe una sola capa que contiene, a la cual podrán añadirse otras; por ejemplo, la que se genera automaticamente al colocar un texto sobre la imagen final.

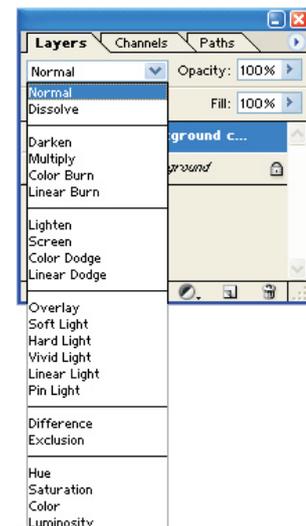
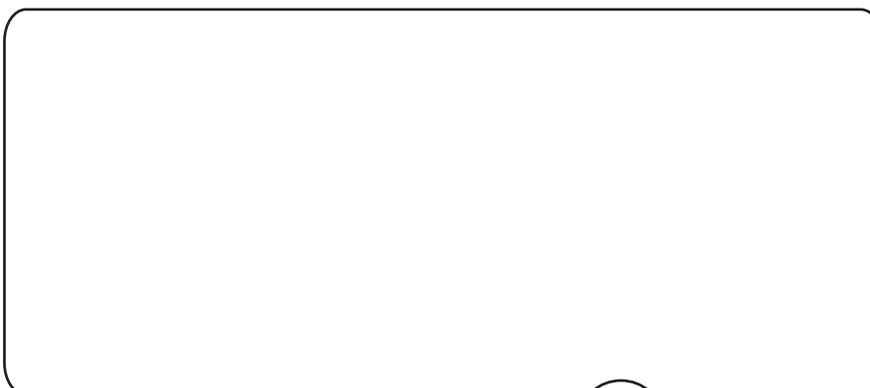
Cada capa se comporta como una imagen independiente, y la imagen completa es la resultante de la composición de otras imágenes o capas que se superponen entre sí.

Estas capas se pueden activarse, desactivarse o modificarse en forma particular, para ver hay que mostrar el cuadro de capas (windows/show layers)



	Permite visualizar o no la capa activa.
	Muestra cual es la capa activa.
	Posee funciones que modifican su apariencia, como sombra, entorno, relleno, etc.
	Esta protegida, es decir no se puede modificar o bien borra
	Crea una nueva capa
	Elimina una capa
	Muestra opciones del cuadro de funciones.
	Posee solamente texto en la capa.
	Enlaza las capas, los cuales se pueden mover en forma simultanea.
Opacity: 100%	Muestra la intensidad de la capa (0-100%)
Normal	Permite la interacción entre capas.

Mostrar todas las funciones del cuadro de capas



¿Como puedo unir selecciones?

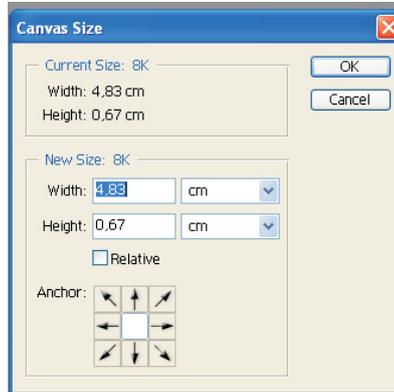
En ocasiones, puede resultar necesario modificar el aspecto de la imagen o de una capa en particular. Abajo se menciona las opciones correspondiente.

TAMAÑO LIENZO(CANVAS SIZE)

CAMBIO DEL TAMAÑO DEL LIENZO

Permite modificar el tamaño de la imagen si al alterar la dimensión de la misma(salvo que se reduzca).

En el cuadro se muestra el tamaño actual y se debe tipear el tamaño deseado(ancho y alto) en la unidad que desee (cm, pulgadas o pixels) y el ANCHA es donde se alojara la imagen original



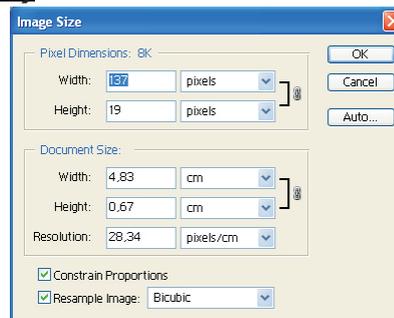
TAMAÑO DE LA IMAGEN (IMAGE SIZE)

CAMBIO DEL TAMAÑO DE LA IMAGEN

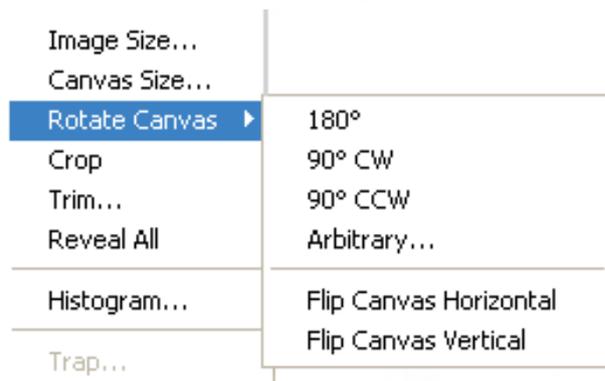
Permite modificar el tamaño de la imagen. Muestra el tamaño de la misma con el espacio que ocupa en memoria.

Se debe ingresar el alto y ancho nuevo, el mismo puede ingresarse en cm, pixel, pulgadas o porcentaje.

Si desea mantener la estructura original, se debe activar "RESTRINGIR PROPORCIONES"



ROTACIÓN DEL LIENZO (ROTATE CANVAS)



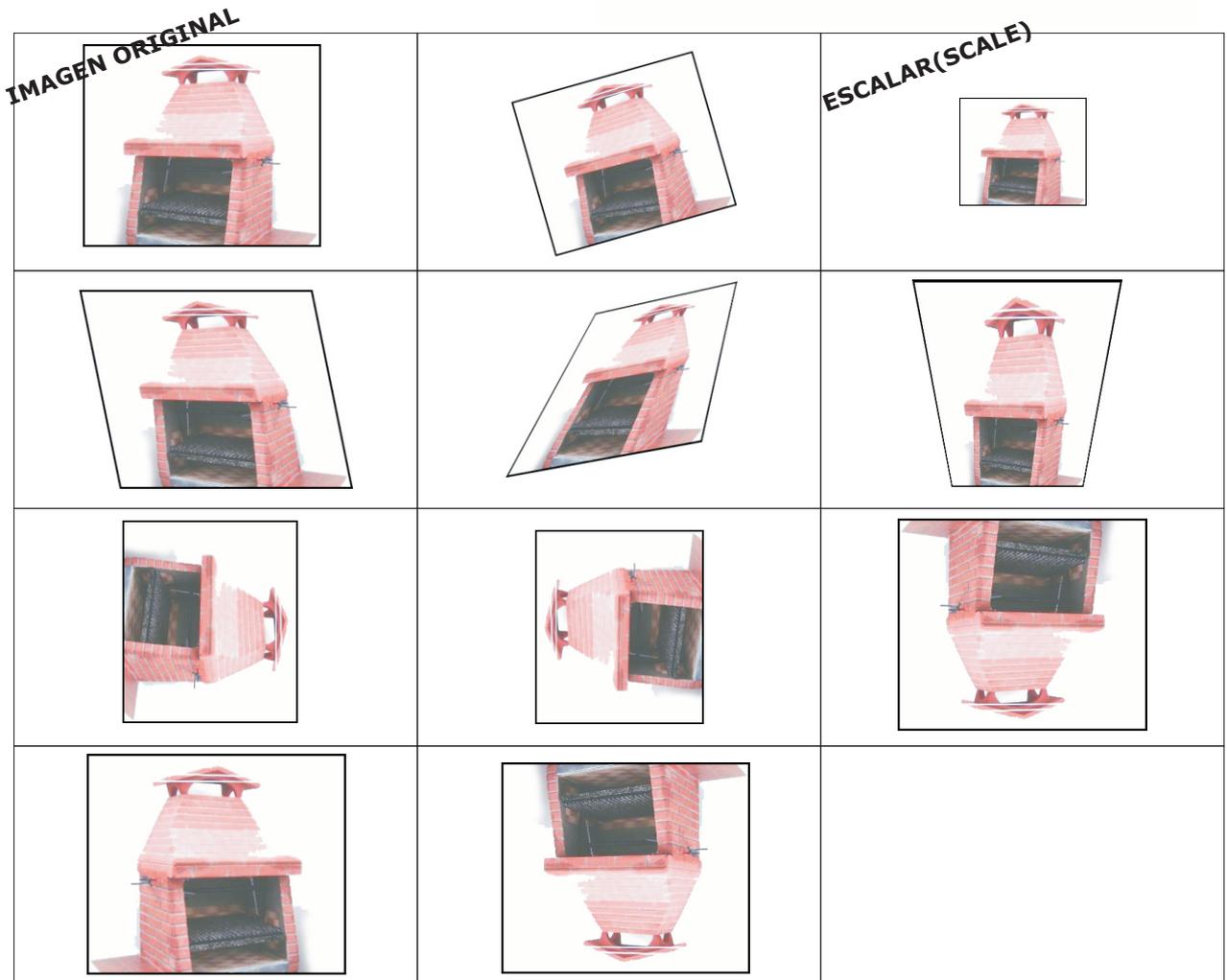
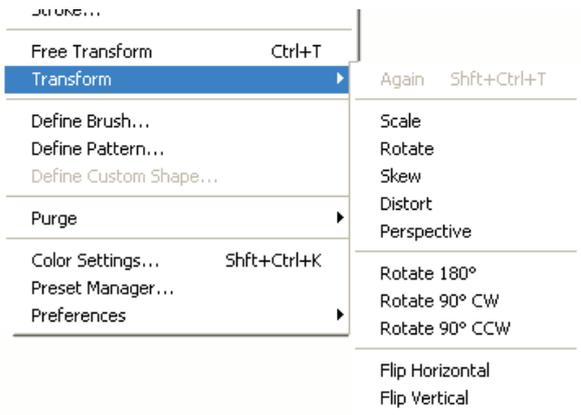
¿Para que sirve la opción DESATURATE?

TRANSFORMACIONES (TRANSFORM)

Photoshop permite realizar ciertas transfiguraciones o variaciones sobre una parte de la imagen o en una capa. Esta opción se encuentra en el menú EDICIÓN.

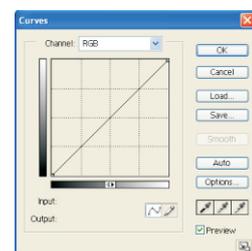
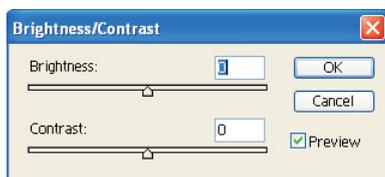
Abrir una imagen y probar las opciones de TRANSFORMAR y llenar el cuadro de abajo.

Las opciones son: ESCALA, ROTAR, DISTORCIONAR, SESGAR, PERSPECTIVA, VOLTEAR HORIZONTAL Y VERTICAL, etc.



AJUSTE DE LA IMAGEN (ADJUSTMENTS)

BRILLO Y CONTRASTE (BRIGHTNESS-CONTRAST)



FILTROS

Un FILTRO es un algoritmo matemático que se aplica a los valores de los pixels que componen una imagen, con la finalidad de conseguir ciertos efectos especiales sobre ellas

Filter	
Last Filter	Ctrl+F
Extract...	Alt+Ctrl+X
Filter Gallery...	
Liquify...	Shift+Ctrl+X
Pattern Maker...	Alt+Shift+Ctrl+X
Vanishing Point...	Alt+Ctrl+V
Artistic	▶
Blur	▶
Brush Strokes	▶
Distort	▶
Noise	▶
Pixelate	▶
Render	▶
Sharpen	▶
Sketch	▶
Stylize	▶
Texture	▶
Video	▶
Other	▶
Alien Skin Eye Candy 5: Impact	▶
Digimarc	▶

Este proceso de "filtrado" puede aplicarse tanto a una imagen completa como a una selección de la misma. Photoshop ofrece una menú de opciones en el menú FILTERS, la cual cuenta con 14 categorías generales. Cada una de ellas representa un submenú de efectos. Además se pueden agregar "plugin" de filtros, por ejemplo de EYE CANDY, una de tantas empresas que elaboran filtros exclusivos para este software.

ARTISTICO: Aplican un efecto de pintura o bellas artes tradicional.
DESENOFocar: Suavizan una imagen, son útiles cuando se realizan retoques.
BOSQUEJAR: Añaden textura a las imágenes.
DISTORCIONAR: Distorsionan geométricamente una imagen.
RUIDO: Añaden o eliminan ruido o pixels, distribuyendo niveles de color en forma aleatoria.
PIXELAR: Definen una selección agrupando en celdas los pixels con valores similares.
INTERPRETAR: Crea formas 3D, motivos de nubes o de refracción y simulan reflejos de luz.
ENFOCAR: Enfocan las imágenes borrosas aumentando el contraste de los pixels adyacentes.
TRAZOS DE PINCEL: Otorgan un aspecto artístico con efectos diferentes de trazos de pincel y de tinta
ESTILIZAR
TEXTURA
VIDEO
OTRO
DIGIMAC
EYE CANDY

Breve explicación sobre los filtros

DESENOFocar Y ENFOCAR (BLUR-SHARPEN)

- ✦ **DESENOFocar Y DESENOFocar MAS (BLUR Y BLUR MORE):** Eliminan "ruidos" pixels de las transiciones de color más destacadas de la imagen. El filtro DESENOFocar MAS produce un efecto tres o cuatro veces más intenso que Desenfocar.
- ✦ **DE MOVIMIENTO (MOTION BLUR):** Desenfoca la imagen en una dirección concreta (entre -360° y 360°), con una intensidad determinada (entre 1 y 999). Su efecto es similar al de fotografiar un objeto en movimiento.
- ✦ **GAUSSIANO (GAUSSIAN BLUR):** Produce un efecto nebuloso.
- ✦ **RADIAL (RADIAL BLUR):** Simula el desenfoque de un zoom o de una rotación de cámara.
- ✦ **SUAVIZADO (SMART BLUR):** Desenfoca una imagen con una precisión que puede ser especificada en el cuadro de diálogo que se despliega al seleccionar este filtro.
- ✦ **ENFOCAR Y ENFOCAR MAS (SHARPEN-SHARPEN MORE):** Mejoran la nitidez de la imagen. El filtro Enfocar mas.. produce un efecto más intenso que el que genera el filtro Enfocar..
- ✦ **MASCARA DE ENFOQUE (UNSHARP MASK):** Buscan las áreas de la imagen en las que se producen los cambios de color más destacados y las enfoca.
- ✦ **ENFOCAR BORDES (SHARPEN EDGES):** Hace lo mismo que el anterior, solo enfoca los bordes constando la suavidad general de la imagen.

DISTORSIONAR Y PARA INTERPRETAR (DISTORT)

- ✦ **COORDENADAS POLARES (POLAR COORDINALES):** Crea imágenes distorsionadas que podrían verse "normales" si fueran observadas en un espejo cilíndrico.
- ✦ **CRISTAL (GLASS):** Hace que la imagen se visualice a través de distintos tipos de cristales.
- ✦ **DESPLAZAR (DISPLACE):** Emplea una imagen denominada "mapa de desplazamiento" para establecer la distorsión a aplicar.
- ✦ **ENCOGER (SHEAR):** Contrae la imagen hacia su centro o hacia su exterior, según se establezcan valores positivos o negativos en el ítem Cantidad.
- ✦ **ESFERIZAR (PINCH):** Proporciona a los objetos un efecto tridimensional, envolviéndolos en una forma esférica.
- ✦ **LUZ DIFUSA (DIFFUSE GLOW):** Interpreta la imagen como si esta se viera a través de un suave filtro de difusión; añade pixels blancos.



- ✦ **MOLINETE(TWIRL)**: Gira la imagen con distinta intensidad en el centro y en los bordes.
- ✦ **ONDA... Y RIZO... (WAVE)**: Añaden ondas a la imagen.
- ✦ **ONDAS MARINAS...(OCEAN RIPPLE)**: Añade ondas en forma espaciada y aleatoria a la imagen para simular el efecto de encontrarse sumergida en agua.
- ✦ **PROYECTAR...(SPHERIZE)**: Distorsiona la imagen a lo largo de una curva que puede especificarse en el cuadro de dialogo que se despliega.
- ✦ **ZIGZAG**: Distorsiona la imagen en forma radial.

INTERPRETAR(RENDER)

- ✦ **TRANSFORMACION 3D(3D TRANSFORM)**: Representa las imágenes como cubos, esferas y cilindros que se pueden rotar en tres dimensiones.
- ✦ **NUBES(CLOUDS)**: Genera un motivo de nubes suaves mediante valores aleatorios que varían entre los colores frontal y de fondo.
- ✦ **DESTELLO(LENS FLARE)**: Imita el efecto que se produce al iluminar con una luz brillante la lente de una cámara fotográfica.
- ✦ **EFFECTO DE ILUMINACION(LIGHTING EFFECT)**: Permite producir una gran cantidad de efectos de iluminación sobre la imagen.
- ✦ **RELLENAR DE TEXTURA(TEXTURE)**: Rellena la imagen con el contenido de un archivo de escala de grises previamente seleccionado.

ESTILIZAR Y PARA PIXELAR

- ✦ **AZULEJOS**: Descompone la imagen en una serie de azulejos. Es posible elegir el motivo de relleno para las áreas situadas entre los azulejos.
- ✦ **BORDES ILUMINADOS**: Identifica los bordes de color de la imagen y les añade luz de neón.
- ✦ **DIFUSION**: Mezcla los pixels de la imagen para parezca menos enfocada, en función de la opción seleccionada.
- ✦ **EXTRUSION**: Proporciona a la imagen una textura elegida entre las opciones disponibles.
- ✦ **HALLAR BORDES**: Identifica las áreas de la imagen con transiciones de color más destacadas y enfatiza los bordes. Realiza el trazado de los bordes con color sobre un fondo blanco.
- ✦ **RELIEVE**: Interpreta la imagen como si esta se viera a través de un suave filtro de difusión; añade pixels blancos, creando un efecto de luz.
- ✦ **SOLARIZAR**: Funde una imagen negativa con una positiva (como si se expusiera una impresión fotográfica a la luz durante el proceso revelado).
- ✦ **TRAZAR PERFIL**: Busca transiciones de las áreas más brillantes y les añade un contorno fino.
- ✦ **VIENTO**: Crea pequeñas líneas horizontales en la imagen para simular el efecto producido por el viento.

PIXELAR

- ✦ **CRISTALIZAR**: Agrupa los pixels en un color sólido con forma poligonal.
- ✦ **FRAGMENTAR**: Crea cuatro capas de pixels de la imagen y luego las separa.
- ✦ **GRABADO**: Convierte la imagen en otra de colores saturados y le antepone un motivo blanco y negro generado aleatoriamente.
- ✦ **MOSAICO**: Agrupa los pixels del mismo color en bloques cuadrados.
- ✦ **PINCELADAS**: Otorga a la imagen un efecto de pintura a mano.
- ✦ **PUNTIILLISTA**: Descompone el color de la imagen en puntos colocados al azar.
- ✦ **SEMITONO DE COLOR**: Divide la imagen en rectángulos y reemplaza cada una por un círculo, cuyo tamaño es proporcional al brillo del rectángulo.

RUIDO Y DE TEXTURA

- ✦ **AÑADIR RUIDO**: Aplica pixels a la imagen en forma aleatoria, simulando el efecto de proyectar imágenes de una película a alta velocidad.
- ✦ **DESTRAMAR**: Desenfoca toda la imagen excepto los bordes.
- ✦ **MEDIANA**: Elimina o reduce el efecto de movimiento sobre una imagen.

TEXTURA

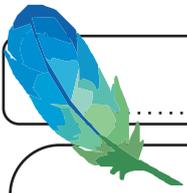
- ✦ **GRANULADO**: Añade textura simulando diferentes tipos de granulado.
- ✦ **GRIETAS**: Genera una red de grietas que siguen el perfil de la imagen.
- ✦ **TESELAS**: Dibuja la imagen como si estuviera compuesta por pequeñas lajas.
- ✦ **AZULEJOS DE MOSAICO**: Descompone la imagen en cuadrados rellenos con el color predominante.
- ✦ **VIDRIERA**: Repinta la imagen como celdas adyacentes de un solo color perfiladas con el color frontal.
- ✦ **TEXTURIZAR**: Aplica a la imagen la textura seleccionada o creada.

TRAZOS DE PINCEL

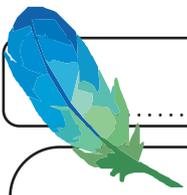
- ✦ **CONTORNO CON TINTA**: Redibuja la imagen mediante líneas finas con un estilo de pluma y tinta.
- ✦ **SALPICADURAS**: Reproduce el efecto de aerógrafo.
- ✦ **TRAZOS CON EFFECTO DE ANGULO**: Repinta la imagen con trazos oblicuos.
- ✦ **TRAZOS CON SPRAY**: Pinta la imagen usando sus colores predominantes mediante trazos oblicuos con spray.
- ✦ **TRAZOS OSCUROS**: Pinta las áreas oscuras, con trazos cortos y apretados; y las más claras con trazos blancos y largos.

OTROS FILTROS

El submenú presenta opciones que permiten la creación de filtros personalizados, para modificar máscaras, desplazar selecciones y realizar ajustes rápidos de color.



AREA PRACTICA



01. Traducir las siguientes palabras utilizadas en Adobe Photoshop

LAYER
MARQUEE
SWATCHES
STROKE
FILL
LOCK

PATHS
OPACITY
GRAYSCALE
BITMAP
BACKGROUND
BRUSHES

ADJUSTMENTS
MASK
FILTER
GRADIENT
BLUR
CLONE

02. ¿Que son los sistemas RGB y CMYK? ¿Que colores lo integran? ¿A donde se lo utiliza?

RGB			CMYK			

↙ donde se lo utiliza ↘

03. ¿Qué es sistema HEXADECIMAL? Completar el siguiente cuadro(DECIMAL a HEXADECIMAL):

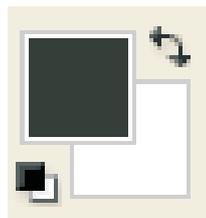
128	255	132	9	64	252	190

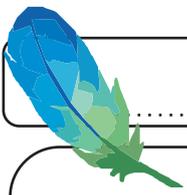
04. Utilizando un editor de imagenes. Averiguar las siguientes colores RGB (En HEXADECIMAL)

BLANCO	AZUL	VERDE	AMARILLO	NEGRO

05. Mencione cuantos modos de Imagen puede utiliza PHOTOSHOP.

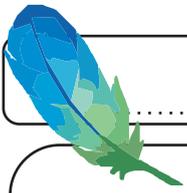
06. ¿Que función cumple la flechita?





01. Traducir las siguientes palabras utilizadas en Adobe Photoshop

show layer	swatches	styles	blur	blur more	render
noise	dust & scratches	diffuse glow	glass	sketch	chrome
cutout	edges	sponge	note paper	water paper	tom edges
texture	pixelate	color halfone	mosaic	preview	lens flare
lighting effects	emboss	sharpen	stylize	glowing edges	wind
wave	ripple	twirl	despeckle	grow	load
feather	all layers	inverse	deselect	properties	mask
fill	create	ungroup	arrange	merge	link
flatten	lock layer	hide	adjustments	levels	contrast
curves	color balance	brightness	desaturate	selective	channel
gradient	equalize	apply	canvas	rotate	trim
crop	undo	clear	stroke	free transform	purge
setting	profile	preferences	preview	exit	close
save for web	brushes	manager	align	file	filter

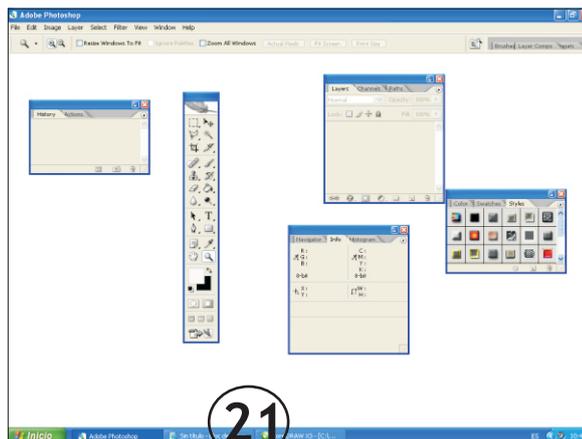


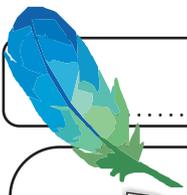
01. Investiga las siguientes herramientas y describe su funcionamiento.

02. Pantalla de Trabajo. Determinar que elementos la integran. Unir con flechas.

- A. BARRA DE TITULO Permiten trabajar con los distintos aspectos de un documentos, como capas, colores, etc.
- B. BARRA DE MENÚS Esta barra proporciona información sobre el archivo e imagen con la que estamos trabajando
- C. BARRA DE OPCIONES En ella se encuentra el nombre de la aplicación, así como los botones de minimizar, restaurar y cerrar.
- D. BARRA DE ESTADO Contiene a detalle todas las operaciones que se le pueden hacer al documento o al programa
- E. BARRA DE HERRAMIENTAS Permite establecer los parametros de las herramientas o el objeto seleccionado.
- F. PALETAS FLOTANTES Permite modificar y editar el objeto

VISTA DE PHOTOSHOP CSII





DIGITALIZANDO IMAGENES

Se seleccionó una imagen(fotografía) de una revista de turismo. La misma se digitalizó("escanear") con un Scanner GENIUS "ColorPage-Vivid3X" de conexión LPT (puerto paralelo) con el sistema XP Sp2 en una PC Celeron 1.8Ghz/512 RAM. La imagen corresponde a la ciudad de PISA, ITALIA.

Se digitalizaron seis muestras, las cuales se modifico parámetro para cada una de ellas, utilizando el software propio del escáner.

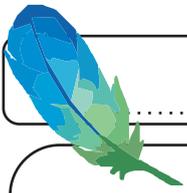
TOMA 1 - muestra1.jpg Tipo de imagen: Color Resolucion: 100 puntos por pulgada (dpi) Formato: JPEG	TOMA 2 - muestra2.tiff Tipo de imagen: Color Resolucion: 200 puntos por pulgada (dpi) Formato: TIFF
TOMA 3 - muestra3.jpg Tipo de imagen: Color Resolucion: 300 puntos por pulgada (dpi) Formato: JPEG	TOMA 4 - muestra4.jpg Tipo de imagen: Color Resolucion: 50 puntos por pulgada (dpi) Formato: JPEG
TOMA 5 - muestra6.jpg Tipo de imagen: Escala de Grises Resolucion: 200 puntos por pulgada (dpi) Formato: JPEG	TOMA 6 - muestra6.gif Tipo de imagen: Blanco y Negro Resolucion: 200 puntos por pulgada (dpi) Formato: GIF

- ¿Que opcion tiene Adobe Photoshop para digitalizar imagenes, utilizando un escaner?
- Averigua. ¿Que velocidad de transferencia tienen los puertos USB 1.1/2.0 y LPT?
- Completa el siguiente cuadro.

captura	PESO DEL ARCHIVO (en KiloBytes)	DIMENSIONES (en Centimetros y Pixeles)	¿Qué opina de la calidad?
1			
2			
3			
4			
5			
6			

- Escriba en que modo fue grabado cada muestra.
- Teniendo en cuenta la configuración de 800x600. Que tamaño es adecuado para ver la imagen en el monitor.
- Abrir una imagen. La misma grabarla en PSD, JPEG(maxima calidad -12) y TIFF (sin com presión). Llenar el siguiente cuadro con peso de en cada formato.

IMAGEN DE	Px de Ancho y	Px de Alto
P S D	J P G	T I F F



01. Investiga que herramientas cumplen con estas descripciones.

<input type="checkbox"/>		Elimina rápidamente las imperfecciones de las fotografías.
<input type="checkbox"/>		Repara los ojos rojos de las fotos y los reflejos verdes de los animales, que produce el flash.
<input type="checkbox"/>		Añade pintura a la imagen con trazos suaves o intensos y puede simular las técnicas de pintura con aerógrafo.
<input type="checkbox"/>		Cambia un color por otro.
<input type="checkbox"/>		Clona o copia una parte de la imagen
<input type="checkbox"/>		Pinta tomando una parte de la imagen como motivo
<input type="checkbox"/>		Borra el area del fondo.
<input type="checkbox"/>		Borra partes de una imagen

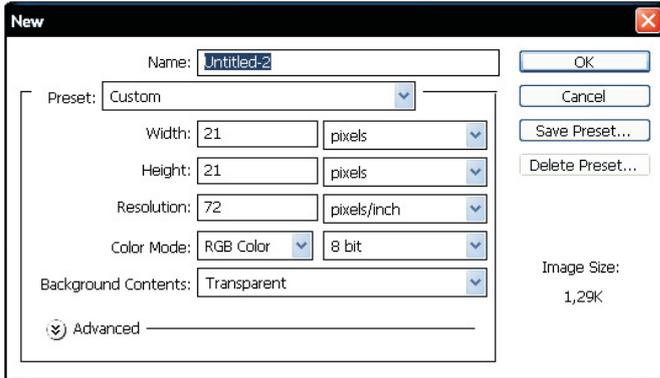
MODOS DE FUSION

02. Utiliza los modos de fusión. Según sus características, asignar los respectivos nombres

- 01) En este modo se muestra el color real de la capa, sin que se vea afectado por lo que se encuentra en otras capas. Es el modo predeterminado en una nueva capa.
- 02) Dependiendo de la información de cada canal, se obtiene y oscurece un color base al disminuir su brillo.
- 03) Dependiendo de la información de cada canal, se obtiene y oscurece un color base al aumentar su contraste. Si se superpone con el color blanco no habrá cambios.
- 04) Intercala la capa que está debajo de la capa activa.
- 05) La función de este modo es recoger la información de cada uno de los canales que componen la imagen para determinar un color base. Los píxeles más claros que el color base serán reemplazados, mientras los más oscuros no son modificados.
- 06) Este modo crea un efecto basado en la sustitución aleatoria de cada pixel dando como resultado una dispersión de la imagen.
- 07) El efecto es similar a iluminar una imagen con una luz suave, aclarando y oscureciendo diferentes tonos.
- 08) En este modo se multiplican los colores creando siempre un color más oscuro.
- 09) La función de este modo es recoger la información de cada uno de los canales que componen la imagen para determinar un color base. Los píxeles más oscuros que el color base serán reemplazados, mientras los más claros no son modificados.
- 10) Este modo se rige por la cantidad de gris que hay en la imagen, aclarandola u oscureciendola.
- 11) Dependiendo de la información de cada canal, se obtiene y aclara un color base al reducir su contraste. Si se sobreexpone con el color negro, no habrá cambios.
- 12) Mantiene la saturación y el brillo de los píxeles y del color, aumentando el tono de acuerdo al color base.
- 13) Dependiendo de la información de cada canal, se obtiene y aclara un color base al aumentar su brillo.
- 14) Conserva la luminosidad y el tono, mientras suma la saturación de color.
- 15) Busca el valor de luminosidad de los píxeles de la imagen y los compara con el color base. Los colores menos brillantes son restados por los más brillantes, dependiendo del nivel del brillo
- 16) Busca el valor de luminosidad de los píxeles de la imagen y los compara con el color base. Los colores menos brillantes son restados por los más brillantes, dependiendo del nivel del brillo en forma más suavizado.
- 17) Toma el tono y saturación del documento y la luminosidad del color base
- 18) Reemplaza el tono y la saturación de los píxeles con el valor del color base. Se utiliza para colorear imágenes en escala de grises.



01. Completar el siguiente cuadro. Escriba características al dorso o en otra hoja.



Una imagen requiere mayores recursos (memoria y capacidad de proceso) entre mayor sea su resolución, por eso es importante mantener la resolución tan pequeña como se requiera en cada trabajo. Para una imagen que se observara en pantalla, un resolución adecuada es de 72dpi. Los monitores no tienen tan alta resolución como los impresos, por lo que no vale la pena usar una mayor resolución. En cambio, si la imagen se va a imprimir, la resolución normalmente es de 150 a 300dpi, dependiendo de la calidad de la impresora que se va a utilizar

NOMBRE	FORMATO	ANCHO
MODO	FONDO	ALTURA
RESOLUCION	OPCIONES AVANZADAS	

02. Completar el siguiente cuadro.

1CM =		
PIXELES	PULGADAS	MM

03. Completar el siguiente cuadro. Que formatos abre photoshop

04. Formatos.

Utilizando la opción NUEVO(new) del menú archivo(FILE) y responder las siguientes preguntas:

ANCHO	ALTO	FORMATO	PESO(KB)
400	250	PSD	
400	250	GIF	
400	250	JPG	

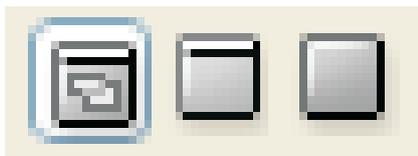
05. A que se llama tolerancia. En que herramienta se utiliza

06. En el cuadro de colores en que formato presenta la información.

R	G	B	COLOR RESULTANTE	CMYK			WEB			LAB		
255	255	0										
0	255	255										
255	0	255										
255	255	255										
255	0	0										
255	80	80										
100	100	100										
20	20	20										
180	180	180										



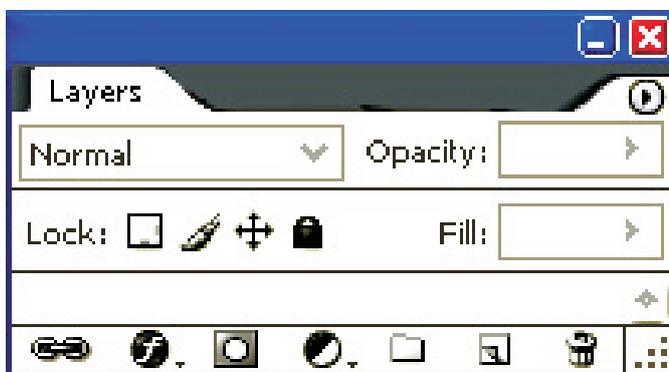
07. ¿Para que sirve la herramienta ZOOM? Experimente y explique los tres modos de visualización de pantalla que hay en adobe photoshop.



08. ¿Para que sirve la herramienta MANO?

09. ¿Para se utiliza el modo CMYK al comenzar una imagen?

10. Según su opinión, para que sirve la fusión entre capas(layers). Mencione con sus nombres en inglés y castellano con sus respectivas características. Prueba con varias imágenes para verificar su función.



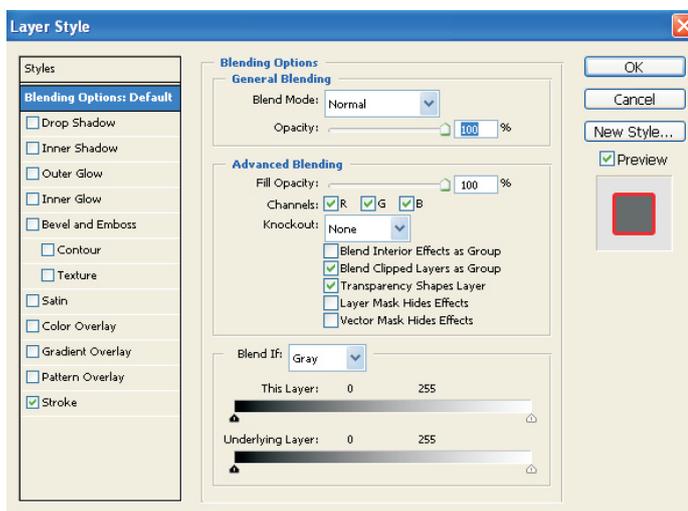
11. ¿Que función cumple la opacidad(opacity)?

12. ¿A que se llama CAPA ACTIVA?¿Como se duplica una capa?

13. ¿A que se llama RASTERIZAR? Explique características de los iconos del menu LAYER.

14. ¿Cual es la función de las CAPAS?¿Cuantas capas como máximo pueden tener una imagen?

15. Mencione detalladamente las características de los ESTILOS DE CAPA (style layer)





16. Unir con flecha, según corresponda

PDF

Formato de archivo de trabajo de Adobe Photoshop.

Dependiendo de la compresión, siempre hay pérdidas de color (calidad) en la imagen

JPeG/JPG

Formato original de Acrobat. Permite almacenar imágenes vectoriales y mapas de bits.

Solamente se puede abrir en photoshop y programas compatibles. No sirve para publicar en Web.

PSD/PDD

Formato muy eficiente. Acepta alta resolución de color y tiene una excelente compresión con alta calidad de imagen. Muy usado para publicar en Web.

Este archivo se abre con Acrobat Reader y se modifica el tamaño del documento.

COMPRESION

Compresión	Características
RLE	Compresión sin pérdida. Admite los formatos BMP, TIFF, PSD y EPS. Sustituye una secuencia de bits por un código. No sirve para Web.
LZW	Compresión sin pérdida. Admite los formatos TIFF, PDF, GIF y Post Script. Aconsejable para imágenes grandes no muy complejas. No sirve para Web.
JPEG	Alta compresión aunque con pérdidas. Admite los formatos JPEG, PDF y Post Script. Trabaja con imágenes a color.

OTROS FORMATOS

Formato	Función	Desventajas
TIFF	Formato que crea archivos de imagen de alta calidad, normalmente destinados para impresión.	Los archivos son muy pesados.
BMP	Es el formato estándar de <i>Windows</i> . Acepta alta densidad de color.	No maneja compresión, por lo que las imágenes BMP son muy pasadas. No es recomendable para Web debido a su peso.
PNG	Este formato produce transparencias de fondo sin bordes irregulares y soporta los modos de color.	Existen pérdidas en el color de su imagen.

17. Versiones de Adobe Photoshop. Completar cuadro

18. Indicar en que version e idioma, elaboro este practico



LA EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA PERMITIÓ PASAR DEL CUARTO OSCURO A LA FOTOGRAFÍA DIGITAL, PERO MUCHOS EXTRAÑAN EL MOMENTO MÁGICO DEL REVELADO

Dicen las crónicas que fue Joseph Nicéphore, en 1827, el que obtuvo la primera fotografía con una cámara: produjo en una placa de peltre la imagen del paisaje desde la ventana de su estudio. En 1831, el pintor francés Louis Jacques Mandé Daguerre realizó fotografías en planchas recubiertas con una capa sensible a la luz de yoduro de plata. Pero fue George Eastman, en 1884, el que hizo la primera película en rollo y, cuatro años después, la primera cámara en serie Kodak, lo que permitió que la fotografía tuviera un alcance masivo. En 1900, aparece la "Brownie", un modelo más económico.

1941



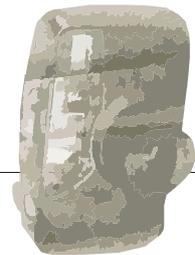
Fabricada por Eastman Kodak, fue a la fotografía lo que el Ford T a los automóviles: La Brownie costaba un dólar y permitió que la magia llegara al gran público.

1962/65



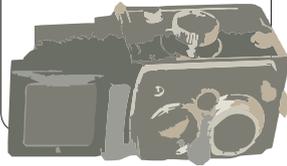
La Brownie Fiesta era la cámara para los cumpleaños y las vacaciones

1986



Es una compact autofocus. Hace todo automático y permite una mayor definición y calidad.

1953



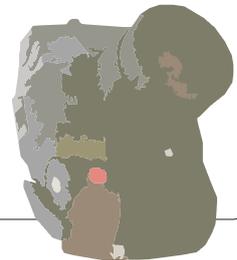
Se comienzan a fabricar las cámaras reflex de objetivos gemelos. en el visor se veía la imagen invertida. La más emblemática, la Rolleiflex

1970



La Instamatic continuó la tradición de la Brownie: hizo de la fotografía un hobby económicamente accesible.

1990



La leica es el Rolls Royce de las máquinas de formato pequeño.

1958



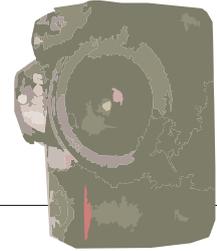
La Gevaert era de plástico y fue una de las cámaras mas populares de la época.

1978



La cámara de Canon, era reflex monocular (se ve la foto como va a salir). Permite sacar fotos en modo automático.

2004



La Nikon. Con tecnología digital, permite la captura de la imagen como datos en un soporte electrónico.



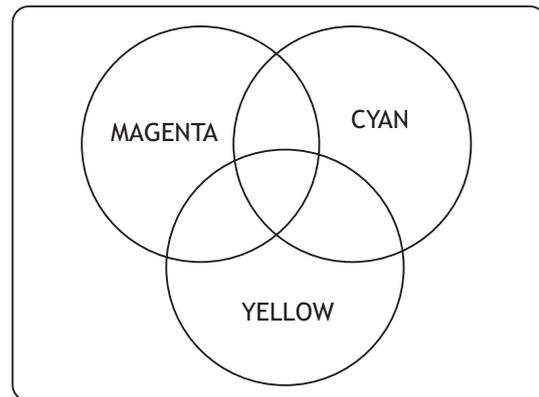
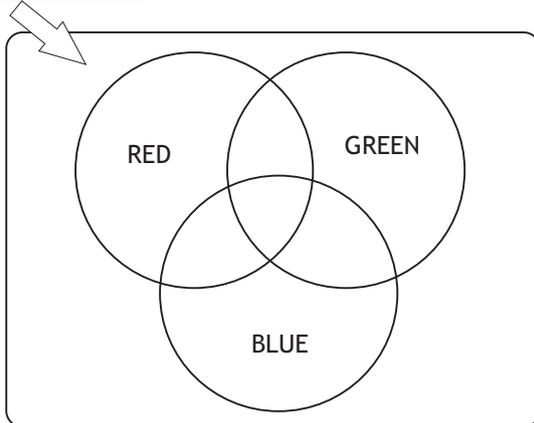
TEORÍA DEL COLOR

EL COLORES LUZ

Al descomponer la luz, encontramos que está compuesto por siete colores (existen otros muchos más pero que no son detectados por el ojo humano).

Básicamente los colores se descomponen en dos tipos primarios o colores luz y complementarios o colores pigmento.

COMPLETAR



COLORES PRIMARIOS O COLORES LUZ

Son los tres colores principales de la composición de la luz, son llamados los RGB (Red, Green, Blue)(Rojo, Verde, Azul).

Estos colores son sustractivos, es decir que al interponerse uno contra otro reducen o cambian su color es por eso que la suma de estos colores Rojo, Verde y Azul da origen al Blanco (Luz).

ROJO + VERDE + AZUL =	<input type="text"/>
ROJO + AZUL =	<input type="text"/>
ROJO + VERDE =	<input type="text"/>
VERDE + AZUL =	<input type="text"/>

Cuando el ojo humano recibe un color, los colores que realmente están actuando son los que hacen falta a este que vemos para convertirse en luz (blanco).

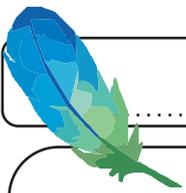
Así por ejemplo cuando vemos el color rojo, en realidad los colores luz que actúan son Verde y Azul; esto nos enseña que el efecto que producen los colores luz es opuesto a la realidad. Los monitores de computadoras son máquinas RGB y reproducen el color en 16.7 millones. Usa canales que contienen 24 bits por pixel (8x3). Este concepto se maneja en video, teatro y por supuesto en las computadoras.

COLORES COMPLEMENTARIOS

Estos son los llamados colores pigmento o de impresión, son los que manejamos usualmente, y se forman a partir de las combinaciones de los colores luz: rojo, verde y azul en su forma original en donde se llaman CYAN, MAGENTA y AMARILLO. También son llamados los colores puros.

Del Cyan, Magenta y Yellow nace la sigla CMYK con la que se maneja la imagen de impresión; la letra K adicional representa el color Negro que haría falta para completar una gama completa de colores.

Los colores CMYK son usados para impresión y separación de colores. Usan 4 canales que contienen 32 bit por pixel (8x4).



Características de los formatos de imágenes.

FORMATO	FUNCIÓN	DESVENTAJA
PSD o PDD	Formato de archivo de trabajo de Adobe Photoshop. Aceptan capas, transparencias.	Solamente se puede editar con Photoshop y programas compatibles. No sirve para publicar en la web.
PDF	Formato original de Acrobat. Permite almacenar imágenes vectoriales, textos y mapas de bits.	Este archivo se abre con Acrobat Reader o similares y se modifica el tamaño del documento.
JPEG o JPG	Formato eficiente. Acepta alta resolución de color y tiene buena compresión. Muy usado en la web.	Dependiendo de la compresión, siempre hay pérdidas de color (profundidad) en la imagen.
TIFF	Formato que crea archivos de imagen de alta calidad, normalmente para impresión.	Los archivos son muy "pesados" (ocupan varios megabytes en los soportes de almacenamiento).
GIF	Este formato originaria en la web. Gradua la cantidad de colores según la imagen (máximo 256).	Existen pérdidas de colores, ideal para imágenes con pocos colores. Además puede crear animaciones.
PNG	Este formato produce transparencias de fondo sin bordes irregulares y soporta los modos de color.	Existen pérdidas de colores, muy utilizado en la web (reemplazo del formato GIF).

01. ¿Mencione que formato corresponde a para cada situación?

- a. Se debe crear un logotipo de una empresa
- b. Guardar una imagen para revelar
- c. Imagen obtenida por una cámara digital
- d. Tutorial de un programa de edición de video
- e. Imagen animada para guardar en el celular
- f. Imagen incompletada para volver a editar en Photoshop
- g. Enviar una fotografía por mail
- h. Imagen con transparencias en el fondo

02. ¿Mencione a que modo le corresponde estos formatos?

FORMATO	MODO
PNG	
GIF	
JPG	
PSD	

03. Mencione que características presentar la opción: SAVE FOR WEB.. (grabar para web..)



TP001

- 01.¿Como se activa o desactiva el menu de capas?
- 02.¿Que modo ofrece el photoshop al crear un nuevo archivo?
- 03.¿Que características presenta el filtro LEND FLARE?
- 04.¿Que es la opacidad en una capa?
05. Traducir: NUEVO/BRILLO/CONTRASTE/RENDER/FILTRO/IMAGEN/AJUSTAR /INVERTIR/VARITA/CAPA

TP002

- 01.¿Que función cumple la herramienta PAINT BUCKET?
- 02.¿Como se duplica una capa?
- 03.¿Para que sirve la herramienta MAGIC WAND?¿Que es la tolerancia?
- 04.¿Como se modifica el orden de las capas?
- 05.Explique las características de la opcion EDICION/TRANSFORMAR.
- 06.Traducir: DISTORSIONAR/ROTAR/OPACIDAD/DEFORMAR/ESCALAR/VOLTEAR/DESTELLO/DUPLICAR

Tp003

- 01.Para que sirve la herramienta DESATURAR?
- 02.Mencione paso a paso la creación de este tp.

TP004

- 01.Indique los tamaños estandarizados en el revelado de fotografías.
- 02.Mencione los tamaños(en pixeles) de fotografías capturadas por cámaras digitales.
- 03.¿Que es un megapixel?

TP005

- 01.¿Como se crea una nueva capa?
- 02.¿Como se alterna el color de frente y de fondo en Photoshop?
- 03.Traducir: SUPERPONER/FRENTE/FONDO/ELIPSE/CREAR/VENTANA

TP006

- 01.Mencione en que opcion se puede modificar el modo de una imagen
- 02.¿En que formato se utiliza el modo COLOR INDEXADO?
- 03.Traducir: MODO/ESCALA DE GRISES/LAZO/MAGNETICO/COPIAR/PEGAR/POLIGONAL

TP007

- 01.Función y características de la herramienta EYEDROPPER
- 02.Traducir: TONO/SATURACION/CUENTAGOTAS/REEMPLAZAR/AÑADIR/SUPRIMIR /LUMINOSIDAD

TP008

- 01.Mencione paso a paso la creación de este tp.

TP009

- 01.¿Como se fija un segmento para comenzar a clonar?
- 02.¿Que función cumple el menu HISTORY?
- 03.Traducir: ABRIR/ARCHIVO/CLONAR/SALIR/IMPRIMIR/IMPORTAR/EXPORTAR

TP010

- 01.¿Como se selecciona toda una imagen?
- 02.¿Para que sirve una patrón en Photoshop? ¿Como se crea?¿Como se aplica?
- 03.Traducir: PATRON/DEFINIR/EDICION/RELLENO/PINCEL



TP011

- 01.¿Como se rota una imagen? Que diferencias hay con EDICION/TRANSFORMAR/ROTATE
- 02.¿Como se "invierte" una imagen?
- 03.¿Como se cambia el modo de una imagen?
- 04.Traducir: DISTORSIONAR/LIENZO/VIENTO/ESTILIZAR/NEGRO/BLANCO/RIZO/TAMAÑO/MAPA DE BITS

TP012

- 01.¿Como se instala una fuente en Windows?
- 02.¿Que formato tienen las fuentes?
- 03.¿Que es WARP TEXT? Explique características
- 04.Explique características de BLENDING OPTIONS
- 05.Traducir: CONTORNO/BANDERA/ONDA/PEZ/ARCO/OJO DE PEZ/INFLAR/GRADIENTE/POSICION/SATINADO/ANGULO/SOMBRA/RUIDO

TP013

- 01.Características de la herramienta ERASER
- 02.Traducir: VOLTEAR/BORRADOR/HERRAMIENTA/GUARDAR COMO

TP014

- 01.Explique características de las herramientas BLUR TOOL y COLOR BALANCE
- 02.Traducir: EQUILIBRIO/DESENFOCAR/CURVAS/MEDIO TONO/TONO CLAROS/TONO OSCURO/VERDE/AMARILLO/AZUL/ROJO/PREVISUALIZAR/NIVEL

TP015

- 01.Explique diferencias entre TAMAÑO/IMAGEN y TAMAÑO LIENZO.
- 02.Traducir: VIDRIO/GRUPO

TP016

- 01.Mencione características de la herramienta DEGRADO. ¿Como se personalizar la combinación de color a utilizar?
- 02.¿Como se agrupa un conjunto de capas?
- 03.¿En que opción puedo grabar un archivo en formato PSD?
- 04.Traducir: SOBRE/GRUPO/DESENFOCAR

TP017

- 01.Mencione distintos tipos de herramientas para la selección de una imagen
- 02.Traducir: TODO/ACOPLAR/VER/CERRAR/ESTILOS

TP018

- 01.¿Como se crea un grupo para capas?¿Como se eliminan?

TP019

- 01.¿Que es una mascara?
- 02.Traducir: MASCARA/RAPIDA

TP020

- 01.Traducir: MANO/FONDO/FRENTE

